PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI

( Development Of Social Skill Based On Tradisional Game Of Early Chilhood)

Nurdin Salama

ABSTRAK

Pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini merupakan salah media yang dapat mengembangkan keteampilan sosial anak. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan perkembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional pada Taman Kanak-kanak Nuruttaqwa Makassar, (2) Untuk mengetahui desain pembelajaran permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial pada Taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa Makassar, (3) Untuk mengetahui pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini pada Taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah (*research and development* (ADDIE). Subjek penelitian ini 15 orang berusia 5-6 tahun dan satu guru. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa ( 1) Tingkat kebutuhan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional dibutuhkan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dan mempermuda guru dalam memberikan arahan kepada siswa dalam permainan tradisional, (2) Desain pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional terbagi atas pengembangan perangkat pembelajaran dan buku pedoman, (3) tigkat pengembangan keterampilan sosial anak menunjukkan presentase 78 % anak yang mencapai tingkat perkembangan keterampilan sosial dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

Kata Kunci : Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Development of social skills based on tradition game of early childhood is on of media that can develov social skills of children. The study aims at discovering (1) Need analysis of development of social skill based on tradisional gamr at Nuruttaqwa Kindergarten Makassar, (2) The learning design of tradisional game in developing social skills at Nuruttaqwa Kindergarten Makassar, (3) The development of skills based on tradisional game of early childhood at Nuruttaqwa Kindergaten Makassar. The stud was research and depelopment using ADDIE model. The research subjects were 15 children aged 506 years and 1 teacher. Data werw analyzed by employing qualitative analysis. The result of the study reveal that (1) the level of need of development of social skills based on tradisional game needed to develop social skills of children and facilitate teacher to give direction to students in tradisional game, (2) The design og the development of social skill based on tradisional game are divided intu learning tools and instruction book, (3) The level of development of social skills of children shows that 78% children achieve the level of development social skills with the criteria of development as expected.

Keywords: social skills, tradisional game, early childhood

**PENDAHULUAN**

Keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku (Fatimah,2006 :94). Keterampilan sosial juga merupakan proses belajar, skinner ( santrock, 2007:48) menyebutkan “belajar sosial ( *social learning theory*) sebagai pendangan para pakar psikologi yang menekankan prilaku, lingkungan, dan kongnisi sebagai faktor kunci dalam perkembangan”. Renggio (2008) juga mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan komponen penting dari kecerdasan sosial, mencakup kemampuan untuk mengekpresikan diri dalam interaksi sosial, kemampuan untuk membaca dan memahami berbagai situasi sosial yang berbeda, pengetahuan mengenai peran dan norma sosial yang ada dilingkungan, kemampuan *problem solving* terkait dengan hubugan interpersonal dan kemampuan untuk bermain peran dalam lingkungan sosial. Hal yang sama juga dikemukakan Gimpel dan Merrel ( 1989) yang mengartikan keterampilan sosial ( *social skill* ) sebagai prilaku-prilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.

Dari uraian diatas penulis simpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang dalam menyikapi situasi yang dihadapai dalam lingkungan tertentu yang dipelajari dari berbagai situasi seperti halnya berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, perpartisipasi, dan beradaptasi serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain

Dalam lingkungan sekolah merupakan hal yang sangat strategis dijadikan lingkungan yang kondusif untuk merangcang suatu kegiatan yang bisa menstimulasi keterampilan sosial anak yang lebih baik, salah satu kegiatan yang bisa menstimulasi anak adalah dengan bermain yang dimana bermain ini sangat sesuai diterapkan di sekolah taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar.

Oleh karena itu untuk mengembangkan keterampilan sosial anak diperlukan permainan yang mengedepankan sikap kebersamaan, kekompakan, dan melakukan aktifitas fisik didalamnya sehingga memungkinkan memberikan dampak yang positif terhadap semua perkembangan anak terkhusus pada perkembangan keteremapilan sosial anak.

Mengaplikasikan berbagai permainan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang wajib dilakukan oleh seorang guru karena suatu kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berjalan efektif apabila ada berbagai strategi yang digunakan, baik berupa metode, model, pendekatan maupun teknik. Salah satunya adalah dalam bentuk Permainan Tradisional

Permainan tradisional secara garis besar sangat bermanfaat bagi tubuh kembang anak sebagai pribadi maupun makhluk sosial dan salah satu permaian yang mencegah sikap indvidualis serta dapat memperkenalkan kepada anak bahwa permainan tradisional lebih menyenangkan dan daripada permainan moderen yang sedang berkembang saat ini karena permainan tradisional pada umumnya dilakukan secara berkelompok dan sifat permainannya rekreatif dan interaktif. Semuanya diekspersikan lewat beberapa gerakan fisik, adu kecermatan dalam penghitungan dan belajar berkomunikasi dengan temannya kemudian dalam memainkan permainan tradisional melibatkan banyak anak.

Kurniati ( 2017:17) Mengemukakan bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional berupa, keterampilan kerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Disamping itu permainan tradisional juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspressif bahakan dapat melati tingkat kecerdasan dan logikannya.

Permainan tradisional sangat berpeluang untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini dapat dilihat karena dalam permainan tradisional menstimulasi terjadinya suatu intraksi sosial yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan keterampilan sosial anak itu sendiri.

Permainan tradisional merupakan suatu hal yang yang sangat penting dan dibutuhkan bagi anak, karena melalui permainan tradisional anak dapat belajar bagaimana berhubungan, berkomunikasi dengan baik agar memperoleh respon positif dari lawan bicara dengan demikian terciptalah sutau hubungan yang harmonis, yang didalamnya anak juga mampu belajar untuk bekerja sama dengan anak lain dan memiliki rasa empati terhadap lingkungan sosialnya.

Survey pendahuluan yang penulis laksanakan meliputi observsi dan wawancara dengan guru di taman Kanak-Kanak Nuruttaqwa untuk mengungkapkan permasalahan keterampilan sosial yang dihadapi anak , diperoleh keadaan anak sebagai berikut.

Pertama, berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 26 April 2018 menyatakan bahwa permainan tradisional dende-dende belum dijadikan sebagai media untuk membantu anak dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kedua, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap anak masih ditemukan permasalahan perkembangan keterampilan anak seperti seperti masih ditemuakan anak yang cenderung lebih suka menyendiri, masih ada anak yang belum bisa menyesuaikan diri dengan temannya, kurang percaya diri, belum dapat mematuhi peraturan dalam permainan dan belum dapat bekerja sama dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan disekolah kemudian didukung oleh teori maka peniliti mamandang permainan tradisional salah satu permainan yang dapat memberikan pengalaman yang menyenagkan bagi anak untuk mengembangan keterampilan sosial anak. Seperti yang dikemukakan oleh Luh Ayu Tritayani ( 2014: 19) bahwa banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya.

**Metode Penelitian**

Adapun tahap dalam penelitian ini menggunakan model desain ADDIE ( Dicck and Carey, 2001) dalam penelitian ini secara garis besar terdiri dari atas lima langkah, yaitu : (1) Analisis; Indentifikasi masalah, tujuan dan sasaran, kebutuhn peserta didik, pengetahuan dan karakteristik lain yang relevan, (2) Desain; menetapkan tujuan belajar menjelaskan skenario permainan, prototype, capaian hasil belajar, desain grafis dan konten, (3) Pengembangan; mengembangkan isi dan materi pembelajaran, (4) Implementasi; Tindakan dan prosedur pembelajaran bagi peserta didik dan guru yang dikembangkan, (5) evaluasi, Tahap mengevaluasi prototype awal.

**Hasil Penelitian**

Presentase kevalidan perangkat pembelajaran dapat dlihat pada table 4.7 deskripsi hasil penilaian validator terhadap perangkat pengembangan keterampilan social anak usia dini

Dari tabel 4.7 diatas menunjukkan bahwa menurut penilaian validator terhadap perangkat pembelajararan yang meliputi Buku Pedoman, Program Semester, Program Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan, Program Pembelajaran Harian, Lembar Pengamatan Aktiitas Anak dinyatakan valid untuk digunakan.

**Deskripsi Permainan dende-dende**

Permainan dende-dende adalah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak Indonesia meskipun namanya beda dalam suatu daerah tapi perinsipnya permainan ini sama saja. Dinamakan dende-dende atau engkel karena dilakukan dengan lompat dengan menggunakan satu kaki ( Sukirman, 2008:145). Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak perempuan ataupun laki-laki, umur para pemain dende-dende atau engklek biasanya berkisar antara 7-8 tahun, namun tidak menutup kemungkinan anak dibawah umur 7 tahun dapat ikut atau melkukan permainan ini ( sukirman, 2008:145). Untuk permainan ini diperlukan tempat yang datar, berukuran 240 x 100 cm. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut gacok yang biasanya terbuat dari pecahan genting atau tembikar Ismail (2006:328). Kemudian adapun yang peneliti kembangkan disini adalah bahwa setiap warna memiliki arti dan gacok yang digunakan dibuat dari biji jagung yang dibungkus dengan kain yang telah dijahit sehingga ketika gacok yang dilemparkan menimbulkan bunyi khas yang cukup menarik kemudian langkah-langkah permainanya di buat semakin kompleks dan menarik dalam buku panduan permainan. Adapun pola permainan dende-dende sebagai berikut :

40 cm

40 cm

80 cm

40 cm

40 cm

40 cm

40 cm

40 cm

40 cm

Adapun cara bermain sebagai berikut :

**Cara menentukan urutan pemain**

Sebelum bermain dilakukan pengundian dengan hompimpa kalau dengan dua orang dengan ‘’suit’’ siapa yang menang akan main duluan, menentukan pemenang dengan hompimpa dengan menjulurkan telapak tangan. Apabila ada telapak tangan seorang beda maka dia menang, tapi kalau ada dua orang maka dilanjutkan dangan suit.

**Cara bermain dende-dende**

Adapun aturan permaiananya adalah sebagai berikut:

1. Pemain mati atau tidak bisa melanjutkan permainan apabila gacok keluar kotak atau pemain menginjak garis.
2. Apabila pemain mati maka dilanjutkan pemain urutan berikutnya.
3. Pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki.
4. Apabila gacok berada pada kotak yang ke Sembilan atau kotak setengah bundar maka pemain mengambil gacok dengan cara membelakangi kotak tersebut.
5. Apabila tidak ada juri atau wasit dalam permainan ini maka peserta yang tidak sedang bermain mengamati jalannya pemain lain yang sendang memainkan

**Pemain pertama memulai permainan**

1. Lempar gacok ke dalam kotak pertama, apabila gacok keluar maka pemain itu mati, dan diteruskan pemain selanjutnya sesuai dengan kesepakatan diawal permainan dengan menggunakan hompimpa.
2. Pemain melompat-lompat dengan satu kaki pada kotak-kotak yang ada, tapi apabila kotak itu ada gacok sendiri, maka kotak tidak bolah diincak dan harus dilewati. Apabila saat melompat menginjak garis maka pemain tersebut mati.
3. Bila lompatan sampai ke kotak berjejer dua maka kaki harus diturunkan pada kedua kotak itu, kecuali kotak yang ada gacoknya.
4. Hingga kembali kearah star, apabila pemain sedang kearah star maka ketika mendapati gacoknya pemain ambil kemudian melompat sampai keluar kotak star sehingga digunakan lagi untuk melempar kekotak berikutnya.
5. Pemain pertama terus melanjutkan permainan sebelum gacok keluar, mengenai garis atau kaki pemain menyentu garis hingga kembali ke star atau kotak pertama.
6. Apabila gacok dari kotak pertama hingga kembali ke tempat star belum mati maka langkah selanjutnya pemain ini mendapatkan bonus untuk memiliki rumah, dengan cara berbalik membelakangi lapangan dan gacoknya di letakkan dipunggung telapak tangan kemudian mengayunkan tang kebelakang, apabila gacok jatu di salah satu kotak, maka kotak itu menjadi miliknya atau rumahnya.
7. Kotak yang sudah menjadi rumahnya diberi tanda sehingga tidak diinjak oleh pemain yang lain atau tidak bola dilempari gacok, apabila ada pemain yang tidak bisa melompati kotak selanjutnya disebabkan ada rumah lawan maka akan dibuatkan jalan pertolongan, ini sesuai dengan kebijakan pemilik rumah.
8. Saat pemain berada dirumahnya maka harus menginjak dengan dua kaki.

**Jalan Bantuan**

Apabila sebagian besar kotak suda dikuasai oleh pemain, sedangkan ada pemain yang belum sama sekali memiliki rumah dan kesulitan untuk melompati rumah tersebut, atas kebijakan pemilik rumah bisa memberi jalur bantu dengan cara membuatkannya di tepi rumahnya dengan cara digaris sesuai dengan kebutuhan.

**Pemenang**

Apabila seluruh kotak suda dikuasai oleh para pemain sabagai rumahnya maka permainan selesa, meskipun kadang belum semua kotak jadi rumah pemainpun bisa berenti sesuai kesepakatan. Penentuan pemenang dalam permainan dende-dende barang siapa yang memiliki rumah yang paling banyak maka dialah pemenangnya.

**Deskripsi perkembangan Keterampilan Sosial**

Dari hasil uji coba pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional dende-dende yaitu anak berinteraksi dengan melakukan hompimpa untuk menentukan pemain pertama dan seterusnya. Anak bermain sesuai dengan urutan yang diperoleh dari hasil hompimpa. Ketika bermain anak tidak memaksakan diri untuk bermain pertama karena telah mengikuti hompimpa.

Pada saat anak melemparkan gacok kemudian keluar dari garis atau terkena garis kotak maka anak dengan suka rela untuk berhenti sementara, kemudian pemain yang lain untuk bermain, sama halnya ketika anak yang melompat dengan menekuk satu kaki kebelakang dan kaki yang melompat menginjak garis kotak dengan sigap anak yang lain menegur pemain yang sedang bermain agar berhenti sementara.

Anak yang telah berhasil melompati kotak dari awal hinggah akhir dan membelakangi dena dende-dende kemudian membuang gacok melewati kepala, apabila berhasil memasukkan gacok pada salah satu kotak maka sontak anak memberikan tanda rumah sesuai dengan kehendaknya sendiri. Pemain yang lain tidak memberikan kritik atau komentar yang negatif terkait dengan tanda rumah yang dibuat pemain. Pemain yang lain ketika memperoleh rumah akan memberikan tanda yang berbeda sesuai dengan kehendaknya. Pemain yang memperoleh paling banyak rumah pada kotak dende-dende tidak memojokkan temannya yang memperoleh paling sedikit rumah.

Dalam berlangsungnya terjalinnya kerjasama yang mana pemain akan fokus dalam bermain disebabkan pemain lain tidak mengganggu sebaliknya pemain yang lainnya sabar menunggu giliran sampai pemain melakukan kesalahan seperti menginjak garis atau gacok yang dibuang keluar dari kotak yang telah ditentukan.

Ketiga aspek pengembangan keterampilan sosial yang diamati secara langsung selama penelitian berlangsung pada tanggal 6,14,21, september 2018 di taman kanak-kanak nuruttaqwa makassar, kemudian dicari presentase rata-rata pada keseluruhan pertemuan untuk setiap aspek perkembangan. Perkembangan keterampilan sosial dikatakan memenuhi kriteria apabila tingkat perkembangan sosial minimal 70% anak didik mencapai tingkat perkembangan sosialnya berkembang sesuai harapan (BSH). Observasi ini dilakukan selama 3 pekan untuk mencari persentasi rata-rata pada keseluruhan pertemuan untuk setiap aspek perkembangan. Peneliti memberi kode sesuai kriteria perkembangan anak yang telah ditentukan sebelumnya, yakni Keriteria Belum Berkembang (BM), Mulai Berkembang ( MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil analisis perkembangan keterampilan sosial anak selama 3 kali pertemuan menunjukkan presentase 78% anak yang mencapai tingkat perkembangan keterampilan sosial dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sehingga dalam perkembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional efektif dan memenuhi perkembangan keterampilan sosial anak dari 70%.

**Pembahasan**

Dengan adanya penelitian pegembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional yang dilakukan peneliti diperolah hasil produk berupa buku panduan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini. Produk sampingan yang dihasilkan adalah perangkat pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional yakni Buku panduan, Program Semester (Prosem), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Renca Kegiatan harian (RKH), serta lembar instrument berupa LPAG,LPAA dan ARG yang telah memenuhi kriteria kevalidan, keperaktisan dan keterlaksanaan untuk diterapkan pada anak kelompok B.

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan dari hasil penelitian yang meliputi tiga hal, yaitu : (1) Keterlaksanaan pengembangan keterampilan sosial anak berbasis permainan tradisional. (2) Temuan khusus,(3) keterbatasan dan keunggulan yang ditemui, pembahasan ketiga hal diatas dikemukakan sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan Pengembangan keterampilan Sosial Berbasis Permainan Tradisional
2. Segi Validasi Isi

Berdasarkan pembahasan hasil revisi dan penilaian oleh validator yang dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional yang telah dikembangkan (Buku Pedoman pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini, program Semester, Rencana Kegiatan Mingguan, Rencana Kegiatan harian) secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kevalidan.

Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini yang telah dikembangkan yang dintinjau dari seluruh aspek yang sudah dinyatakan valid, akan tetapi masi terdapat saran-saran perbaikan yang perlu untuk disempurnakan antara lain (1) Buku pedoman permainan tradisional disarankan oleh validator yaitu perlu diperbaiki tampilan dan dilengkapi gambar yang sesui, dibuatkan struktur yang lebih sistematis, aturan permainan harus lebih diperjelas, proses permainan lebih dioperasionalkan dan materi lebih dispesifikkan,(2) Program semester sebagaiman yang disarankan oleh validator adalah lebih diperjelas kegiatan maupun pembelajarannya (3) Rencana kegiatan mingguan, disarankan untuk lebih diperjelas indikator dan masih perlu disederhanakan dan dikonkretkan, (4) Renca kegiatan harian, sebagaimana yang disarankan oleh validator bahwa waktu perlu lebih dirinci berdasarkan kegiatan, penulisan kegiatan harus lebih terstruktur dan pada kegiatan perluh lebih diperjelas lagi.

1. Gambaran Kepraktisan

Hasil penilaian ahli terhadap pengembanagan keterampilan sosila berbasis permaianan tradisional menyatakan bahwa permainan tradisional layak digunakan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Sedangkan secara empirik, berdasarkan hasil tanggapan guru pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru, oleh pengamat dinyatakan bahwa permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak terlaksana dengan baik, sebab oleh pengamat dinyatakan bahwa permainan tradisional telah memenuhi kriteria keterlaksanaan yaitu pada tahap persiapan, pijakan pada saat bermain dan pijakan setelah bermain pada ketegori 4>KG≥3,5 (Sangat tinggi), sedangkan pada tahap recalling pada kategori 3,5>KG≥2,5 (Tinggi), pada saat uji coba pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional, berdasarkan pengamat dan validator maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial telah memenuhi kriteria kepraktisan.

1. Gambaran Keefektifan

Pada BAB III telah dikemukakan kriteria keefektifan pengembangan keterampilan sosial ( 1) ketercapaian tingkat perkembangan keterampilan sosial anak yaitu minimal 70% anak didik mencapai tingkat perkembangan soaial yang berkembang sesuai harapan (BSH) terhadap pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional, (2) penyataan positif dari guru untuk setiap aspek yang direspon pada setiap komponen pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisioanal minimal memperoleh respon sebanyak 80% dari total respon guru.

Dari kegiatan permainan tradisional dalam mengembangakan keterampilan sosial anak pada saat berlangsung penelitian telah terpenuhi yakni aspek (1) yaitu perkembangan keterampilan sosial anak memenuhi 78% kriteria berkembang sesuai harapan, dapat dilihat pada lampiran. (2) pernyataan positif dari guru untuk setiap aspek yang direspon pada setiap komponen pemebelajaran diperoleh peresentase 97,7%, dapat dilihat pada lampiran 9. Hal ini yang mendasari bahwa perkembangan keterampilan sosial anak berbasis permainan tradisional yang telah diterapkan memiliki kriteria efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

1. Temuan khusus

Temuan khusus yang dimaksud adalah temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan ujicoba terbatas pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini. temuan-temuan tersebut antara lain:

1. Adanya kebutuhan yang tinggi bagi guru PAUD terhadap pengembangan keterampial sosial anak
2. Dalam kegiatan uji coba terbatas, sebagian anak merasa canggung dalam bermain.
3. Dalam kegiatan uji coba dalam permainan dende-dende peneliti mengangamati bahwa bukan hanya dapat mengembangkan keterampilan sosial akan tetapi memungkinkan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.
4. Keterbatasan dan keunggulan yang ditemui
5. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini yang ditemukan selama proses pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini, menyangkut tentang implementasi permainan tradisional dende-dende, sehingga keterbatasan ini layak untuk dipertimbangkan dari lembaga –lembaga PAUD. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain :

1. Pengembangan keterampilan sosial dengan menggunakan permainan tradisional dende-dende belum dapat terlaksana dengan maksimal karena guru lebih mengutamakan perkembangan aspek kognitif disebabkan tuntutan dan orang tua.
2. Waktu yang diberikan oleh guru kepada anak dalam memainkan permainan tradisional Dende-dende relatif singkat
3. Keunggulan

Adapun keunggulan yang ditemukan dalam peroses pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional Dende-dende sebagai berikut:

1. Dalam melakukan permainan dende-dende anak mengkombinasikan antara fisik dan mental sehingga memungkinkan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain
2. Permainan tradisional Dende-dende mengandung unsur kebudayaan, sehingga anak juga mengenal dan mempertahankan permainan yang diwariskan secara turun-temurun.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah kemukakan serta dihubungkan dangan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan diperolah bahwa Tingkat kebutuhan pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional dibutuhkan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak dan mempermuda guru dalam memberikan arahan kepada siswa dalam permainan tradisional
2. Desain pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional terbagi atas pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegitan harian sehingga dihasilkan buku pedoman permainan tradisional anak usia dini.
3. Hasil uji coba pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional diperoleh bahwa Tingkat pengembangan keterampilan sosial anak menunjukkan presentase 78 % anak yang mencapai tingkat perkembangan keterampilan sosial dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

**Daftar pustaka**

Euis kurniati,2005. Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group

Fatimah, Enung, 2006. *Psikologi Perkemabangan: Perkembangan Peserta Didik*.

Gimpel,G.A. & Merrel, K.W. 1989*. Social skill of children and adolescent: conceptualization,assessment, treatment new jersey: Lawrence Erlbaum associates publisher*. <http://www.quetia.com/PM.qs?a=&d=27773641>. Tanggal akses 14 juli 2018

Ismail, Ending. 2006. *Education Games*.menjadi Cerdas dan Dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta: Pilar Media

Luh, Nice, I Nyoman, 2014. *Perkembangan sosial emosional pada anak usia dini.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Reggio R.E dan R.J Reichard, (2008) the Emotional social intelligences of effective leadership: An emotional and social skill approach. jJurnal of Mgerial Psychology, 23. 169-185

Santrock, Jhon. W. 2007 Psikologi pendidikan. Jakarta. Kencana

Sugiono, 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabet

Sukirman. D. ( 2004) permainan tradisional jawa sebuah upaya pelestarian kebudayaan. Yokyakarta : kepel press