



PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL BAGI ANAK USIA 5-6 TAHUN di PAUD KB GEMILANG

Nurhalisa¹, Herman² & Syamsuardi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

nrhalisa218@gmail.com

Abstract:

This research is motivated by the learning method applied by the teacher that does not touch the social realm of the child. The purpose of this study was to describe the social-emotional abilities of children before and after being treated with the game of congklak in group B at PAUD KB Gemilang and to find out whether there was an effect of the application of the game of congklak on the social-emotional abilities of students in group B in PAUD KB Gemilang. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental Design research type. The population in this study was group B in PAUD KB Gemilang. Sampling in this study is saturated sampling. The sample in this study were 14 children, 7 children as the experimental group and 7 children as the control group. Data collection techniques used were descriptive statistical analysis and parametric statistical analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that the social-emotional ability of children who were treated before and after playing congklak activities, the social-emotional development of children in the experimental class was better than the control class, this was indicated by the results of the statistical F test with $t = 1,116$. The average social emotional ability of children in the control group < experimental group, namely $7.29 < 10.86$. This proves that the activity of playing congklak has an effect on increasing social emotional abilities.

Keywords: Congklak game, emotional social.

Abstrak:

Penelitian ini dilatar belakangi oleh metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang menyentuh ranah sosial anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan congklak pada kelompok B di PAUD KB Gemilang dan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak didik pada kelompok B di PAUD KB Gemilang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Ekperiment Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B di PAUD KB Gemilang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *sampling jenuh*. Sampel dalam penelitian ini adalah 14 anak 7 anak sebagai kelompok eksperimen dan 7 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik parametrik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak yang diberi perlakuan sebelum dan sesudah kegiatan bermain congklak, perkembangan sosial emosional anak pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, hal ini ditunjukkan dengan hasil uji F statistik dengan $\alpha = 1.116$. Rerata kemampuan sosial emosional pada anak kelompok kontrol < kelompok eksperimen, yaitu $7.29 < 10.86$. ini membuktikan kegiatan bermain congklak berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional.

Kata Kunci: Permainan congklak, sosial emosional.

PENDAHULUAN

Dalam sebuah negara hal yang paling penting adalah kesejahteraan rakyatnya, salah satu bentuk kesejahteraan rakyat adalah meratanya suatu pendidikan. Di Indonesia itu sendiri ada yang namanya Lembaga PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pemerintah untuk meningkatkan pendidikan sejak dini. Hal ini sudah menjadi kebijakan dari pemerintah terkait pentingnya peningkatan mutu pendidikan. Anak sejak usia dini perlu mendapatkan pendidikan yang terbaik selain dalam lingkungan keluarganya.

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini akan kesulitan berkembang ketika orang dewasa maupun lingkungan tidak ikut andil dalam membantunya. Karenanya anak memerlukan adanya proses pendampingan. Seperti dalam teori Morrison (Ramli, 2005) mengemukakan bahwa pendampingan perkembangan

anak usia dini ialah suatu proses perawatan dan pengasuhan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara optimal. Berdasarkan teori tersebut, adanya Lembaga PAUD ini dapat membantu mendampingi dan menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan salah satunya yaitu aspek perkembangan sosial emosional. Tentunya dalam membantu perkembangan ini orang dewasa atau seorang pendidik harus mengemasnya dengan cara bermain.

Pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak mempunyai prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan kegiatan pusat dalam kehidupan anak-anak. Bermain membantu anak menemukan semua elemen dari kehidupan seperti yang mereka alami saat melakukannya. Hal ini memungkinkan anak mendapatkan pembelajaran hidup dari apa yang mereka lakukan. Ini adalah suatu jalan bagi anak untuk menemukan kreativitas mereka, dan itu adalah mutlak penting bagi masa kanak-kanak mereka. Dengan melakukan kegiatan bermain, anak akan tumbuh dan berkembang tanpa ada unsur paksaan di dalamnya. Orang dewasa perlu teladan mengajarkan anak semua jenis kegiatan. Menciptakan ruang yang tepat dimana anak dapat bermain sambil



belajar. Dan kadang-kadang perlu campur tangan ketika ada hal yang membahayakan atau salah saat anak sedang bermain.

Melalui bermain salah satu yang dapat dikembangkan adalah aspek sosial emosional. Perkembangan sosial emosional merupakan tahapan yang sangat penting dalam rentang kehidupan anak usia dini. Lewat bermain anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya. Bahkan dengan imajinasi yang tinggi anak tidak sungkan untuk melakukan percakapan sendiri saat sedang bermain. Tanpa harus memikirkan pendapat dari orang lain.

Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan modern maupun tradisional yang menyenangkan untuk anak. Permainan modern yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain: rubik, teka-teki silang, monopoli, puzzle, bermain peran, bermain balok dan berbagai macam permainan modern lainnya, sedangkan permainan tradisional yang dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain: bakiak, egrang, petak umpet, engklek, dakon, congklak, bekelan dan berbagai macam permainan tradisional lainnya.

Mengemas pembelajaran dalam sebuah konteks bermain adalah tantangan terpenting bagi guru pendidikan anak usia dini. Strategi

mengkolaborasi permainan sebagai sarana pengembangan berbagai kemampuan anak pada rentang usianya adalah bentuk usaha yang dapat diterapkan pendidik anak usia dini.

Pentingnya kegiatan pembelajaran melalui bermain di TK dapat menjadikan anak-anak mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah ia ketahui (Mulyani, 2014).

Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan di PAUD KB Gemilang pada saat PPL beberapa permasalahan yang muncul yakni perilaku sosial anak pada kelompok B yang berjumlah 14 anak masih kurang, hal ini dibuktikan ketika proses pembelajaran berlangsung rata-rata anak dalam kelompok B tersebut tidak sopan saat berbicara dengan guru, sering mengganggu teman saat proses kegiatan belajar berlangsung, anak menolak ketika mendapat perintah dari guru, dan tidak mau mengalah saat bermain dengan teman sebaya. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan guru kurang menyentuh ranah sosial anak. Pembelajaran yang dikemas dengan berpijak pada karakteristik anak usia dini akan

membentuk kelekatan hati antara guru dan anak, sehingga di perlukan poses pembelajaran yang dapat menyentuh rana sosial anak dan membantu mengasah karakter anak sejak dini dengan menerapkan permainan tradisional.

Menurut Kurniati (2016) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang saraf dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke genarasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tahap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan tradisional, secara umum memberikan kegembiraan kepada anak-anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah

lainnya. Pada umumnya, tiap-tiap daerah memiliki cara yang khas dalam melakukan permainan tradisional.

Menurut Azizah (Melinda, 2017, h.9) Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (culture), dan bahkan mungkin saat ini sudah hampir punah jika tidak dipelihara dan dikembangkan. Permainan tradisional, dewasa ini telah menjadi barang yang sangat langka. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberikan peran terhadap pengembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, sosial, kognitif serta aspek perkembangan lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan



keterampilan emosi dan sosial anak.

Pendidik seringkali menanggapi perilaku anak yang bermasalah atau menyimpang dengan memberikan perlakuan secara langsung dan drastis yang tidak jarang ditanyakan dalam bentuk hukuman fisik. Cara atau pendekatan seperti ini seringkali tidak membawa hasil yang diharapkan karena perlakuan tersebut tidak didasarkan kepada pemahaman apa yang ada dibalik perlakuan bermasalah. Menurut Musi, M. A. (2017) dalam konteks pembelajaran, maka salah satu landasan teori yang mendasari pembelajaran sosial emosional anak adalah perlunya mengkaji berbagai pendekatan yang salah satunya adalah pendekatan mediasi. Mediasi sebagai instrumen pembelajaran merupakan konsep penting yang harus dibahas sebab terkait proses perkembangan mental anak. Kompetensi sosial dan emosional pada hakikatnya adalah kemampuan anak untuk mengelola diri dan hubungannya dengan orang lain. Instrumen kompetensi sosial menurut Greenberg et al., (2003) mencakup kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi, berempati dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan yang sehat, mengendalikan situasi sosial, membuat keputusan serta memiliki sikap yang bertanggung jawab. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Andriani (2012) dengan hasil penelitian bahwa permainan tradisional dapat

digunakan untuk anak usia dini, karena permainan tradisional dapat membantu mengasah karakter anak sejak dini.

Congklak merupakan suatu permainan tradisional yang sudah ada sejak dahulu dan memiliki manfaat yang banyak untuk anak salah satunya adalah melatih kemampuan sosial emosional anak. Seperti yang dikemukakan oleh Cahyo (2011, h. 35) bahwa melalui congklak anak akan memperoleh manfaat yang dapat mengembangkan dasar kemampuan sosialnya, contohnya dengan congklak anak mampu melatih kesabaran dan ketelitiannya, serta melatih jiwa sportivitasnya yang dimana anak mampu menerima kekalahan saat bermain karena permainan ini dilakukan hanya dua orang saja, maka akan terlihat jelas antara menang dan kalah.

Congklak adalah salah satu dari permainan tradisional yang dapat menumbuhkan karakter sosial anak karena permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak anak sehingga interaksi sosial dapat terjadi. Biasanya congklak terbuat dari kayu atau plastik yang dilubangi untuk menampung biji-bijian, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng atau plastik. Lubang berjumlah 16, dan biji-bijian yang disediakan biasanya terdapat pada setiap lubang untuk dibagikan dari lubang satu kelubang terakhir. Yang mendapat biji terbanyak itulah

pemenangnya.

Adapun aspek-aspek perkembangan pada anak dalam permainan congklak yaitu: a) Melatih kemampuan motorik halus, b) Melatih Kesabaran dan ketelitian (emosional), c) Melatih jiwa sportifitas, d) Melatih kemampuan menganalisa (Kognitif), dan e) Menjalani kontak sosialisasi. Selain itu adapun manfaat permainan tradisional congklak yaitu: a) Dapat melatih otak kiri anak untuk berpikir, b) melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan, seperti yang sederhana, namun ketika dimainkan, otak kiri dan kanan aktif dengan perhitungan numerik, c) Untuk perkembangan dan pembentukan otak kanan, d) melatih anak dalam bekerjasama dan e) melatih emosi anak. Dengan dasar itulah peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian sesuai fakta-fakta permasalahan yang terjadi dengan judul penelitian "Pengaruh Penerapan Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Bagi Anak Usia Dini Pada Kelompok B di PAUD KB Gemilang".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak. Penelitian ini dimaksudkan untuk melihat suatu akibat atau treatment. Sampel yang

digunakan yaitu sampling jenuh sebanyak 14 anak didik. Tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak didik, setelah itu diberikan perlakuan berupa permainan congklak. Selanjutnya anak akan diberi perlakuan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design* atau eksperimen semu. Desain ini terdiri dari satu atau beberapa kelompok eksperimen dan kontrol, serta hanya diukur satu kali setelah diberi perlakuan penelitian untuk mengkaji 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Permainan congklak sebagai variabel bebas dan kemampuan sosial emosional anak sebagai variabel terikat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan analisis parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi pengkategorian kemampuan sosial emosional anak kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan congklak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Kategori Kemampuan Sosial Emosional Anak *Pre-test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	4-6	Kurang	6	85.7%
2	7-9	Cukup	1	14.3%
3	10-12	Baik	0	0%
Jumlah			7	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B PAUD KB Gemilang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 7 jumlah anak yang



dijadikan sebagai kelas kontrol terdapat 6 anak dengan persentase 85,7% yang belum mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, belum mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap kelompok, belum mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, belum mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Kurang (K). Terdapat 1 anak dengan persentase 14.3% yang mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap kelompok, mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Cukup (C). Terdapat 0 anak dengan persentase 0% yang belum mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, belum mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap kelompok, belum mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan

dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, belum mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Baik (B).

Tabel 4.4 Kategori Kemampuan Sosial Emosional Anak *Post-test*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	4-6	Kurang	0	0%
2	7-9	Cukup	1	14.3%
3	10-12	Baik	6	85.7%
Jumlah			7	100%

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B PAUD KB Gemilang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 7 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen terdapat 0 anak dengan persentase 0% yang mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap kelompok, mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Kurang (K). terdapat 1 anak dengan persentase 14.3% yang mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap

kelompok, mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Cukup (C). Terdapat 6 anak dengan persentase 85% yang mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk mau menahan diri dari keinginannya untuk memainkan peranan jika bukan gilirannya, mampu mendengarkan instruksi yang diberikan ketika guru membagi setiap kelompok, mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan dengan situasi ketika anak memainkan permainan congklak, mampu bertanggungjawab merapikan alat bermain setelah kegiatan selesai sehingga termasuk pada kategori Baik (B).

Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa kemampuan menyimak anak pada kategori Baik (B), terdapat 6 anak pada kelompok eksperimen dan 0 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Cukup (C), terdapat 1 anak pada kelompok eksperimen dan 1 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Kurang (K) terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol.

Hasil analisis statistik parametrik yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh penerapan permainan congklak kelompok eksperimen

terdapat peningkatan kemampuan sosial emosional anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji t-test. Uji persyaratan analisis data ini bertujuan untuk mengetahui apakah analisis data dapat dilanjutkan atau tidak. Uji t (t-test) digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi. Bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan setelah treatment atau perlakuan, atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan uji independent sample t-test. Dalam hal ini sebelum menggunakan Uji t (t-test) pada analisis data ini, terlebih dahulu dilakukan beberapa uji pendahuluan seperti: Uji normalitas dan Uji homogenitas.

Uji normalitas berguna untuk membuktikan terlebih dahulu, apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistics versi 20 for windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Shapiro-Wilk, yaitu jika nilai signifikansi (Sig) > 0,05, maka data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig > 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data-data penelitian memenuhi data distribusi normal. output dari uji normalitas, menunjukkan bahwa nilai pretest-posttest



kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikansi sebesar 0,294, 0,482, 0,591 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang kita uji berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk menilai adakah perbedaan varians antara kedua kelompok, uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis independent sample t-test. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *IBM SPSS Statistics versi 20 for windows*. Dasar Pengambilan Keputusan dalam Uji Homogenitas yaitu jika nilai signifikansi (Sig) pada Based on Mean > 0.05 maka data homogen. Jika nilai signifikansi (Sig) pada Based on Mean < 0.05 maka data penelitian tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas tersebut menunjukkan output nilai signifikansi pada *Based on Mean* lebih besar dari 0,05, dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti varians dapat dikatakan homogen.

Berdasarkan hasil uji t (t-test) diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,005$, Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan sosial emosional anak dengan diterapkan metode permainan congklak dengan kemampuan sosial emosional anak dengan diterapkan metode konvensional. Hasil pengukuran paska perlakuan juga menunjukkan bahwa rerata kemampuan sosial emosional pada anak kelompok kontrol $<$ kelompok eksperimen, yaitu $7.29 < 10.86$. Dengan

demikian maka metode permainan congklak lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini.

Pembahasan hasil penelitian berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fahmi, A.I (2018) tentang peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain congklak menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan sosial emosional anak B2 RA Cahaya Iman dapat ditingkatkan melalui pendekatan kegiatan bermain congklak. Hasil pengujian menunjukkan bahwa Hasil rata-rata nilai kemampuan sosial-emosional anak dikegiatan pertemuan pra siklus sebesar 15,39%. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan sosial emosional anak pada aktivitas pertemuan siklus I sebesar 73,71% dan dikegiatan pertemuan siklus II kemampuan sosial-emosional anak nilai rata-rata kelas B2 RA Cahaya Iman memperoleh 79,21%. Peningkatan persentase nilai rata-rata kemampuan sosial-emosional anak yang terjadi cukup signifikan. Dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan nilai sebesar 58,32% sedangkan peningkatan persentase nilai rata-rata kemampuan sosial emosional anak dari pra siklus ke siklus II sebesar 63,82%. Kegiatan bermain congklak yang dilaksanakan oleh aktivitas anak B2 RA Cahaya Iman pada siklus II mengalami peningkatan nilai sesuai dengan kriteria pencapaian batas minimal jumlah nilai sebesar 75. Berdasarkan data tersebut, maka peningkatan kemampuan

sosial-emosional anak B2 RA 15 Cahaya Iman dapat ditingkatkan melalui pendekatan kegiatan bermain congklak.

Penelitian oleh Dewi, R.P (2019) tentang pengaruh metode bermain dakon terhadap perkembangan emosi anak di Taman Kanak Kanak Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain dakon terhadap aspek perkembangan emosi anak di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru. Hasil pengujian menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 28,174$ dan $Sig = (0,000 < 0,05)$, yang artinya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka terdapat pengaruh metode bermain dakon terhadap aspek perkembangan emosi anak di TK Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru sebesar 77,78%.

SIMPULAN dan SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pemberian kegiatan bermain congklak terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada kelompok B PAUD KB Gemilang mengalami perkembangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan metode bermain congklak pada kelompok B di PAUD KB Gemilang. ada pengaruh penerapan permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional anak pada kelompok B di PAUD KB Gemilang. Hal ini ditunjukkan

dengan hasil uji F statistik dengan $\alpha = 1.116$. Rerata kemampuan sosial emosional pada anak kelompok kontrol $<$ kelompok eksperimen, yaitu $7.29 < 10.86$. dengan demikian maka metode permainan congklak lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini kelompok B di PAUD KB Gemilang

Adapun saran yang dapat penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pemberian kegiatan bermain congklak dan balok dioptimalkan pada semester selanjutnya sebagai kegiatan yang efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak, selain itu, menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi anak didik sehingga anak terus termotivasi dalam belajar.
2. Bagi peneliti selanjutnya dalam meneliti aspek-aspek perkembangan anak yang dapat distimulasi melalui kegiatan bermain congklak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Sosial Budaya. Vol. 9 No 1. Halaman.121-136
- Cahyo, Agus. 2011. Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak, Jogjakarta: Flashbooks
- Dewi, R. P. (2019). Pengaruh Metode Bermain Dakon Terhadap Perkembangan



- Emosi Anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Aulia Syam Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Fahmi, A. I. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Congklak. Prosiding "Rekonstruksi Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Dasar: Menjawab Tantangan dan Tren Masa Depan", 14.
- Greenberg et. al (2003). Enhancing Schoolbased Prevention and Youth Development Through Coordinated Social, Emotional, and Academic Learning. *American Psychologist*, 58(67),466–474.
- Karimzadeh, M., Goodarzi, A. and Rezaei, S. (2012). The Effect Of Social-Emotional Skills Training To Enhance General Health& Emotional Intelligence In The Primary Teachers. *Social and Behavioral Sciences*. 46, 57 – 64.
- Kurniati, Euis. 2011. Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak Diterbitkan.
- _____. 2016. Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: KENCANA.
- Melinda. 2017. Eksistensi Permainan Tradisional. FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Mulyani, Novi. 2014. Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Raushan Fikr*. Vol. 3 (2). Halaman.133-147.
- Musi, M. A. (2017). Kontribusi Bermain Peran untuk Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi sosial Dalam meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125-137.
- Permendikbud RI No.146. 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ramli, M. 2005. Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Undang-undang N0.20. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Jakarta: Rineka Cipta.

p-ISSN: 2355-830X
e-ISSN: 2614-1604

JPP PAUD FKIP Untirta
<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>

