**BAB I**

**P E N D A H U L U A N**

1. **Latar Belakang Masalah**

Anak Taman Kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4-6 tahun dan merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks. Suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan, berpikir, perasaan dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Proses pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di Taman Kanak-kanak atau Radauthul Athfal. Lembaga ini merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak. Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik-motorik, intelektual, sosial dan emosi sesuai dengan tingkat usianya.

1

Amstrong (Tadkirotun Musfiroh 2010: 73) berpendapat bahwa pengertian masa anak sebagai berikut:

“Masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*). Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang”.

Uraian diatas dapat disimpulkan Perkembangan masa anak merupakan suatu proses yang menggambarkan perilaku kehidupan sosial psikologi manusia yang harmonis. Dimana terdapat tugas yang harus dipelajari, dijalani, dikuasai oleh setiap individu dalam perjalanan hidupnya. karena pada hakikatnya pada masa usia 4-6 tahun atau masa emas, kehidupan manusia dipandang sebagai upaya mempelajari norma kehidupan yang akan mempengaruhi pada usia anak selanjutnya. Jadi Pendidikan dan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan anak akan membantu anak berkembang dan tumbuh sesuai dengan bakat dan kreativitasnya serta pembentukan pribadi yang baik. Namun sebaliknya jika Pendidikan dan pengajaran yang tidak sesuai maka dapat berpengaruh buruk dan menjadi pengalaman anak diusia selanjutnya.

Permasalahan yang berkaitan dengan perilaku sosial khususnya pada anak Taman Kanak-Kanak kerap kali muncul, seperti, tidak mau bekerjasama dengan teman, kurang mau bergaul dengan teman dan tidak mentaati peraturan serta, tidak mau membagi miliknya. Padahal seharusnya anak usia TK memiliki kesempatan luas untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Sekolah, serta rumah tempat tinggal menjadi tempat bagi anak untuk dapat melatih kepekaan sosial anak.

Usia pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak didik. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani termasuk peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan. Sebagaimana yang dinyatakan dalam landasan Yuridis Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat 3, menyatakan bahwa :

“Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, Kognitif, bahasa, fisik atau motorik dan seni untuk siap memasuki Sekolah Dasar” (Direktorat Pembinaan PAUD dan SD, 2010: 1).

Dunia anak sebagian besar adalah dunia bermain, maka sebaiknya dalam segala hal yang menyangkut cara mengembangkan potensi yang ada pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak, sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik. Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan yaitu rendahnya perilaku sosial anak, Banyak anak berada di Lingkungan yang kurang begitu baik untuk mereka berinteraksi sosial, dimana minat anak masih kurang mau bergaul dengan teman sebaya, orang tua, maupun yang ada disekitamya, anak sering bermain sendiri, serta anak belum memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara pengajar dengan anak didik terjadi secara intensif. Pengajar dapat merancang model-model pembelajaran, sehingga anak didik dapat belajar secara optimal. Namun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, proses belajar mengajar yang dilakukan di Dalam kelas selama ini seringkali satu arah, dimana anak didik hanya mendengarkan apa yang disampaikan pengajar. Mengingat kedudukan peserta didik sebagai subjek sekaligus objek dalam proses belajar mengajar. Maka sebagai inti dari proses belajar mengajar tersebut adalah kegiatan belajar anak didik dapat mencapai tujuan sebagaimana yang telah direncanakan.

Mencermati fenomena di atas, sangatlah diharapkan seorang pengajar dapat menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu dalam upaya peningkatan kemampuan sosial para peserta didik. Dan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya peningkatan kemampuan sosial anak didik adalah melalui belajar sambil bermain dengan permainan tradisional. Permainan tradisional yang khas di daerah Indonesia yang mengutamakan kerjasama, rasa solidaritas dan kebersamaan.

Pembelajaran melalui Permainan tradisional yang diperkenalkan dan diterapkan kepada anak sejak dini. Jadi anak mengenal macam-macam permainan tradisional yang ada di Indonesia. Hal ini bertujuan agar anak akan merespon kemampuan sosial dengan suasana yang lebih menyenangkan, karena dilakukan sambil bermain. Tanpa disadari kita telah melestarikan warisan kebudayaan leluhur bangsa Indonesia, sehingga tidak mematikan pengetahuan anak didik atau generasi selanjutnya tentang budaya-budaya bangsa Indonesia.

Dengan melihat karakteristik dari anak kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, maka timbul sesuatu hal yang menarik. Sebagian anak didik kurang bersosialisasi dengan teman dan pengajar, sedangkan metode pembelajaran bermain menuntut anak didik bekerjasama dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta toleransi terhadap sesama teman. Dengan demikian, penelitian ini bisa menjadi solusi dalam pembelajaran yang kurang efektif dengan menggunakan metode pembelajaran klasikal.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penulis melakukan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut mengenai permainan tradisional dalam meningkatkan perilaku sosial anak Taman Kanak-Kanak, maka penulis memilih judul “Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional di Kelompok B1 TK Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan kepulauan”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan?”.

1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permainan tradisional yaitu untuk mengetahui Peningkatan Perilaku Sosial Anak di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Melalui Permainan Tradisional.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi dalam :

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari laporan penelitian ini, yakni :

1. Bagi lembaga pendidikan, sebagai bahan bacaan dan menambah referensi dalam pengembangan teori bermain untuk anak usia dini.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai sarana bahan masukan untuk mengkaji lebih lanjut tentang bagaimana mengajarkan metode bermain permainan tradisional dalam meningkatkan perilaku sosial anak.
3. Manfaat Praktis
4. Bagi guru, dapat menjadi pedoman dan acuan dalam meningkatkan perilaku sosial pada anak usia dini melalui permainan tradisional.
5. Bagi peneliti, sebagai bahan kajian dan analisis dalam mengkaji masalah cara meningkatkan perilaku sosial anak terutama dalam, berpartisipasi dan bekerjasama dengan teman, mentaati peraturan permainan dan mau membagi miliknya.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Perilaku Sosial Anak**
3. **Pengertian Perilaku Sosial**

Chaplin (1993) mengartikan “Perilaku sebagai respon (reaksi, tanggapan, jawaban, balasan) yang dilakukan oleh suatu organisme, bagian satu kesatuan, atau satu perbuatan atau aktivitas dan satu gerak atau kompleks gerak”. Mubiar Agustin (2008: 38) mengartikan “perilaku sebagai tindakan atau perbuatan suatu organisme yang dapat diamati bahkan dipelajari”.

Menurut Nurani (2009: 49) menyimpulkan pengertian “perilaku sosial adalah tingkah laku atau perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma masyarakat”. Sedangkan menurut Nugraha dan Rachmawati (2008: 67) bahwa “perilaku sosial Merupakan suatu pola perilaku yang cenderung menetap dan mampu mempengaruhi perilaku anak pada suatu situasi sosial selanjutnya”.

Hurlock (1998: 17) mengemukakan bahwa pengertian “Perilaku sosial menunjukkan terdapatnya tingkah laku yang sesuai dengan tuntunan sosial atau kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat”.

8

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut di atas, maka perilaku sosial dapat diartikan sebagai tingkah laku atau gerakan-gerakan yang tampak dan ditampilkan dalam interaksi dengan lingkungan sosialnya. Dari interaksi tersebut terdapat proses saling merespon, saling mempengaruhi. Dapat menunjukkan tingkat kematangan, emosi, kemandirian dan saling menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Perilaku anak usia dini adalah merupakan masa pembentukan yang disebabkan oleh faktor genetik dan faktor lingkungan, yang mana faktor lingkungan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian anak, sebab anak pada masa pembentukan dan perkembangan bersifat imitatif atau peniru apa yang dilihat dari lingkungannya dan akan diikutinya. Baik buruk, salah benar, pantas dan tidak pantas, anak masih belajar mencoba, meralat, berperilaku yang dapat diterima lingkungannya.

Proses sosialisasi yang dilakukan individu tidak terbatas dari satu lingkungan saja, melainkan dapat terjadi dalam lingkungan yang beraneka ragam. Bagi individu seperti anak didik, sebagian besar proses sosialisasinya dilakukan di Lingkungan sekolah. Seperti yang dikemukakan oleh Yusuf dan Syamsu LN (2002: 14) bahwa “Perilaku sosial sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Anak didik dalam lingkungan sekolahnya akan berhubungan dengan teman sebaya, guru-guru dan segala sesuatu yang menyangkut proses kegiatan belajar mengajar”.

Dengan demikian, perilaku sosial dapat diartikan sebagai suatu pola atau tindakan yang dilakukan oleh anak yang bersangkutan apabila berinteraksi, baik dengan teman, kelompok, guru, maupun lingkungan sosialnya. Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Perkembangan anak pada dasarnya bergantung kepada kemampuan berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat yang tidak dapat dilepaskan dari proses sosialisasi.

1. **Pola Perilaku Sosial**

Sebagian dari bentuk perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak–kanak awal, merupakan perilaku yang terbentuk atas dasar landasan yang diletakkan pada masa bayi. Sebagian lainnya merupakan bentuk perilaku sosial baru yang mempunyai landasan baru. Banyak diantara landasan baru ini dibina oleh hubungan sosial dengan teman sebaya diluar rumah dan hal-hal yang diamati anak dari tontonan televisi atau buku komik.

Perilaku sosial menurut Hurlock yang dipaparkan Susanto dan Ahmad (2011: 37) terbagi atas dua kelompok, yaitu pola perilaku yang sosial dan pola perilaku yang tidak sosial. Pola perilaku yang termasuk dalam perilaku sosial adalah:

A)Kejasama, b)Persaingan, c)Hasrat dan penerimaan diri, d)Simpati, e)Empati, f)Ketergantungan, g)Sikap ramah, h)Sikap tidak mementingkan diri sendiri, i)Meniru, j)Perilaku kelekatan.

Adapun penjelasan dari masing-masing pola perilaku sosial anak, sebagai berikut:

1. Kerja sama. Sekelompok anak bermain atau bekerja sama dengan anak lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.
2. Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang dialami anak.
3. Kemurahan hati. Kemurahan hati, terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
4. Hasrat dan penerimaan sosial. Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri anak dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.
5. Simpati. Anak kecil mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
6. Empati. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang pada anak, jika dapat memehami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
7. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.
8. Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain, dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk menghargai apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain bukan hanya memusatkan perhatian pada kepentingan milik mereka sendiri.
10. Meniru. dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial. Anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
11. Perilaku kelekatan. Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, Pola perilaku sosial banyak yang tampak tidak sosial atau bahkan anti sosial, tetapi dalam kenyataannya masing-masing tetap penting bagi proses sosialisasi. Landasan yang diletakkan pada masa kanak-kanak awal akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan orang dan situasi sosial jika lingkungan mereka semakin meluas, dan jika mereka tidak mempunyai perlindungan dan bimbingan dari orang tua pada masa bayi.

Meskipun demikian diperhatikan bahwa pola yang tidak sosial pun seringkali merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak kecil. Dari pengalaman, anak belajar cara orang atau anak lain bereaksi terhadap perilaku mereka. Jika ingin menjadi anggota yang diterima oleh kelompok sosial, mereka baru ingin belajar untuk mengubah perilakunya.

1. **Karakteristik Perilaku Sosial**

Melalui hubungan sosial anak belajar bergaul dengan orang-orang yang ada di luar lingkungan rumah, terutama dengan teman sebayanya. Perkembangan perilaku sosial bagi anak sangat diperlukan, karena anak merupakan manusia yang tumbuh dan berkembang yang akan hidup di Tengah-tengah masyarakat. Perkembangan perilaku sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat. Dalam proses perkembangannya ada ciri-ciri yang melekat dan menyertai anak-anak tersebut.

Snowman (Patmonodewo, 1995: 29) mengemukakan karakteristik perilaku sosial anak yang biasanya ada di Taman Kanak-Kanak, sebagai berikut:

“ 1) Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaiakan diri secara sosial, mereka mau bermain denga teman, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda, 2) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti, 3) Anak lebih sering kali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar, 4) Pola bermain anak prasekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Anak yang dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif, dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain fungsional dan asosiatif dramatis, 5) Perselisishan sering terjadi, akan tetapi sebentar kemudian mereka berbaikan kembali. Anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang, 6) Setelah masuk Taman Kanak-kanak, pada umumnya kesadaran mereka terhadap peran jenis kelamin tidak berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain diluar, bermain kasar dan bertingkah laku agresif. Sedangkan perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.”

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Perilaku Sosial**

Menurut Bronfenbrenner (Nugraha, 2008) bahwa konteks sosial tempat anak hidup akan banyak mempengaruhi perkembangan anak yaitu tempat anak menghabiskan sebagian bessar waktunya dalam berprilaku, bekerjasama serta berkomunikaasi adalah lingkungan yang berpengaruh terhadap sikap perkembangan sosial anak yaitu:

1. Faktor Lingkungan Keluarga

Keluarga mempunyai pengaruh sangat besar terhadap perilaku sosial anak karena keluarga menjadi tempat pertama anak mengenal lingkungan. Di dalam keluarga anak belajar tentang perilaku baik dan buruk dengan melihart dan memperhatikan perilaku anggota keluarganya. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial anak yang berkaitan dengan status sosial ekonomi keluarga, kebutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua.

1. Faktor dari Luar Rumah

Faktor yang berasal dari luar adalah faktor yang berasal dari hubungannya dengan orang luar, antara lain :

1. Teman sebaya

Hal ini sangat memberikan pengaruh perilaku sosial anak karena anak cenderung memiliki sifat yang sangat kuat terhadap teman sebayanya, terutama dalam kelompoknya.

1. Sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan perilaku sosial anak, karena meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri anak.

1. Media massa

Media massa sebagai sarana komunikasi yang mempunyai pengaruh besar dalam pembentukan perilaku dan moral anak, Karena media massa dalam penyampaian informasinya dapat pula membawa pesan-pesan yang berisi sugesti untuk mempengaruhi perkembangan perilaku sosial dan moral anak.

1. Faktor Pengalaman Awal yang Diterima Anak

Pengalaman sosial awal anak sangat menentukan kepribadian selanjutnya. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu pada perkembangan sosial selanjutnya. Pola sikap dan perilaku cenderung menetap dan mampu mempengaruhi perilaku anak pada situasi sosial. Oleh karena itu, pengalaman sosial awal anak harus difasilitasi dengan situasi sosial yang positif dan dapat diterima oleh lingkungan yang luas.

Pentingnya perilaku sosial anak untuk membangun perilaku dalam menyesuaikan diri, dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat dimana anak itu berada. Perilaku sosial itu adalah sesuatu yang dipelajari dan bukan hanya hasil dari kematangan, jadi perkembangan sosial seorang anak diperoleh dari faktor kesempatan belajar baik dari lingkungan sekolah dan lingkungan rumahnya.

1. **Indikator Pengembangan Perilaku Sosial Anak**

Berdasarkan kurikulum Taman Kanak-Kanak (DEPDIKNAS, 2010: 46) Indikator-indikator pengembangan sosial anak, yaitu : (1) Dapat bekerjasama dengan teman; (2) Mau bermain dengan berteman; (3) Mentaati peraturan permainan; (4) Mau meminjamkan miliknya.

1. **Permainan Tradisional**
2. **Pengertian Permainan Tradisional**

Setiap permainan tradisional menampilkan sisi tersendiri untuk perkembangan kecerdasan anak dimana menanamkan sikap hidup seperti nilai kerjasama, kedisiplinan dan musyawarah mufakat, karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain. Permainan tradisional melibatkan lagu yang berisi syair lagu yang isinya member ajakan, menanamkan etika dan moral. Hal ini sangat berbeda sekali dengan permainan modern berkembang saat ini (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini: 2010) .

Menurut Direkorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010: 3) “Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan menggunakan alat sederhana sesuai keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang”.

Sedangkan menurut Rohmah dan Zidyatur (2012) mengemukakan pengertian Permainan tradisional sebagai berikut:

“Permainan tradisional adalah bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang mengandung manfaat besar sebagai moral masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah masyarakat lain”.

Selanjutnya menurut Kristi dan Kurwinda (2012) mengemukakan bahwa “permainan Tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai dengan aspek budaya dalam kehidupan masyakat”.

Berdasarkan beberapa dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalammnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang.

1. **Fungsi dan Manfaat Permainan Tradisional**

Fungsi dan manfaat permainan tradisional banyak memiliki pengaruh penting dalam perkembangan diri anak. Beberapa literatur menyebutkan bahwa permainan memberikan pengaruh yang baik untuk anak. seperti yang diungkapkan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010) dan Ahira (2009) menyebutkan pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak diantaranya:   
1). Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat Iangsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang dan benda-benda yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk Iebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisioanal tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku. selain aturan yang sudah umum. Ditambah aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan.

2). Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

1. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
2. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan tradisional seperti permainan Gagarudaan, Oray-Orayan dan Pa Cici-Cici Putri mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya, Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

1. Mengembangkan kecerdasan ernosi dan antar personal anak.

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya, sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Beberapa permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok diantaranya: Bebentengan, Adang-Adangan dan Kasti (Boi-boi).

1. Mengembangkan kecerdasan logika anak.

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan Iangkah-langkah yang harus dilewatinya. misalnya: Engklek, Congkak, ma’gulacang, Macan Damn Damnan, Lompat tali’Spintrong, EncrakEntrengan, Bola bekel dan Tebak-Tebakan

1. Mengemnbangkan kecerdasan kinestetik anak.

Pada umumnya permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari. berputar dan gerakan-gerakan lainnya. Contoh permainannya adalah: Nakaluri, Adang-Adangan, Lompat tali*.* Baleba, Pulu-Pulu, Sorodot Gaplok, Tos Asya, Dende-dende, Taplak dan. Enggrang

1. Mengembangkan kecerdasan natural anak.

Banyak alat-alat permainan yang dibuat dan digunakan dari tumbuhan, tanah, genting dan batu atau pasir. Aktivitas tersebut rnendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak Iebih nnenyatu terhadap alam, Contoh permainannya adalah sebagai berikut: Mobil-mobilan terbuat dari kulit jeruk Bali, Engrang/longgak terbuat dari bambu, Padende menggunakan ban, dan Agra sepak takraw yang bolanya terbuat dari rotan.

1. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Anjang-Anjangan (Jawa Barat) dan Alek-alekkan. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran.

1. Mengembangkan kecerdasan musikal anak.

Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyidiantaranya: Calung, Ambil-Ambilan, Berbalas Pantun,

1. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak

Dalam permaianan tradisional tidak mengenal konsep menang dan kalah. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah diri. Bahkan ada kecenderungan orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.

Berdasarkan uraian di atas bahwa Permainan tradisional memiliki peranan penting dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, seperti yang uraikan di atas bahwa permainan tradisional dapat membantu anak menjadi lebih kreatif, dapat pula digunakan sebagai terapi terhadap anak. Disamping untuk mengembangkan kecerdasan emosi, kecerdasan Intelektual, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal dan kecerdasan spiritual, pengendalian diri anak, serta rnenambah kesenangan anak .

1. **Macam–Macam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional pada umumnya terdiri dari beberapa macam, seperti yang diungkapkan oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010) menjelaskan bahwa permainan tradisional banyak macamnya sesuai dengan daerah setempat. Ada 4 (empat) macam diantaranya, yaitu :

1. Petak Umpet

Petak umpet adalah sejenis [permainan](http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan) yang bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak akan semakin seru, tidak menggunakan alat khusus tetapi dapat menggunakan alat tubuh. Di Jawa Timur permainan ini disebut Singidan dan di Sulawesi Selatan disebut Cokko-cokko atau Tingko-tingko biasa juga dikenal dengan sebutan Pal-Pal

1. Taplak / Engklek/Lore/Angkle

Permainan Taplak/engklek/Lore/angkle merupakan permaian meloncati garis dengan satu kaki yang arenanya berbentuk kotak-kotak yang terbagi dua dengan gambar setengah lingkaran yang biasa dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 6 orang. Di Jawa Timur permainan ini disebut Anglek, di Jawa Tengah disebut Engklek, di NAD menyebutnya Panci, Sulawesi Tengah namanya Nokadende, sedangkan di Sulawesi selatan namanya Dende-dende

1. Ular Naga

Permainan ular naga yaitu permainan dengan menirukan bentuk dan perilaku dua ekor ular yang sedang berkelahi. Permainan ini tidak memerlukan alat bantu tetapi hanya menggunakan syair lagu yang berisi Tanya jawab. Di Provinsi Jawa Barat permainan ini disebut oray-orayan, di Jawa timur disebut Sledor, sedangkan di Sulawesi Selatan permainan ini disebut Toko-toko’ Diang.

1. Congkak/congklak/Dakon

Congklak adalah permainan memasukkan biji-bijian kedalam sederetan lubang dan sebuah lubang induk berbentuk seperti setengah bulatan bola yang berjumlah 5 lubang di sebelah kanan dan kiri. Di Jawa permainan ini disebut Dakon, di Banten dikenal dengan daku sedangkan di Sulawesi Selatan disebut Ma’gulacang.

1. **Kerangka Pikir**

Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan guna meningkatkan perilaku sosial anak didik yaitu tingkah laku atau perilaku anak didik yang sesuai dengan nilai dan norma masyarakat.

Melalui kegiatan bermain dengan permainan tradisional, guru dapat meningkatkan perilaku sosial anak yang meliputi persahabatan, kepemimpinan, sikap keterbukaan, inisiatif sosial, partisipasi dalam kegiatan kelompok, tanggung jawab dalam tugas kelompok dan toleransi terhadap teman. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak adalah perhatian, relevansi, percaya diri dan kepuasan.

Strategi pembelajaran bagi anak secara terpilih dirancang sedemikian rupa sebagai mengupayakan pembentukan perilaku sosial pada diri anak sejak dini. Strategi pembelajaran ini harus tercantum dalam Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman guru. Berdasarkan uraian tersebut, dinyatakan bahwa dalam penelitian ini dikaji tentang pembentukan karakter anak khususnya pembinaan perilaku sosial anak Taman Kanak-kanak. Berdasarkan pembinaan sikap sosial tersebut, anak diharapkan dapat berperilaku sosial melalui pembiasaan sikap dan perilaku kehidupan sehari-hari.

Untuk lebih jelasnya digambarkan sebagai berikut :

1. Tidak dapat bekerjasama dengan teman;
2. Tidak mau bergaul dengan teman;
3. Tidak Mentaati aturan permainan
4. Tidak suka meminjamkan miliknya.

Perilaku

Sosial

Anak

Kurang

**KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Permainan Tradisional

1. Permainan Tradisional Ular Naga.
2. Permainan Tradisional Petak Umpet.
3. Permainan Tradisional Taplak/dende-dende
4. Permainan Tradisional Congklak

Perilaku Sosial Anak

Berkembang

1. Dapat bekerjasama dengan teman;
2. Mau bermain dengan berteman;
3. Mentaati peraturan permainan
4. Suka meminjamka miliknya dengan.

**Gambar 1 : Bagan Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan hipotesisnya adalah jika guru menerapkan kegiatan permainan tradisional, maka perilaku sosial anak kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Dalam hal ini peneliti hanya ingin mendeskripsikan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan perilaku Sosial Anak didik di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kagiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan kegiatan yang langsung berhubungan dengan tugas guru di Lapangan, yaitu mengembangkan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

27

1. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini, yaitu pelaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan perilaku sosial anak didik di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah:

1. Perilaku sosial adalah suatu pola atau tindakan yang dilakukan oleh anak yang bersangkutan apabila berinteraksi, baik dengan teman, kelompok, guru, maupun lingkungan sosialnya. Kemampuan perilaku sosial tersebut yaitu, dapat bekerjasama dengan teman, mudah bergaul dengan teman, dapat mentaati peraturan permainan, serta mau membagi miliknya.
2. Permainan tradisional adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak, dengan menggunakan alat sederhana atau tanpa mengguanakan alat, hanya menggunakan anggota tubuh dan syair-syair lagu, serta merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.
3. **Setting dan Subjek Lokasi Penelitian**
4. **Setting Penelitian**

Lingkungan penelitian yang dipilih oleh peneliti sebagai lokasi penelitian ini adalah Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan (Jalan Maccini Baji No. 5) merupakan salah satu Taman Kanak-kanak yang ada di Ibukota kelurahan Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan kepulauan. Jarak yang ditempuh dari Ibukota kabupaten Pangkajene dan Kepulauan yaitu 2 km. Adapun sarana dan prasarana yaitu status bangunan milik sendiri (permanen) luas bangunan 14 x 15 m.

1. **Subjek penelitian**

Subjek penelitian adalah anak didik Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Kelompok B1 dengan usia anak didik rata-rata 5-6 tahun, dengan jumlah anak didik 20 orang.

1. **Desain dan Prosedur Penelitian**

Prosedur pelaksanaan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Secara umum desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Siklus I

Perencanaan

refleksi

Siklus I

Pelaksanaan

pengamatan

Perencanaan

Siklus II

refleksi

Pelaksanaan

Siklus II

pengamatan

**Gambar 3.1 Desain PTK, Arikunto (2009 : 74)**

Adapun langkah-langkah yang akan ditempuh dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Perencanaan

Penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan refleksi yang terdiri dari kegiatan identifikasi masalah dari kegiatan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Masalah-masalah yang teridentifikasi berupa :

1. Kurang baiknya perilaku sosial anak, mereka suka mengganggu satu sama lain yang mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang lancar.
2. Pembelajaran tidak ditujukan untuk pembelajaran anak.
3. Strategi belajar guru kurang menghasilkan rasa kebersamaan bagi anak, mereka merasa diri masing-masing paling pintar dan mengacuhkan teman yang lain.
4. Banyak komponen-komponen yang mempengaruhi proses belajar mengajar, diantaranya penggunaan media dan metode pembelajaran.

Hasil dari proses refleksi yang dituangkan dalam lembar refleksi yang berisi :

1. Catatan harian tentang apa saja yang terjadi di Dalam kelas, seperti proses dan situasi pada saat kegiatan pembukaan, suasana saat Tanya jawab atau diskusi. Kurang melaksanakan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.
2. Jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan apa yang sudah ada, sedang dan akan terjadi selama kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan perilaku sosial anak didik yang dapat ditunjukkan melalui kegiatan bermain.
3. Hal-hal yang sudah dipersiapkan oleh peneliti, misalnya dalam pembentukan tingkah laku yang diharapkan.

Masalah yang terindentifikasi kemudian dianalisis dan ditelusuri penyebab timbulnya masalah tersebut. Masalah utama yang teridentifikasi adalah munculnya perilaku sosial anak didik yang kurang mau bergaul dengan temannya. Setelah melakukan analisis terhadap masalah-masalah yang teridentifikasi, guru sebagai peneliti menyimpulkan penyebab dari masalah-masalah tersebut dan memilih salah satu masalah yang paling mendesak untuk segera didapatkan solusinya, yakni adanya anak didik yang tidak menunjukkan perilaku sosial di Sekolah. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, sebagai peneliti mencoba mencari cara untuk memperbaiki atau mengatasi masalah tersebut.

Setelah masalah dianalsis penyebabnya, selanjutnya peneliti berusaha mencari alternatif pemecahan masalah. Dengan demikian, fenomena tersebut sangat penting untuk dikaji lebih mendalam sehingga dapat menemukan strategi dalam upaya mengembangkan perilaku sosial anak didik.

Langkah-langkah perbaikan untuk satu siklus dituangkan dalam rancangan satu siklus, dengan harapan perilaku sosial anak akan mengalami perubahan. Rancangan satu siklus ini bertema Lingkungan yang digunakan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Upaya peneliti yang tertuang dalam rancangan satu siklus ini adalah upaya pencegahan terhadap perilaku sosial anak yang bermasalah dengan memberikan stimulus kepada anak didik dan menumbuhkan rasa percaya diri anak agar perilaku sosialnya menjadi baik.

Adapun langkah-langkah perbaikan yang dituangkan dalam rancangan satu siklus adalah :

1. Menetapkan tujuan perbaikan (perilaku sosial anak menjadi baik dan benar).
2. Melaksanakan alternatif perbaikan pembelajaran (pengembangan perilaku sosial anak didik).
3. Melaksanakan observasi pada saat perbaikan pembelajaran sedang dilaksanakan (pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan perilaku sosial anak).
4. Melakukan refleksi setelah proses observasi terlaksana (perbuatan dan interaksi anak dengan temannya).
5. Menyusun rencana berikutnya berdasarkan hasil refleksi.

Berdasarkan rancangan satu siklus yang telah dibuat, selanjutnya peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dalam melaksanakan penelitian.

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan seorang teman berdasarkan masalah yang terjadi dalam meningkatkan perilaku sosial anak didik.

Teman sejawat bertugas mengamati aktivitas peneliti dan siswa. Prosedur pembelajaran setiap RKH terdiri dari kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), kegiatan istirahat (30 menit), dan kegiatan penutup (30 menit). Semua kegiatan ini terfokus pada perkembangan tingkah laku sosial anak didik yang merupakan dasar pembentukan kepribadian dalam menyesuaikan diri dalam masyarakat agar diterima di Lingkungannya.

Secara umum prosedur pembelajaran yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Pembukaan (memberikan motivasi dan memfokuskan perhatian anak didik serta memperkenalkan permainan tradisional).
2. Kegiatan inti (menerapkan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perilaku sosial anak didik).
3. Kegiatan istirahat (mempertahankan motivasi, kesegaran fisik dan konsentrasi anak didik).
4. Kegiatan penutup (mengulas sepintas kegiatan inti yang telah dilakukan, merangkum hasil pembelajaran, pemberian tugas rumah dan mempersiapkan peserta didik untuk pulang).
5. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan oleh seorang tgeman sejawat di dalam kelas, yakni pada saat penyelenggaraan proses pembelajaran oleh peneliti. Tujuan yang hendak dicapai dalam penggunaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain yakni perilaku sosial anak didik. Pengamatan dan pemantauan dilakukan secara bersamaan dengan proses belajar mengajar yang menggunakan metode bermain dan instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi.

Hal yang dinilai atau diamati dalam lembar observasi adalah :

1. Penataan ruang dan sumber belajar serta pelaksanaan tugas rutin.
2. Pelaksanaan perbaikan kegiatan.
3. Pengelolaan interaksi kelas.
4. Sikap keterbukaan dan keluwesan guru serta kemampuan guru membantu pengembangan sikap positif anak terhadap kegiatan bermain sambil belajar.
5. Pendemonstrasian kemampuan khusus dalam perbaikan kegiatan pengembangan.
6. Pelaksanaan penilaian selama proses perbaikan kegiatan pengembangan.
7. Kesan umum pelaksanaan perbaikan kegiatan pengembangan yang terdiri dari keefektifan proses kegiatan pengembangan, penggunaan bahasa Indonesia secara lisan, kepekaan terhadap ketidaksesuaian perilaku dan kesalahan berbahasa anak dan penampilan guru dalam perbaikan kegitan pengembangan.
8. Refleksi

Hasil temuan dalam proses pengamatan dijadikan bahan dalam proses refleksi indikator perilaku sosial anak didik dalam permainan tradisional. Refleksi yang dilakukan diharapkan dapat melihat dengan jelas pencapaian tujuan perbaikan dalam penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan perilaku sosial anak didik kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain. Refleksi pada siklus pertama dilakukan dengan cara melakukan diskusi dengan guru lain (*observer*) mengenai :

1. Analisa mengenai tindakan yang baru dilakukan.
2. Mengulas dan menjelaskan perbedaan rencana dan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan.
3. Melakukan pemaknaan serta menyimpulkan data yang diperoleh.

Dari hasil refleksi siklus I ditemukan kekuatan dan kelemahan proses tindakan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Yang mana bagi peneliti merupakan sarana untuk menambah pengetahuan dan pengalaman tentang metode pembelajaran bermain dalam meningkatkan perilaku sosial anak.

Hasil dari refleksi pada siklus I akan menjadi rujukan dalam penyusunan rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Dimana perilaku sosial anak didik menunjukkan terdapatnya tingkah laku yang sesuai dengan tuntunan sosial atau kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini digunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu metode observasi dan metode dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang cara guru mengajar permainan tradisional dan peningkatan perilaku sosial anak yang meliputi dapat bekerjasama dengan teman, mudah bergaul dengan teman, mau membagi miliknya, dan mau meminjamkan miliknya dengan senang hati di Taman Kanak-kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan melalui permainan tradisional dengan menggunakan lembar observasi.

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk membantu keakuratan data pada metode observasi di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan yang menjadi subjek dalam penelitian ini berupa data tentang jumlah anak yang terkait dengan permainan tradisional terhadap perilaku sosial anak.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan semua gejala-gejala yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Seluruh proses analisis data akan dideskripsikan secara kualitatif dalam bentuk laporan hasil penelitian.

Alur tahapan dalam analisis data digambarkan sebagai berikut :

Pengumpulan Data

Penyajian Data

Reduksi Data

Kesimpulan / Verifikasi

Penilaian hasil belajar dari penelitian ini didasarkan pada buku Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak oleh Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Departeman Pendidikan Nasional, 2007. Dan penilaian tersebut dilakukan secara kualitatif sepeti dalam tabel sebagai berikut :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KATEGORI** | **SIMBOL** | **PENILAIAN** |
| 1. | Baik | ⚫ | Anak didik mampu berperilaku sosial dengan baik, benar dan tepat. |
| 2. | Sedang | ✓ | Anak didik mampu berperilaku sosial dengan baik dan benar, tapi sedikit lamban. |
| 3. | Kurang | ο | Anak didik tidak mampu berperilaku sosial dengan baik, lamban, kadang salah dan kurang tepat. |

**Tabel 3.1 : Kategori Penelitian Hasil Belajar**

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **HASIL PENELITIAN**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**
   * + 1. Sejarah Berdirinya

Lokasi penelitian dilksanakan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, yang menyelenggarakan pendidikan pra sekolah ( pendidikan usia dini ) berdiri sejak tahun 1987, tepatnya pada tanggal 17 juli 1978. Dari awal berdirinya sampai saat ini Taman kanak-kanak Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan dipimpin oleh kepala Taman kanak-kanak yang bernama Hafidah, S.Pd

b. Letak Geografis

Taman kanak-kanak Pertiwi Anrong Appaka beralamat di Jalan Maccini Baji No. 5 Kelurahan Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan kepulauan, Taman kanak-kanak ini cukup strategis dekat dari fasilitas umum seperti; mesjid, terminal dan kantor kelurahan. Masyarakat sekitar juga cukup menjangkaunya dengan berjalan kaki, karena lokasinya terdapat di tengah-tengah perkampungan. Taman kanak-kanak Anrong Appaka terdiri dari lahan seluas 14 x 15 m. Kelompok A terdiri dari 7 laki-laki dan 9 prempuan, kelompok B1 terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan, dan kelompok B2 terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan.

39

44

1. **Gambaran Peningkatan Kemampuan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan kepulauan Siklus I**
2. **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I**
3. **Perencanaan Siklus I**

Setelah menetapkan untuk meningkatkan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional . Maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah menyiapkan beberapa hal yang diperlukan saat pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar. Adapun hal-hal yang dilakukan guru Taman Kanak-kanak tempat meneliti adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk tindakan siklus I pertemuan pertama dan kedua.

Menyusun RKH sesuai dengan tema yaitu, “Binatang” dan sub tema **“**Jenis-Jenis Binatang” serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir (terlampir).

1. Membuat lembar observasi kegiatan untuk masing-masing anak.

Membuat lembar observasi mengenai peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional. Menyiapkan instrumen observasi yang berisi hal-hal yang diamati dan diisi pada saat kegiatan berlangsung, mencatat hal-hal mungkin terlewatkan pada lembar observasi (terlampir).

1. Membuat lembar observasi terhadap guru selama pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Menentukan jenis permainan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran
3. **Pelaksanaan Siklus I**

**Pertemuan I**

Penelitian siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin, 03 Desember 2012 dan pertemuan kedua pada hari Kamis, 06 Desember 2012 Pada tahap ini, terdapat empat kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian pada pertemuan I siklus I ini, saat kegiatan awal dan kegiatan akhir berlangsung. Pada penelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini.

Pada siklus I pertemuan pertama yaitu pada hari Senin, 03 Desember 2012, adapun kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan ini kegiatan awal diawali dengan kegiatan berbaris di Depan kelas kemudian mengajak anak masuk ke Kelas satu persatu, didalam kelas guru memulai dengan mengucapkan salam kepada anak, kemudian berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran, lalu dilanjutkan dengan kegiatan menirukan gerakan burung yang sedang terbang. Sebelum anak-anak melakukan kegiatan menirukan gerakan burung yang sedang terbang terlebih dahulu ibu guru memberikan contoh lalu kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan seperti contoh yang diberikan oleh ibu guru. Setelah itu guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan pembelajaran, bahwa hari ini kita akan bermain permainan tradisional Ular Naga.

Masih pada kegiatan awal, dimana sebelum memulai kegiatan permainan ular naga terlebih dahulu guru mengatur posisi duduk anak, setelah itu memotivasi anak agar anak agar lebih bersemangat. Dan mengajak anak berdiskusi tentang permainan ular naga

1. Kegiatan Inti
   * + - 1. Pada kegiatan inti ini dilakukan di luar ruangan yaitu di halaman sekolah. Guru mengarahkan dan mengaktifkan anak dalam memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional ular naga. Dan selanjutnya diharapkan anak untuk memperhatikan dan aktif mengikuti langkah-langkah atau cara-cara yang dikemukakan guru dalam kegiatan diskusi kelompok. Guru menjelaskan aturan dalam permainan ini kepada anak. Guru memulai permainan dengan membuat / membagi kelompok anak menjadi 2 kelompok. Lalu guru mengatur posisi permaian ( kepala, badan dan ekor). Secara bersama-sama anak menentukan 2 (dua) anak sebagai penjaga gerbang ular naga anak tersebut anak mempertemukan dua telapak tangannya lalu membentuk gerbang. Anak-anak lainnya membuat barisan panjang sambil menyanyikan lagu “ Ular Naga” masuk ke Gerbang. Perjaga gerbang ( anak yang membuat gerbang dari tangannya) akan menjatuhkan tangannya untuk menangkap anak terakhir Anak yang ditangkap diminta memilih berada di belakang anak yang mana Setelah semua selesai maka dilakukan penghitungan berapa jumlah anak dimasing-masing anak penjaga gerbang. Setelah permainan sampai kelompok 2 selesai guru mengadakan review tentang permainan dan mengamati dan menilai perilaku anak dalam bermain. Pada saat perrmainan berrjalan masih terlihat beberapa anak yang perilaku sosialnya masih rendah, dimana masih terlihat beberapa anak yang kurang mau bekerjasama dengan temannya, serta masih belum mau bergaul dengan temannya untuk bermain.
         2. Meniru membuat garis miring, datar dan tegak menjadi kata ”ayam”
         3. Menyusun kepingan puzzle binatang menjadi bentuk utuh
2. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan Akhir

Selanjutnya pada kegiatan akhir, adapun kegiatan pembelajaran adalah kegiatan dengan memberikan memberi pesan-pesan belajar kepada anak dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak sehingga anak dapat mengerti pesan-pesan yang disampaikan ibu guru dan melaksanakannya dengan baik. kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi, membaca doa dan memberi salam kemudian kemudian guru membalas salam dan mempersiapkan anak untuk pulang sambil bersalaman dengan anak.

**Pertemuan II**

Pada siklus I pertemuan kedua yaitu pada hari Kamis, 06 Desember 2012 adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan dengan guru mengajak anak berbaris dan menyanyikan beberapa lagu berbaris di Halaman sekolah, setelah berbaris guru meminta anak untuk masuk ke Dalam kelas satu-persatu. Di Kelas ibu guru memberi salam dan anak-anak pun menjawab salam, serta menyanyikan beberapa lagu seperti selamat pagi dan lagu salam, kemudian meminta anak untuk berdoa sebelum belajar, dilanjutkan dengan kegiatan praktek merayap seperti cecak sebelum masuk ke kegiatan inti, guru menjelaskan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional ”petak umpet”. Kemudian guru berdisikusi sejenak tentang kegiatan permainan petak umpet. Setelah itu meminta anak ke Halaman sekolah.

b. Kegiatan inti

1. Pada kegiatan inti ini guru mengarahkan dan mengaktifkan anak dalam memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional petak umpet. Selanjutnya diharapkan anak untuk memperhatikan dan aktif mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan guru dalam kegiatan. Guru menjelaskan aturan dalam permainan ini kepada anak. Permainan diawali dengan semua anak melakukan “hompimpah”, satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dianggap benteng, sementara yang anak yang lainnya mencari tempat untuk bersembunyi, anak yang menjadi pencari harus cepat-cepat berlari ke Benteng sambil menyebut nama orang yang ketahuan persembunyiannya. Begitu juga dengan anak yang ketahuan. Karena bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka tahap selanjutnya dia tidak akan jaga, anak lain yang bersembunyi dapat pula menyentuh benteng agar tidak jaga pada tahap selanjutnya, asalkan tidak ketahuan dengan anak yang menjadi pencari. Setelah semua telah ketahuan persembunyiannya, maka pencari akan menutup matanya kembali ke Benteng dan anak-anak lain membentuk barisan dibelakangnya. Pencari akan menyebut salah satu nomor, anak yang ada diurutan nomor yang disebut akan menjadi pihak yang kalah bila tadi ia tidak berhasil lebih dulu mencapai benteng. Sedangkan anak yang berhasil mencapai benteng lebih dulu, saat ketahuan tempat persembunyiannya, maka anak sipencari tetap dalam posisi kalah, begitu pula seterusnya. Selama kegiatan berlangsung terlihat anak masih belum bekerjasama saat bermain, dan masih ada anak yang tidak mau mentaati peratuaran, guru membimbing anak dalam kegiatan permainan dan memberikan motivasi dan pujian kepada anak dalam permainan, agar jauh lebih bersemangat lagi. Setelah permainan guru mengadakan review tentang permainan, lalu mengamati dan menilai perilaku anak dalam bermain.
2. Mengelompokkan gambar binatang yang berkaki dua dan berkaki empat
3. Mengerjakan “maze” kerbau mencari jalan menuju sawah

c. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

d. Kegiatan akhir

Pada kegitan akhir, Setelah kegiatan permainan selesai guru kemudian mengajak anak untuk bernyanyi bersama, kemudian berdisikusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini, dan memberikan pesan-pesan moral kepada anak, lalu membaca doa pulang dan mengucap salam dan mempersilahkan anak untuk pulang sambil bersalaman dengan ibu guru.

**c) Observasi atau pengamatan siklus I**

Pada tahap ini, merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan dengan menggunakan instrumen pedoman observasi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan perilaku social yang dicapai oleh anak didik.

Siklus I pertemuan I pada hari Senin tanggal 03 Desember 2012 dengan anak didik kelompok B yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
|  | Guru menentukan tujuan dan tema sebelum melakukan kegiatan | K |
| 2. | Guru mengatur suasana kelas | C |
| 3. | Guru menjelaskan tentang kegiatan permainan yang akan dilakukan | B |
| 4. | Guru membimbing anak dalam pembelajaran kegiatan bermain | C |
| 5. | Guru memberikan pujian dan motivasi kepada anak dalam pembelajaran | K |
| 6. | Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap keberhasilan anak | K |

*Sumber Data:* Format observasi kegiatan guru Siklus I Pertemuan                          1 Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                          Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                          Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 6 aspek yang diamati, ada 1 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 2 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan. Dan ada 3 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru tidak melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.2. Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I Pertemuan 1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik | Indikator kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga | | | | | | | | | | | | |
| Mampu bekerjasama dengan teman; | | | Mudah bergaul dengan berteman; | | | Mentaati peraturan permainan | | | | Suka meminjamkan miliknya | | | |
| • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο | • | | √ | ο |
| 1 | Asri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ | |  |  |
| 2 | Dipa |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | | √ |  |
| 3 | Sari | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ | |  |  |
| 4 | Ayyan |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | |  | √ |
| 5 | Zahra |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | |  | √ |
| 6 | Rara | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ | |  |  |
| 7 | Sofyan |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |  | | √ |  |
| 8 | Amri |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | |  | √ |
| 9 | Pais |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | |  | √ |
| 10 | Ardi |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | |  | √ |
|  | Jumlah | 3 | 1 | 6 | 3 | 1 | 6 | 3 | 2 | 5 | 3 | | 2 | 5 |

*Sumber Data:* Format observasi kegiatan anak Siklus I Pertemuan                         1 Kelompok B1Taman Kanak-Kanak Pertiwi                         Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                         Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: • = Baik

√ = Cukup

° = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa :

1. Mampu bekerja sama dengan teman
   1. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 3 orang anak yang berada dalam ketegori baik, dimana mereka menunjukkan perilaku sosial yang sangat baik dalam permainan, anak terlihat antusias dan senang serta mau bekerjasama dengan teman yang lainnya dengan sangat baik

* 1. Cukup ( √ )

Terdapat 1 orang anak yang berada dalam kategori cukup dimana anak telihat lamban bekerjasama dengan teman yang lainnya saat bermain, namun anak baru bisa bekerjasama dengan teman yang lainnya setelah dibimbing ibu guru,

* 1. Kurang ( ο)

Terdapat 6 orang anak yang berada dalam kategori kurang, dimana terlihat anak sangat sulit bekerjasama dengan teman lainnya saat bermain, anak masih kurang fokus dalam permainan, terlihat egois dan selalu mementingkan dirinya sendiri saat bermain

1. Mudah bergaul dengan teman;
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 3 orang anak berada dalam kategori baik, hal ini menunjukkan pada saat anak bermain, terlihat mudah bergaul dan bermain bersama teman dibanding menyendiri, terlihat antusias bergaul dengan anak lainnya

1. Cukup ( √)

Terdapat 1 orang anak berada dalam ketegori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, cenderung ingin bergaul dengan teman, namun terlihat agak malu-malu bergaul, namun anak baru ingin bergaul apabila dipanggil dengan teman lainnya.

1. Kurang (ο)

Terdapat 6 orang anak berada dalam kategori kurang, terlihat perilaku anak saat bermain, cenderung menyendiri saat bermain dan sama sekali tidak ingin bergaul meskipun dibimbing oleh ibu guru.

1. Mentaati peraturan permainan
2. Baik (•)

Terdapat 3 orang anak yang berada dalam kategori baik, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak terlihat antusias dan tenang dalam bermain, dapat mentaati peraturan yang ada dalam permainan dengan baik seperti yang telah ditetapkan bersama.

1. Cukup (√)

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam kategori cukup, dia terlihat perilaku anak saat bermain, anak juag terlihat antusias dalam bermain, namun anak terkadang selalu bermain tidak mengikuti aturan, namun setelah dibimbing ibu guru anak baru mampu mentati peratuan permainan dengan baik.

1. Kurang (ο)

Terdapat 5 orang anak yang masih berada dalam kategori kurang, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak sering kali tidak mengikuti aturan permainan, dan selalu ingin benar dan terlihat curang dalam bermain.

1. Mau meminjamkan miliknya
2. Baik (•)

Terdapat 3 orang anak dalam kategori baik, terlihatpada perilaku anak saat bermain, anak sangat senang meminjamkan miliknya dengan teman yang lain, tanpa memilih teman untuk dipinjamkan miliknya.

1. Cukup (√)

Terdapat 2 orang anak dalam kategori cukup, terlihat perilaku anak pada saat bermain, anak hanya mau meminjamkan dengan teman yang disukainya saja dan tidak mau meminjamkan miliknya pada teman yang tidak disukainya, naamun setelah dibimbing ibu guru baru mau meminjamkan miliknya.

1. Kurang (ο)

Terdapat 5 orang anak dalam kategori kurang, terliihat perilaku anak saat bermain, anak sama sekali tidak mau meminjamkan miliknya dengan teman yang tidak disukainya

Siklus I pertemuan II pada hari Kamis tanggal 06 Desember 2012 dengan anak didik kelompok B yang berjumlah 10 orang anak, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.3. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I Pertemuan I1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
|  | Guru menentukan tujuan dan tema sebelum melakukan kegiatan | C |
| 2. | Guru mengatur suasana kelas | C |
| 3. | Guru menjelaskan tentang kegiatan permainan yang akan dilakukan | B |
| 4. | Guru membimbing anak dalam pembelajaran kegiatan bermain | C |
| 5. | Guru memberikan pujian dan motivasi kepada anak dalam pembelajaran | C |
| 6. | Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap keberhasilan anak | K |

*Sumber Data:*  Format observasi kegiatan guru Siklus I Pertemuan                          II Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                          Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                          Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 6 aspek yang diamati, ada 1 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik, karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 4 kegiatan, karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan. Dan ada 1 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori kurang, karena guru tidak melakukan kegiatan yang telah direncanakan.

**Tabel 4.4. Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I Pertemuan I1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik | Indikator kegiatan Permainan Tradisional Petak Umpet | | | | | | | | | | | |
| Mampu bekerjasama dengan teman; | | | Mudah bergaul dengan teman; | | | Mentaati peraturan permainan | | | Suka meminjamkan miliknya | | |
| • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο |
| 1 | Asri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 2 | Dipa | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 3 | Sari | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 4 | Ayyan | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 5 | Zahra |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 6 | Rara | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 7 | Sofyan |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 8 | Amri |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 9 | Pais |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 10 | Ardi |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
|  | Jumlah | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 5 | 2 | 3 | 5 | 3 | 2 |

*Sumber Data:* Format observasi kegiatan anak Siklus I Pertemuan                         II Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                         Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                         Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: • = Baik

√ = Cukup

° = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa :

1. Mampu bekerjasama dengan teman
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 5 orang anak dalam ketegori baik, terlihat perilaku sosial yang sangat baik dalam permainan, anak terlihat senang bekerjasama dengan teman yang lainnya

1. Cukup ( √ )

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam kategori cukup, terlihat perilaku sosial anak saat bermain, tidak mau bekerjasama dengan teman yang lainnya saat bermain, namun anak baru mau bekerjasama dengan teman yang lainnya setelah dibimbing ibu guru

1. Kurang ( ο)

Terdapat 3 orang anak yang berada dalam kategori kurang, terlihat pada perilaku sosial anak saat bermain, anak sangat sulit bekerjasama dengan teman lainnya saat bermain, anak masih kurang fokus dan terlihat egois dalam permainan.

1. Mudah bergaul dengan teman;
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 5 orang anak yang berada dalam kategori baik, hal ini terlihat pada perilaku sosial anak saat bermain, mudah bergaul dan bermain bersama teman dibanding bermain sendiri,

1. Cukup ( √)

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam kategori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, anak cenderung ingin bergaul dengan teman, tapi agak malu-malu, namun anak baru ingin bergaul apabila dipanggil dengan temannya.

1. Kurang (ο)

Terdapat 3 orang anak kategori kurang, terlihat perilaku anak saat bermain, anak cenderung menyendiri saat bermain walaupun sudah diajak oleh teman dan sama sekali tidak ingin bergaul meskipun dibimbing oleh ibu guru.

1. Mentaati peraturan permainan
2. Baik (•)

Terdapat 5 orang anak dalam kategori baik, terlihat perilaku sosial anak saat bermain, anak dapat mentaati peraturan yang ada dalam permainan dengan baik seperti yang telah ditetapkan bersama.

1. Cukup (√)

Terdapat 2 orang anak dalam kategori cukup, terlihat perilaku sosial anak anak saat bermain, antusias dalam bermain, tapi anak terkadang selalu bermain tidak mengikuti aturan, namun setelah dibimbing ibu guru anak baru mampu mentati peratuan permainan dengan baik.

1. Kurang (ο)

Terdapat 3 orang anak yang berada dalam kategori kurang, terlihat pada perilaku sosial anak saat bermain, anak sering kali tidak mau mengikuti aturan permainan, selalu ingin benar dan terlihat curang dalam bermain.

1. Mau meminjamkan miliknya
2. Baik (•)

Terdapat 5 orang anak kaategori baik, terlihat pada perilaku anak saat bermain, anak mau meminjamkan miliknya tanpa memilih-milih teman yang lain dengan senang hati, seperti alat permainannya

1. Cukup (√)

Terdapat 3 orang anak kategori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, hanya mau meminjamkan miliknya dengan teman yang disukainya saja, tidak mau meminjakan pada teman yang tidak disukainya

1. Kurang (ο)

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam kategori kurang, terlihat perilaku anak saat bermain, anak sama sekali tidak mau meminjamkan miliknya dengan teman yang tidak disukainya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, maka diperoleh hasil sudah optimal. Hal ini dapat dilihat bahwa pada Siklus I kemampuan perilaku sosial anak belum merata. Terdapat anak yang mempunyai perilaku yang sangat baik dalam bermain, masih terdapat banyak anak yang perilaku kemampuan sosialnya sangat kurang. Pada siklus II ini kemapuan perilaku sosial anak yang rendah pada pertemuan kedua ada peningkatan. Hal ini dilihat dari minat anak dan antusiasnya dalam bermain.

1. **Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan belajar mengajar anak yang diperoleh dari siklus I pertemuan 1 dan 2, maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas mengajar guru dan belajar anak masih perlu ditingkatkan. Pembelajaran dirasakan kurang optimal, karena guru kurang menguasai pembelajaran dan waktu yang dibutuhkan menyampaikan materi pembelajaran masih kurang mendetail, sehingga anak masih kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini juga menunjukan adanya pada siklus pertama pertemuan pertama, reaksi yang menunjukkan kurangnya kemampuan sosial pada anak, kurangnya ketertarikan dan antusias anak pada kegiatan permainan trasidional, baik dalam hal bekerjasama dengan teman; bergaul dengan teman; mentaati peraturan yang ada, serta meminjamkan miliknya. Dan pada pertemuan II adanya peningkatan kemampuan sosial anak. Dengan kegiatan permainan tradisional melatih anak dalam peningkatan kemampuan perilaku sosialnya. Dari hasil refleksi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh karena itu harus dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya.

1. **Gambaran Peningkatan Kemampuan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan Siklus II**
   * 1. **Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II**
2. **Perencanaan Siklus II**

Setelah menetapkan untuk meningkatkan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional. Maka kegiatan selanjutnya yang dilakukan adalah menyiapkan beberapa hal saat pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar. Adapun hal-hal yang dilakukan guru Taman Kanak-kanak Tempat meneliti adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk tindakan siklus II pertemuan pertama dan kedua.

Menyusun RKH sesuai dengan tema yaitu, Tanaman dan sub tema jenis-Jenis Tanaman serta kegiatan yang akan dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir (terlampir).

1. Membuat lembar observasi kegiatan untuk masing-masing anak.

Membuat lembar observasi mengenai peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional. Menyiapkan instrumen observasi yang berisi hal-hal yang diamati, dan diisi pada saat kegiatan berlangsung, mencatat hal-hal mungkin terlewatkan pada lembar observasi (terlampir).

1. Membuat lembar observasi terhadap guru selama pelaksanaan proses pembelajaran di Dalam kelas.
2. Mempersiapkan dan menentukan jenis permainan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran
3. Mempersiapkan media/alat yang digunakan dalam permainan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran.
4. **Pelaksanaan Siklus II**

Penelitian siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa, 18 Desember 2012 dan pertemuan kedua pada hari Sabtu 22 Desember 2012 Pada tahap ini, terdapat empat kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir. Namun fokus penelitian pada pertemuan I siklus I ini pada saat kegiatan awal dan kegiatan akhir berlangsung. Pada penelitian ini, guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini.

**Pertemuan I**

Pada siklus I pertemuan pertama yaitu pada hari Selasa 18 Desember 2012, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Pada awal pertemuan ini kegiatan awal diawali dengan kegiatan berbaris di depan kelas kemudian mengajak anak masuk kedalam kelas satu persatu, didalam kelas guru memulai dengan mengucapkan salam kepada anak, kemudian berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran lalu, dilanjutkan dengan kegiatan memantulkan bola kecil diam di tempat, Sebelum anak-anak melakukan kegiatan terlebih dahulu ibu guru memberikan contoh lalu kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan seperti contoh yang diberikan oleh ibu guru. Setelah itu ibu guru menyampaikan dan menjelaskan kegiatan pembelajaran, bahwa hari ini kita akan bermain permainan tradisional Taplak

Masih pada kegiatan awal, dimana sebelum memulai kegiatan inti yaitu permainan tradisional Taplak, terlebih dahulu guru mengatur posisi duduk anak, setelah itu memotivasi anak, agar lebih bersemangat. Dan mengajak anak berdiskusi tentang permainan tradisional Taplak

1. Kegiatan Inti
2. Pada kegiatan inti ini dilakukan di Halaman Sekolah. Guru mengarahkan dan mengaktifkan anak dalam memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan tradisional Taplak (Dende-dende). Selanjutnya diharapkan anak untuk memperhatikan aturan permainan serta agar anak mau meminjamkan batunya kepada teman yang lain, Guru menjelaskan aturan dalam permainan ini kepada anak. Permainan Taplak dimulai berdasarkan urutan kelompok anak yang ditentukan, lalu guru memanggil kelompok sesuai urutan. Anak mengambil batu kecil dan melemparkan ke Arena yang telah dibuat, mulai dari kotak yang pertama, lalu anak akan melompat dengan satu kaki masuk ke Dalam kotak-kotak tersebut. Setelah sampai ujung, anak akan berusaha kembali ketempat asal, sambil memungut batu miliknya pada kotak sebelum kotak yang terdapat batu miliknya. Giliran akan berganti bila saat anak menyentuh garis atau salah melemparkan batu. Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung, anak akan mendapatkan bintang. Dimana bintang ditentukan dengan melemparkan batu ke kotak yang diinginkan. Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawannya, sehingga menyulitkan lawan. Anak pun terlihat mentaati peraturan. Anak yang banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya. Selama kegiatan berlangsung guru membimbing anak dalam kegiatan permainan, memberikan motivasi dan pujian kepada anak dalam permainan agar jauh lebih bersemangat lagi. Setelah permainan selesai guru mengadakan review tentang permainan dan mengamati dan menilai perilaku anak dalam bermain.
3. Mengerjakan maze dengan menempelkan potongan nyiur kelapa
4. Menggambar bebas menggunakan arang
5. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

1. Kegiatan Akhir

Selanjutnya pada kegiatan akhir, adapun kegiatan pembelajaran adalah kegiatan mengucapkan surah Al-Fatihah, dengan memberikan pesan-pesan belajar kepada anak dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak sehingga anak dapat mengerti pesan-pesan yang disampaikan ibu guru dan melaksanakannya dengan baik. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi lagu “tanaman bayam”, membaca doa dan memberi salam kemudian kemudian guru membalas salam dan mempersiapkan anak untuk pulang sambil bersalaman dengan anak.

**Pertemuan II**

Pada siklus II pertemuan kedua yaitu pada hari Sabtu, 22 Desember 2012, adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan yang dilakukan dengan guru mengajak anak berbaris dan menyanyikan beberapa lagu berbaris di halaman sekolah, setelah berbaris guru meminta anak-anak untuk masuk ke Dalam kelas satu-persatu. Ibu guru memberi salam dan anak-anak pun menjawab salam ibu guru, serta menyanyikan beberapa lagu seperti selamat pagi dan lagu salam, kemudian meminta anak untuk berdoa sebelum belajar, lalu dilanjutkan dengan kegiatan bergantung di Bawah pohon.

b. Kegiatan inti

1. Pada kegiatan inti guru memberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan pada anak dan aturan permainan tradisional Congklak. Selanjutnya diharapkan anak untuk memperhatikan dan aktif mengikuti langkah-langkah atau cara-cara yang dikemukakan guru dalam kegiatan. Guru memulai permainan dengan terlebih dahulu memperkenalkan alat yang akan digunakan yaitu papan congklak ke anak-anak, setelah itu guru membagi anak dalam permainan secara berpasangan 2 (dua) anak satu congklak tanpa memilih-milih teman. Kemudian meminta anak untuk bermain congklak dan mentaati peraturan yang ada. Selama kegiatan berlangsung guru mengamati setiap kemampuan perilaku anak dalam bermain. Guru membimbing anak dalam kegiatan permainan, memberikan motivasi dan pujian kepada anak dalam permainan agar jauh lebih bersemangat lagi. Guru mengadakan review tentang permainan dan menilai perilaku anak dalam bermain.
2. Menirukan/menjiplak bentuk daun diatas kertas menggunakan krayon
3. Menirukan tulisan lambang bilangan 1-10

c. Kegiatan Istirahat

Aktivitas yang dilakukan yaitu cuci tangan sebelum dan sesudah makan, berdoa sebelum makan dan makan bersama-sama.

d. Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir, Setelah kegiatan permainan selesai, kemudian guru mengajak anak untuk bernyanyi bersama yaitu lagu tanaman bayam, selanjutnya berdisikusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan kegiatan yang paling disukai. Memberikan pesan-pesan moral kepada anak, lalu membaca doa pulang dan mengucap salam dan mempersilahkan anak untuk pulang satu persatu, sambil bersalaman dengan ibu guru.

**c) Observasi atau Pengamatan Siklus II**

Pada tahap ini, merupakan tahap dimana guru melakukan pengecekan menggunakan instrumen pedoman observasi, terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan perilaku sosial yang dicapai oleh anak didik. Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan bermain berlangsung. untuk membandingkan peningkatan perilaku sosial anak antara siklus I dan II. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan maka diperoleh.

Siklus II pertemuan I pada hari Selasa, tanggal 18 Desember 2012 dengan anak didik kelompok B yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.5. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
|  | Guru menentukan tujuan dan tema sebelum melakukan kegiatan | B |
| 2. | Guru mengatur suasana kelas | C |
| 3. | Guru menjelaskan tentang kegiatan permainan yang akan dilakukan | B |
| 4. | Guru membimbing anak dalam pembelajaran kegiatan bermain | B |
| 5. | Guru memberikan pujian dan motivasi kepada anak dalam pembelajaran | C |
| 6. | Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap keberhasilan anak | B |

*Sumber Data:*  Format observasi kegiatan guru Siklus II Pertemuan                           1 Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                           Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                           Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 6 aspek yang diamati, ada 4 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik, karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 2 kegiatan, namun belum sesuai yang direncanakan. Dan sudah tidak terdapat kegiatan guru yang berada dalam kategori kurang. Ini artinya terdapat peningkatan aktivitas mengajar guru dari siklus sebelumnya.

**Tabel 4.6. Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II Pertemuan 1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik | Indikator Kegiatan Permainan Tradisional Taplak | | | | | | | | | | | |
| Aspek yang diamati | | | | | | | | | | | |
| Mampu Bekerjasama dengan teman; | | | Mudah bergaul dengan teman; | | | Mentaati peraturan permainan | | | Suka meminjamkan miliknya | | |
| • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο |
| 1 | Asri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 2 | Dipa | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 3 | Sari | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 4 | Ayyan | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 5 | Zahra |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 6 | Rara | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 7 | Sofyan | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 8 | Amri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 9 | Pais |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 10 | Ardi |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
|  | Jumlah | 7 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 | 7 | 2 | 1 |

*Sumber Data:* Format observasi kegiatan anak Siklus II Pertemuan                         1 Kelompok B1Taman Kanak-Kanak Pertiwi                         Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                         Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: • = Baik

√ = Cukup

° = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa :

1. Mampu bekerjasama dengan teman
2. Baik (•)

Dari 10 orang anak yang diteliti, terdapat 7 orang anak dalam ketegori baik, mereka menunjukkan perilaku sosial yang sangat baik dalam permainan, bekerjasama dengan teman lainnya dengan sangat baik

1. Cukup ( √ )

Terdapat 2 orang anak dalam kategori cukup, terlihat anak lamban bekerjasama dengan teman yang lainnya saat bermain, tidak sabar menunggu gilirannya, namun anak baru bisa bekerjasama dengan temannya setelah dibimbing ibu guru.

1. Kurang ( ο)

Terdapat 1 orang anak dalam kategori kurang, terlihat anak sangat sulit bekerjasama dengan teman lainnya saat bermain, masih kurang fokus dalam permainan dan terlihat egois dalam bermain, tidak sabar menunggu giliran serta mengganggu teman pada saat gilirannya bermain, meskipun dibimbing ibu guru.

1. Mudah bergaul dengan teman;
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 7 orang anak yang berada dalam kategori baik, pada saat anak bermain, terlihat mudah bergaul dan bermain bersama teman dibanding menyendiri, anak terlihat antusias menjadi pembicara yang baik bagi temannya saat bermain.

1. Cukup ( √)

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam ketegori cukup, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak cenderung ingin bergaul dengan teman, namun terlihat agak malu-malu bergaul pada saat diminta bermain, namun anak baru ingin bermain bersama temannya apabila diajak oleh temannya dengan bimbingan ibu guru.

1. Kurang (ο)

Terdapat 1 orang anak yang berad dalam kategori kurang, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak cenderung menyendiri dan sama sekali tidak ingin bermain dengan temannya meskipun dibimbing oleh ibu guru

1. Mentaati peraturan permainan
2. Baik (•)

Terdapat 7 orang anak dalam kategori baik, terlihat perilaku anak saat bermain, mengerti aturan main dalam bermain bersama seperti yang telah ditetapkan bersama dengan baik.

1. Cukup (√)

Terdapat 2 orang anak dalam kategori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, terkadang anak selalu bermain tidak mengikuti aturan dalam bermain bersama, namun setelah dibimbing ibu guru baru mampu mentati peratuan permainan dengan baik.

1. Kurang (ο)

Terdapat 1 orang anak yang masih berada dalam kategori kurang, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak sering kali tidak mengikuti aturan permainan, dan mengganggu teman dengan sengaja saat bermain dan tidak terlihat sabar dalam menunggu gilirannya.

1. Suka meminjamkan miliknya
2. Baik (•)

Terdapat 7 orang anak yang berada dalam kategori baik, dimana terlihat pada perilaku anak pada saat bersitirahat, anak sangat senang membagi miliknya dengan teman yang lain, tanpa memilah-milah teman yang mana mau dipinjamkanya

1. Cukup (√)

Terdapat 2 orang anak yang berada dalam kategori cukup, dimana terlihat perilaku anak pada saat bermain, anak hanya mau meminjamkan miliknya kepada teman yang disukainya saja, dan tidak mau meminjamkan kepada teman yang tidak disukainya

1. Kurang (ο)

Terdapat 1 orang anak yang berada dalam kategori kurang, dimana terlihat perilaku anak saat beristirahat, anak sama sekali tidak mau meminjamkan miliknya dengan anak yang lain

Siklus II pertemuan II pada hari Sabtu tanggal 22 Desember 2012 dengan anak didik kelompok B1 yang berjumlah 10 orang, adapun hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan 1 adalah berikut:

**Tabel 4.7. Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II Pertemuan I1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Penilaian |
|  | Guru menentukan tujuan dan tema sebelum melakukan kegiatan | B |
| 2. | Guru mengatur suasana kelas | B |
| 3. | Guru menjelaskan tentang kegiatan permainan yang akan dilakukan | B |
| 4. | Guru membimbing anak dalam pembelajaran kegiatan bermain | C |
| 5. | Guru memberikan pujian dan motivasi kepada anak dalam pembelajaran | B |
| 6. | Guru mengamati dan memberikan penilaian terhadap keberhasilan anak | B |

*Sumber Data:*  Format observasi kegiatan guru Siklus II Pertemuan                          II Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                          Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                          Pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat dijelaskan bahwa dari 6 aspek yang diamati, ada 5 kegiatan guru yang penilaiannya masuk kategori baik karena kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan aspek kegiatan yang direncanakan, sedangkan yang kategori cukup ada 1 kegiatan karena guru melakukan kegiatan, namun belum sesuai dengan yang direncanakan. Dan sudah tidak terdapat kegiatan guru yang berada dalam kategori kurang.

**Tabel 4.8. Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II Pertemuan I1**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik | Indikator kegiatan Permainan Tradisional congklak | | | | | | | | | | | |
| Mampu bekerjasama dengan teman; | | | Mudah bergaul dengan teman; | | | Mentaati peraturan permainan | | | Suka meminjamkan miliknya | | |
| • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο | • | √ | ο |
| 1 | Asri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 2 | Dipa | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 3 | Sari | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 4 | Ayyan | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 5 | Zahra |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 6 | Rara | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 7 | Sofyan | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 8 | Amri | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 9 | Pais |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 10 | Ardi |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
|  | Jumlah | 8 | 2 | 0 | 9 | 1 | 0 | 9 | 1 | 0 | 9 | 1 | 0 |

*Sumber Data:* Format observasi kegiatan anak Siklus I Pertemuan                           II Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi                           Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten                           pangkajene dan Kepulauan

Keterangan: • = Baik

√ = Cukup

° = Kurang

Dari hasil observasi di atas dapat diketahui bahwa :

1. Mampu bekerjasama dengan teman
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 8 orang anak yang berada dalam ketegori baik, dimana mereka menunjukkan perilaku sosial yang sangat baik dalam permainan, bekerjasama dengan teman dengan sangat baik

1. Cukup ( √ )

Terdapat 2 orang anak dalam kategori cukup, anak telihat lamban bekerjasama dengan teman yang lainnya saat bermain, anak juga terlihat tidak sabar menunggu gilirannya, namun anak baru bisa bekerjasama dengan teman saat bermain setelah dibimbing ibu guru.

1. Kurang ( ο)

Sudah tidak terdapat anak yang berada dalam kategori kurang dalam kegiatan ini. Ini artinya terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak

1. Mudah bergaul dengan teman;
2. Baik (•)

Dari 10 anak didik yang diteliti, terdapat 9 orang anak dalam kategori baik, hal ini menunjukkan saat anak bermain, terlihat mudah bergaul, bermain bersama teman dibanding menyendiri, anak terlihat antusias menjadi pembicara yang baik bagi temannya saat bermain.

1. Cukup ( √)

Terdapat 1 orang anak yang berada dalam ketegori cukup, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak cenderung ingin bergaul dengan teman, namun terlihat agak malu-malu bergaul pada saat diminta bermain, namun anak baru ingin bermain bersama temannya apabila dipanggil dengan temannya dan dengan bimbingan ibu guru.

1. Kurang (ο)

Sudah tidak terdapat anak dalam kategori kurang di kegiatan ini. Jadi artinya terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak

1. Mentaati peraturan permainan
2. Baik (•)

Terdapat 9 orang anak yang berada dalam kategori baik, dimana terlihat perilaku anak saat bermain, anak terlihat antusias dan tenang dalam bermain, dan mengerti atauran main dalam bermain bersama seperti yang telah ditetapkan bersama dengan baik.

1. Cukup (√)

Terdapat 1 orang anak kategori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, anak antusias bermain, namun terkadang bermain tidak mengikuti aturan bersama, namun setelah dibimbing ibu guru anak baru mampu mentati peratuan permainan dengan baik.

1. Kurang (ο)

Sudah tidak terdapat anak dalam kategori kurang dalam kegiatan ini. Ini artinya terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak

1. Suka meminjamkan miliknya
2. Baik (•)

Terdapat 9 orang anak dalam kategori baik, terlihat pada perilaku anak saat bermain, anak sangat senang membagi miliknya dengan teman yang lain tanpa memilih-milih teman yang mana mau dipinjamkan miliknya.

1. Cukup (√)

Terdapat 1 orang anak dalam kategori cukup, terlihat perilaku anak saat bermain, anak hanya mau meminjamkan miliknya dengan teman yang disukainya saja, dan tidak mau meminjamkan miliknya pada teman yang tidak disukainya

1. Kurang (ο)

Sudah tidak terdapat anak kategori kurang dalam kegiatan ini. Artinya terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus II, maka diperoleh hasil optimal. Dapat dilihat bahwa kemampuan perilaku sosial anak ada peningkatan. Dilihat dari minat anak dan antusiasnya dalam bermain.

1. **Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan belajar mengajar anak yang diperoleh dari siklus II pertemuan 1 dan 2, maka dapat disimpulkan bahwa Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional mengalami peningkatan. Terlihat dari adanya anak yang tertarik dengan kegiatan permainan tradisional, bekerjasama dengan temannya secara baik, saat bermain bersama dan peningkatan sosial anak bertambah, hubungan sosialnya pun baik dalam hal bergaul dengan teman saat bermain, anak mengerti akan peraturan dalam bermain, dan mau meminjamkan miliknya dengan semua teman sudah sangat baik. Motivasi bisa menjadi salah satu alat dalam upaya peningkatan perilaku sosial anak

Jadi hipotesis penelitian yang berbunyi “peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui permainan Tradisional di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka diterima kebenarannya.

**4. Rekapitulasi Hasil Analisis Deskriptif Kualitatif Siklus I dan II**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan, diperoleh hasil pada perilaku sosialnya masih berada dalam kategori kurang pada saat kegiatan permainan tradisional. Pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2, dapat dikatakan bahwa peningkatan kemampuan perilaku sosial anak belum tercapai, karena terdapat beberapa anak yang masuk kategori kurang. Kemudian pada siklus 2 terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional, Karena pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2, sudah tidak terdapat anak dalam kategori kurang. Dari 10 anak yang menjadi objek penelitian semuanya dapat diarahkan dan dapat dibimbing, serta tidak memerlukan bimbingan lebih lanjut dari ibu guru. Artinya, bahwa melalui permainan tradisional, maka peningkatan kemampuan perilaku sosial anak di kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Untuk itu peneliti menguraikan hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan dari dua siklus, dengan masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan, diperoleh hasil bahwa siklus 1 pertemuan 1 dan 2 masih, terdapat beberapa anak yang kemampuan perilaku sosialnya masih berada dalam kategori kurang, saat kegiatan permainan tradisional Pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2, dikatakan bahwa peningkatan kemampuan perilaku sosial anak belum tercapai, karena terlihat beberapa anak yang masuk kategori kurang. Kemudian pada siklus 2 terdapat peningkatan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional, karena pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2, sudah tidak terdapat anak yang berada dalam kategori kurang. .

Dari 10 anak yang menjadi objek penelitian, semuanya dapat diarahkan dan dapat dibimbing serta tidak memerlukan bimbingan lebih lanjut dari ibu guru. Artinya, bahwa melalui permainan tradisional, maka peningkatan kemampuan perilaku sosial pada anak di Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

1. **PEMBAHASAN**

Kegiatan permainan tradisional yang diterapkan selama pelaksanaan tindakan dilakukan pada siklus I dan siklus II tercatat mampu mengembangkan kemampuan perilaku sosial anak, tergantung dari bagaimana guru memberikan kegiatan yang mengarah pada pencapaian indikator dan apa yang diharapkan, sehingga terjadi perubahan sikap yang nampak pada anak dalam pencapaian perkembangannya melalui proses pembelajaran. Data tersebut merupakan data kualitatif yang diperoleh dari pedoman observasi pada setiap kegiatan dalam permainan tradisional yang dilakukan oleh anak didik.

Setelah dilaksanakan tindakan selama 2 siklus, maka peneliti mendapatkan keseluruhan hasil penelitian dengan melaksanakan kegiatan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan perilaku sosial anak yang dapat dibandingkan antara kondisi awal/prasiklus, hasil tindakan siklus I sampai dengan hasil tindakan pada akhir siklus. Dari data hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perilaku sosial anak. Hal ini dapat dilihat dari beberapa perubahan yang dimiliki anak yaitu pada siklus I kemampuan perilaku sosial anak dalam permainan tradisional, masih terdapat banyak anak perilaku sosialnya masih rendah atau berada dalam kategori kurang, hal ini terlihat pada siklus I pertemuan I terdapat 3 anak belum mampu baik dalam hal bekerjasama dengan baik dalam bermain bersama, mudah bergaul dengan teman, mentaati peraturan permainan dan mau meminjamkan miliknya. Pada siklus II kemampuan perilaku sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat, sudah tidak terlihat anak yang berada dalam kategori kurang baik, dalam hal bekerjasama dengan baik dalam bermain bersama, mudah bergaul dengan teman, mentaati peraturan permainan dan suka meminjamkan miliknya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu cara kegiatan pembelajaran di Taman Kanak–Kanak yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak. Sehingga kemampuan perilaku sosial anak dapat berkembang dengan kegiatan yang dialami mengikuti naluri atau perasaan yang muncul secara spontan dari anak, serta dapat digunakan sebagai kegiatan Pembelajaran yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak. Hal ini dikhususkan pada peningkatan kemampuan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - 1. **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan perilaku sosial pada anak melalui permainan tradisional di Kelompok B1 Taman Kanak Pertiwi Anrong Appaka Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa setiap anak memiliki kemampuan perilaku sosial anak. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti dimana siklus I peningkatan kemampuan perilaku sosial anak masih kurang, karena masih ada beberapa anak yang masuk dalam kategori cukup, dan juga terdapat beberapa item yang tidak terlaksana, namun setelah masuk siklus II dimana peningkatan kemampuan perilaku sosial anak mengalami perubahan yang jauh lebih baik. Begitu pun proses mengajar guru, karena dalam melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilakukan guru sudah optimal

* + - 1. **Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian yang telah diuraian diatas, maka dalam usaha untuk peningkatan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional diajukan, sejumlah saran. Saran tersebut ditujukan kepada guru kelas, orang tua dan peneliti berikutnya ;

80

1. Kepada guru
   * 1. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih menarik, menyenangkan, dan metode bervariasi agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran tersebut
     2. Guru hendaknya melakukan pendekatan secara sosial terhadap anak, agar anak berani berekspresi dalam kegiatan permainan tradisional.
     3. Materi yang diberikan kepada anak hendaklah sesuai dengan konteks kehidupan anak, yang mudah diingat oleh anak dan dapat dijadikan pedoman dalam perilakunya
2. Kepada orang tua

Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak sejak dalam kandungan sampai dewasa, peran orang tua dalam peningkatan perilaku sosial anak adalah memberikan contoh yang baik kepada anak, sehingga anak akan meniru yang baik pula.

1. Kepada Peneliti

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdullah Sinring, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.* Makassar : Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.

Arikunto & Suharsini. 2009*. Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta : Bumi Aksara

Ahira. 2009. *Permainan Tradisional Indonesua Untuk Kreativitas*. Jakarta : CV. Andi Offset

Ali Nugraha, Yeni Rachmawati. 2008. *Metode Pengembangan Sosial-Emosional* : Universitas Terbuka.

Direktorat PAUD. 2010. *Bahan dan Media Kelompok Bermain Permainan Tradisional.* Jakarta : Depdiknas

Direktorat Pembinaan PAUD dan SD. 2010.*kurikulum Taman Kanak-Kanak pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK.* Jakarta : Depdiknas.

Hurlock, Elizabeth B. 1992*. Perkembangan Anak Jilid II*. Jakarta : Erlangga

Kristi, Kurwinda. 2010. *Permainan Tradisional Nusantara*. <http://kurwindaristi.fileswordpress.com>. Diakses tanggal 14 September 2012.

Mubiar Agustin, 2008. *Mengenali dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak/Raudlatul Athfal*, Bandung : Rizqi Press

Nugraha, 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta, Universitas Terbuka

Patmonodewo. 1995. *Buku Bahan Ajar Pendidikan Prasekolah.* Jakarta : Dirjen Dikti.

Rohmah, Ziyadatur. 2008. *Dolanan Lestarikan Kebudayaan kita*. <http://www.dolanantradisional.net23.net/permainan.html>. diakses tanggal 14 September 2012

Susanto, Ahmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Tadkirotun Musfiroh, 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Jakarta ; Universitas Terbuka Jakarta

82

Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka

Yusuf, Syamsu. LN.2002*. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya