

**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DI GAMPONG
PASIR PUTIH PEURELAK**

SKRIPSI

OLEH:

**LIZA MIRANDA
NIM : 1062016015**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
PIAUD**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA**

2021 M / 1443 H

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK
UMPET DI GAMPONG PASIR PUTIH PEURELAK**

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan Memenuhi Sebagian
Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Diajukan oleh

Liza Miranda

NIM: 1062016015

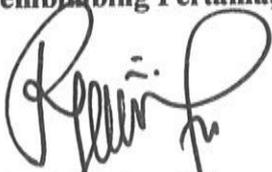
Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S- 1)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama,



Rita Mahriza, MS
NIP.19840117 20101 2 008

Pembimbing Kedua,



Ade Tursina, M.Pd
NIP.19911102201903 2 020

**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI
DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DI GAMPONG
PASIR PUTIH PEURELAK**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam
Ilmu Pendidikan dan Keguruan :

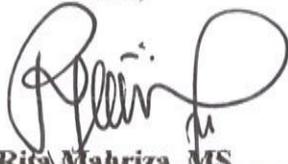
Pada Hari/ Tanggal:

Selasa, 09 November 2021 M

04 Rabiul Akhir 1443 H

Panitian Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Rita Mahriza, MS

NIP.19840117 201101 2 008

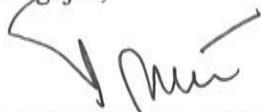
Sekretaris Penguji,



Ade Tursina, M.Pd

NIP.19911102201903 2 020

Penguji I,



Siti Habsari Pratiwi, M.Pd

NIP. 19880608 201503 2 004

Penguji II ,



Veryawan, M.Pd

NIP. 19841224 201903 1005

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
(IAIN) Langsa



Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA

NIP. 197506032008011009

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liza Miranda
Tempat tanggal lahir : Peurelak, 05 Agustus 1997
Nim : 1062016015
Fakultas / jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD
Alamat : Peurelak

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak*" adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti plagiasi hasil karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademisi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 4 Maret 2021
Yang membuat pernyataan



Liza Miranda

NIM.1062016015

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tarbiyah IAIN Langsa yang berjudul : **”Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak”**. Shalawat serta salam juga senantiasa kita panjatkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW dan juga para sahabatnya.

Penulisan Skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang di karenakan minimnya pengetahuan penulis. Tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
3. Ibu Rita Mahriza, MS selaku pembimbing I, dan juga sebagai Ketua prodi Jurusan PIAUD.
4. Ibu Ade Tursina M.Pd, Selaku Pembimbing II
5. Kedua orang tua saya yang paling istimewa teruntuk Ayahanda dan Ibunda saya yang telah banyak mendukung saya baik dari psikis dan juga moril dan juga yang sangat berperan dalam pendidikan saya mulai dari awal sampai selesai. Yang sangat memberikan dukungan terhadap pencapaian gelar sarjana.
6. Anak- Anak dan Orang tua di Gampong Pasir Putih Peurelak yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian .
7. Teman- teman seperjuangan yang saling mendukung dan memberikan masukan selama masa perkuliahan sampai dengan selesai.

Penulis yakin dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya. Semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan untuk pembaca sekalian. *Aamin Ya Rabbal 'Alamin.*

Langsa, 4 April 2021

Penulis

Liza Miranda

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR KARYA SENDIRI	ii
SURAT KETERANGAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	viii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Defenisi Operasional.....	8
BAB II: PEMBAHASAN	10
A. Anak Usia Dini.....	10
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	10
2. Bermain Pada Anak Usia Dini	12
B. Permainan Tradisional.....	15
1. Pengertian Permainan Tradisional	15
2. Manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional	16
3. Macam- macam permainan tradisional untuk anak AUD.....	19
4. Petak Umpet	20
C. Interaksi Sosial	23
1. Pengertian Interaksi Sosial	23
2. Syarat- Syarat Interaksi Sosial	24
3. Faktor yang mempengaruhi interaksi sosial.....	27
4. Aspek- aspek interaksi sosial	28

5. Bentuk- bentuk interaksi sosial	30
D. Kerangka Berfikir	32
BAB III: METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian.	36
D. Rencana Tindakan	36
E. Prosedur Penelitian.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	48
B. Temuan Penelitian	48
C. Pembahasan.....	65
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

UPAYA PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DI GAMPONG PASIR PUTIH PEURELAK

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan interaksi sosial anak melalui penerapan permainan tradisional petak umpet di Gampong Pasir Putih Peureulak dan untuk mendapatkan karakter sosial anak dengan melakukan permainan tradisional petak upet di Gampong Pasir Putih Peurelak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 7 anak yang terdiri dari 3 laki-laki dan 4 perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan perkembangan interaksi sosial anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan atau pre-tindakan dengan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 7.5 % sedangkan pada Siklus I dengan nilai rata-rata 49,25 atau 25%, dan pada Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,5 atau 85.5%. Sehingga dapat disimpulkan permainan tradisional petak umpet mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dan membentuk karakter sosial anak di Gampong Pasir Putih Peurelak.

Kata kunci: *Interaksi sosial, Permainan Petak Umpet.*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Anak usia dini merupakan sosok personal yang sedang melawati proses perkembangan yang sangat signifikan dan sangat menentukan untuk perkembangan mereka selanjutnya. Anak usia dini memiliki karakteristik dan dunia tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Menurut damanhuri rosadi (Jamal Ma'mur) perkembangan individu yang utuh dimulai dari dalam kandungan dan memasuki masa keemasan (*golden age*) pada usia 0-6 tahun. Masa keemasan itu ditandai oleh berkembangnya jumlah fungsi sel- sel saraf yang akan berjalan dengan optimal.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada dasar menuju arah perkembangan fisik, pertumbuhan, sosial emosional, kognitif dan bahasa. selain itu, untuk meningkatkan tumbuh kembang anak sangat baik dengan melakukan berbagai cara untuk melatih fisik dan sosial mereka seperti menerapkan permainan yang memicu interaksi anak.

Kegiatan belajar yang dilakukan pada anak usia dini adalah dengan cara bermain kegiatan bermain sambil belajar ialah kegiatan yang sangat menarik bagi anak – anak dalam kamus besar bahasa Indonesia yang diterbitkan memberikan pengertian bermain asal kata dari main yang menyenangkan hati dan menggunakan alat permainan atau tidak. Selanjutnya, konsep bermain pada AUD

¹Jamal Ma'mur. *Management Strategis Pendidikan anak Usia dini* (Jogjakarta : Diva Press, 2009), h. 1.

sangat berperan penting di karenakan yang pertama, bermain itu sifatnya suka rela. Kedua, bermain itu suatu hal yang spontan dilakukan karna tidak mempunyai perencanaan sebelumnya. Ketiga, kegiatan bermain terarah kepada proses dan bukan pada hasilnya. Namun, berbeda dengan belajar anak yang sudah cukup dewasa yang dilakukan dengan penyampaian materi. Kegiatan bermain yang berlangsung pada anak AUD tidak hanya mengandung unsur menyenangkan saja, akan tetapi juga mengandung unsur pendidikan yang di tanamkan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Ada sembilan permainan yang dapat dilakukan untuk perkembangan anak, yaitu: bermain sosial, bermain seorang diri, bermain paralel, bermain asosiatif, bermain kooperatif, bermain soliter, bermain sebagai penonton, bermain dengan benda, dan bermain dengann sosio dramati ² Berdasarkan penjelasan di atas, permainan tradisional yang dilakukan dalam penelitian ini tergolong kepada permainan sosial yang membentuk kerjasama antara satu anak dan anak lainnya.

Disamping itu, Indonesia merupakan Negara yang mempunyai banyak ragam suku dan budaya salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang berada di Indonesia banyak ragam dan jenisnya sehingga perlu di lestarikan sebagai warisan nenek moyang dan sebagai jati diri bangsa Indonesia. Permainan merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan yang dilakukan oleh generasi ke generasi. Tetapi seiring dengan perubahan zaman permainan yang dimainkan oleh anak – anak dahulu telah banyak berubah. Hal tersebut dapat

² Masitoh dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h.25.

dilihat dari kenyataan yang ada bahwasannya permainan tradisional yang dulu sering di mainkan oleh anak- anak sudah beralih pada permainan modern yang berbasis teknologi seperti *game online, playstation, video game*, dan lain sebagainya.

Sebenarnya tidak ada masalah dengan permainan modern seperti game online dan lainnya, karena tidak semua permainan- permainan digital yang berkembang saat ini berdampak negatif. Seperti misalnya, permainan tersebut dapat meningkatkan daya fikir dan kecerdasan anak dalam memecahkan situasi permainan tersebut. Namun yang menjadi masalah ialah ketika anak sangat kecanduan dalam bermain gadget yang mengakibatkan mereka lalai dan terbiasa pada aktivitas dan teknologi sekarang yang sangat modern.

Berbeda dengan permainan modern, permainan tradisional yang dalam perkembangannya memiliki berbagai macam ragam permainan mampu membentuk karakter positif pada diri seorang anak ketika dimainkan. Melalui permainan tradisional interaksi seorang anak akan terbentuk secara alami yang berkembang menjadi acuan moral atau akhlak yang mengandung makna dan tingkah laku dalam hidup. Pada hakikatnya moral menunjukkan sesuatu yang diterima oleh suatu komunitas.³ Pada dasarnya nilai- nilai tersebut mengandung aturan secara otomatis dari diri sendiri dan tanpa paksaan dari orang lain.

Anak yang sering bermain dengan menggunakan alat teknologi seperti HP, Laptop, dan lainnya akan lebih cepat mengambil tindakan dan keputusan

³Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2006), h.78

ketika ia tumbuh dewasa.⁴ Selain itu juga dapat dilihat anak yang sangat asyik bermain dengan gadget dan teknologi yang sangat canggih terlihat sibuk bermain sendiri dan kurang interaksi sosial dengan anak-anak yang lain. Hal ini yang mengakibatkan perubahan karakter anak dalam lingkungan masyarakat sekarang ini yang berpengaruh pada perilaku mereka.

Perilaku-perilaku yang dipelajari untuk digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh dan memelihara penguatan dari lingkungan. Interaksi sosial diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Rosenberg, menjelaskan interaksi sosial secara umum merupakan respon-respon dan karakter yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain.⁵ Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerja-sama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (bentuk simpati, empati, mampu memecahkan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku).

Hasil observasi sebelum penelitian menunjukkan fakta bahwa banyak anak di desa pasir putih peurelak sudah tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional. Mereka sibuk dengan permainan modern yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat seperti permainan play station (PS), dan game online lainnya yang

⁴Abu Ahmad. *Psikologi Sosial*. (Jakarta : Rineka Cipta, 1999), h. 90.

⁵Michael S., Rosenberg et.al. *Educating Students With Behavior Disorders*. (Boston London: Allyn and Bacon, 1992), 41.

berhubungan dengan gadget. Sehingga kita tidak terlihat lagi perkumpulan anak-anak yang melakukan permainan tradisional seperti dulu. Hal ini juga sangat berpengaruh pada perilaku mereka yang kurang mampu berinteraksi dan juga kurang dalam karakteristik sosial. Karena sering bermain sendiri di rumah dan asyik dengan gadget nya banyak anak-anak yang takut akan sesama orang lain ketika di luar rumah. Selain itu juga sangat banyak anak-anak yang kurang percaya diri dalam bergaul akibat kurangnya interaksi dengan sesama teman nya karena cenderung lebih sering dan asyik bermain sendiri di rumah bersama game online. Pada saat ini, pada saat ini permainan online yang sangat di gemari oleh anak adalah Mobile Legend, FreeFire, PUBG, dan game online lainnya. Selain itu juga, yang sangat dikhawatirkan banyak sekali game online baru yang membuat anak lalai akan dunia bermainnya seperti salah satunya bermain Tik Tok yang sedang mewabah dan mendunia hal ini tentunya sangat berdampak tidak baik terhadap interaksi sosial anak.

Disamping itu sangat banyak permainan- permainan online seperti Mobile Legend, FreeFire, Play station dan lainnya ini adalah permainan online yang sering di mainkan oleh anak laki-laki sedangkan anak perempuan lebih senang memainkan permainan yang cenderung lebih menarik dan tidak bertantangan seperti menyusun balok kotak-kotak, dan juga memainkan tik tok sambil memperagakan jogetan yang ada di video tik- tok tersebut.

Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk menerapkan permainan tradisional kembali seperti permainan petak umpet untuk mengembangkan

karakteristik sosial anak. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan permainan petak umpet kepada anak- anak Gampong Pasir Putik Peurelak dengan memilih judul:

“Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak”.

B. Identifikasi masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh anak- anak dalam kehidupan sehari- hari.
2. Interaksi sosial anak yang kurang karena pengaruh permainan modern berbasis online yang banyak terdapat pada gadget dan alat elektronik lainnya.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan mempermudah kan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Memfokuskan pada permainan tradisional petak umpet
2. Interaksi sosial sebagai tujuan peningkatan dari permainan tradisional petak umpet.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya dalam meningkatkan interaksi sosial anak dengan permainan tradisional petak umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak?
2. Bagaimana interaksi sosial anak dengan melakukan permainan tradisional petak umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan interaksi sosial anak dengan permainan tradisional petak umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak.
2. untuk mendapatkan interaksi sosial anak dengan melakukan permainan tradisional petak umpet di Gampong Pasir Putih Peurelak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini , juga memberikan penjelasan informasi tentang permainan- permainan tradisional yang mulai hilang seiring berkembangnya zaman.

2. Manfaat Praktis :

a. Untuk Sekolah

Memberikan informasi guru tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam meningkatkan interaksi sosial anak khususnya anak-anak usia dini.

b. Untuk Guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru setelah mengetahui hasil dari penelitian keterlaksanaan permainan tradisional sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional sebagai budaya Bangsa Indonesia.

c. Untuk Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang hasil penelitian keterlaksanaan permainan tradisional dengan harapan anak-anak lebih berperan aktif dalam memainkan permainan tradisional sehingga turut melestarikan budaya Bangsa Indonesia.

G. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional dalam penelitian ini terbagi menjadi :

1. Permainan tradisional

Novi Mulyani menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.⁶

2. Petak Umpet

⁶Novi Mulyani. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.49.

Petak umpet berasal dari Yunani yang dijelaskan oleh Julius Pollux. Pollux menyebutkan permainan itu dengan nama “*aposisraskinda*” yang cara bermainnya sama dengan permainan petak umpet yang populer di Indonesia.⁷

3. Interaksi sosial

Menurut W.A. Gerungan dalam Soetarno merumuskan interaksi sosial sebagai suatu hubungan antara dua manusia atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi yang lain atau sebaliknya.⁸

⁷ [Http// sejarah permainan tradisional petak umpet//](#). Akses pada 19 Oktober 2020.

⁸ Soetarno, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Kanisius, 1989), h. 20

BAB II

PEMBAHASAN

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya.⁹ Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Maka, kebanyakan orang tua mendidik anak- anak usia dini dengan didikan orang dewasa seperti memarahi anak, memberikan hukuman berlebihan kepada anak yang disebut dengan memperlakukan anak seperti orang dewasa mini. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa. Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa.

Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini atau anak yang masih sering melakukan perbuatan yang salah dan masih suka meniru apa yang ada di sekitarnya, dan berbeda dengan orang dewasa.¹⁰ Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal

⁹Rahman S Hibama..*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Galah), h.34.

¹⁰Ibid., h.35.

ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Menurut undang-undang, anak usia tujuh dan delapan tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar. Oleh karena itu program perawatan pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran untuknya diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa.¹¹

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, pendidikan anak usia dini jua dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasn emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggara pendidikan anak usia

¹¹ Dadan Suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 1-5

dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹²

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka penulis mendeskripsikan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berhubungan dengan perkembangan anak mulai dari cara ingin tahu anak, dan juga perkembangan perilaku anak yang berhubungan dengan karakter anak masing- masing. Selain itu pendidikan anak usia dini juga proses mengajarkan kepada anak tentang bagaimana tumbuh kembang dari fase ke fase secara perlahan yang diajarkan kepada anak secara baik dan sesuai dengan prosedur perkembangan anak.

2. Bermain Pada Anak Usia Dini

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis. Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.¹³

Berbeda dengan Freud, Piaget dalam teori kognitifnya, bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi.

¹² Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.17.

¹³ Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2001), h. 7-8

Menurut Piaget dalam bermain terjadi proses penyesuaian asimilasi dengan akomodasi, dimana dalam proses ini anak akan belajar memodifikasi kenyataan yang disesuaikan dengan informasi yang telah didapatnya. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.¹⁴

Dikemukakan oleh Piaget menekankan bahwa “Bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar dan suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang yang menimbulkan kesenangan dan kepuasan”.¹⁵ Sedangkan menurut Masitoh bahwa “Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK”.¹⁶ Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Sehingga penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik.

Menurut Simatupang bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang.¹⁷ Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai- nilai dan sikap hidup. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir.

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas

¹⁴*Ibid.* h.10

¹⁵Jean Piaget. *Tingkat Perkembangan Kognitif* (Jakarta: Gramedia,2002), h. 21.

¹⁶Masitoh dkk. *Bermain dan Permainan Anak*,(Jakarta:Universitas Terbuka,2008),h, 25.

¹⁷Simatupang. *Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Paudia vol.1 No 3. 2005, h. 11

tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.¹⁸

Sedangkan Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi.¹⁹ Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain bersifat spontan dan sukarela yang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak tanpa adanya paksaan.²⁰ Bagi anak bermain merupakan alat yang menyenangkan karena anak-anak melakukannya dengan sukarela, spontan, dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya. Dunia anak adalah dunia bermain, hal ini telah terjadi sejak bayi ketika anak mulai melihat dan mendengar dengan jelas.

¹⁸Hurloch B. Elizabet. *Perkembangan Anak.* (Edisi Keenam: Jakarta, 1995),h.320.

¹⁹Graham dalam Simatupang. *Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.* Jurnal Paudia vol.1 No 3.2005, h.15.

²⁰Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan.*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h. 7

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Fitri Aprilyani Husain permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.²¹ Novi Mulyani menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.²² Permainan tradisional sangat bagus untuk membentuk kepribadian anak karena permainan tradisional terdapat unsur-unsur positif, memiliki struktur yang sangat membantu agar anak menjadi mandiri. Ketika menentukan tempat, menentukan peraturan mereka sendiri pula yang menentukan hukumannya.

Menurut Depdikbud, cara mengundi yang sangat populer, umum dan sifatnya universal dalam memainkan permainan tradisional adalah yang disebut sut atau suten dan ada yang menyebut hompim-pah.²³ Cara itu dikenal diseluruh Indonesia. Sut atau suten atau hom-pimpah pada prinsipnya dengan menggunakan tangan atau jari-jari tangan. Daerah Jawa, ibu jari melambangkan gajah menang dari manusia pada suten : jari telunjuk melambangkan manusia menang dari semut dan kelingking melambangkan semut menang dari gajah.

²¹ Fitri Aprilyani Husain. *Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Laporan Penelitian. (FIK UNES: Semarang, 2013), h.22.

²² Novi Mulyani. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.49.

²³ Depdikbud. *Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional*. (Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat, 2002), h. 7.

Permainan tradisional telah berkembang sejak zaman nenek moyang. Permainan ini berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun-temurun. Setiap wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional, permainan tradisional berkembang dari permainan rakyat yang timbul pada tiap-tiap etnis dan suku yang ada di Indonesia.²⁴

Sedangkan menurut pendapat lain menyebutkan bahwa yang disebut olahraga tradisional harus memiliki dua persyaratan yaitu “olahraga” dan “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang sudah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas.²⁵ Adapun menurut Dilanisa permainan tradisional merupakan permainan daerah yang tiap daerahnya memiliki tata cara dan permainan yang berbeda-beda.²⁶

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan peninggalan nenek moyang secara tradisi yang harus dilestarikan agar tidak punah guna memperkokoh jati diri Bangsa Indonesia.

2. Manfaat yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki manfaat keterampilan untuk anak, yang diwujudkan dalam proses menentukan jenis permainan. Manfaat sosial, yaitu bergaul dengan banyak orang tanpa membedakan latar belakang, manfaat

²⁴Ajun Khamdani. *Olahraga Tradisional Indonesia*.(Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas,2010), h.89.

²⁵Bambang Laksono, dkk. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*.(Jakarta: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, 2012), h.1.

²⁶Dilanisa.*Mengenal Permainan Tradisional*.(Bandung: Mawar Putra Perdana. 2011), h.5.

disiplin, yakni selalu mentaati aturan yang telah disepakati dan manfaat budi pekerti yaitu saling menghormati yang memiliki kedudukan lebih tinggi, misalnya pemimpin permainan. Permainan tradisional dapat membawa perubahan dalam ranah fisik, psikomotor, afektif maupun kognitif. Sehingga dapat berfungsi optimal sebagai pembentukan fisik, mental, sosial, dan pribadi.

Menurut Irvan Haris mengemukakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti :²⁷

- a. Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan *imaginasi*, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek sosial: Menjalani relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- d. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- e. Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- f. Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

²⁷Irfan. Haris *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini* (Nomor 1 Tahun 2015). h, 17.

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, 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, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak.

Menurut Subagiyo dalam Novi Mulyani permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut :²⁸

- a. Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional di lakukan secara kelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan ain-lain.
- b. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek, congklak, lompat tali dan ain-lain.
- c. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, gobak sodor dan lain-lain.
- d. Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain

²⁸Novi Mulyani. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.51.

sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa dibuat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.

Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyibunyan sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak cublak suweng, jamuran, pur-pur sedapur dan lain sebagainya. Kesimpulan dari beberapa uraian di atas adalah terdapat banyak manfaat setelah bermain permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, kognitif dan bahasa sehingga melalui permainan tradisional sangat memberikan dampak yang baik terhadap tumbuh kembang anak.

3. Macam-Macam Permainan Tradisional untuk AUD

Banyak macam dan jenis permainan tradisional dari sekian banyak permainan tradisional ada yang peraturannya sudah dibakukan dan ada yang belum dibakukan, dalam buku Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional yang diterbitkan Depdikbud terdapat pernyataan bahwa, buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut adalah buku yang dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan dan perlombaan atau pertandingan dan buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut penyempurnaan dari dua buku

terdahulu.²⁹ Dapat diartikan bahwa buku yang terdahulu adalah buku tentang permainan tradisional yang peraturannya belum di bakukan lalu buku kumpulan permainan olahraga tradisional yang di terbitkan Depdikbud (2002) ini praturannya telah dibakukan. Buku-buku yang peraturannya belum dibakukan seperti buku *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (2016), *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia* (2013) dan *Permainan Tradisional Indonesia* yang di terbitkan oleh Direktorat Permusiuman (2001).

Menurut Depdikbud ada 11 olahraga tradisional yang dibakukan, 6 diantaranya seperti egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele, dan benteng.³⁰ Menurut Novi Mulyani permainan tradisional yang belum di bakukan yaitu congklak, boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepursepuran, dingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, jamuran, nekeran dan cublakcublak suweng.³¹ Salah satu permainan yang akan digunakan dan dibahas dalam penelitian ini adalah petak umpet.

4. Petak Umpet

Petak umpet berasal dari Yunani yang dijelaskan oleh Julius Pollux. Pollux menyebutkan permaianan itu dengan nama “*aposisraskinda*” yang cara bermaiannya sama dengan permaianan petak umpet yang popoler di Indonesia.³²

²⁹Depdikbud.*Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional*. (Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat, 2002), h.1

³⁰Ibid, H. 3.

³¹Novi Mulyani.*Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*.(Yogyakarta: Diva Press, 2016), h.53.

³² [Http// sejarah permainan tradisional petak umpet//](http://sejarahpermainantraditionalpetakumpet//). Akses pada 19 Oktober 2020.

Selain itu, permainan petak umpet juga pernah diperlombakan secara internasional yang diadakan di kota Bergamo Italia. Yang diikuti oleh berbagai Negara. Alat yang digunakan ialah pohon atau tembok untuk menjadi markas atau beteng, dan tempat permainan di halaman atau di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi. Permainan petak umpet adalah permainan yang dilakukan dengan cara berlari dan bersembunyi dengan jumlah pemain terdiri dari 10 pemain, minimal dimainkan 2 atau 3 orang. Permainan petak umpet sebenarnya tidak hanya dimainkan oleh anak Indonesia.

Menurut Sukirman cara bermain yang paling penting dalam permainan petak umpet adalah merekrut para pemain setidaknya harus ada dua pemain, namun semakin banyak pemain maka akan semakin menarik dan seru permainan itu untuk dimainkan.³³ Disamping itu, menurut Dorothy cara bermain petak umpet yang paling penting adalah aturan permainan dan lokasi tempat bermain, secara aturan bermain seperti tidak boleh bersembunyi di tempat-tempat tertentu dan juga memilih lokasi bermain yang tidak berbaya dan nyaman untuk melakukan permainan.³⁴ Cara bermain petak umpet juga dijelaskan oleh Mulyani berikut adalah cara bermain petak umpet :³⁵

a. Cara Bermain

1. Hompimpa untuk menentukan menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi. Kucing akan memejamkan

³³ Sukirman Dharmamulya. *Permainan Tradisional Jawa*. (Yogyakarta: Kepel Press, 2005), h. 87.

³⁴ Dorothy Eino, *Permainan cerdas untuk anak usi 0-6 tahun Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2005), h.12.

³⁵ Opcit, h. 54

mata sambil berhitung sampai 10,20 atau sesuai kesepakatan sambil menghadap tembok.

2. Setelah yang lain bersembunyi, kucing beraksi mencari teman-temannya. Si kucing harus mencari pemain dan juga menjaga “beteng” agar tidak diambil alih oleh temannya yang bersembunyi.
3. Apabila menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “beteng”. Bila pemain berhasil menyentuh beteng sebelum “kucing”, maka tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.
4. Apabila pemain tinggal satu yang bersembunyi dan ia lolos dari pencarian kucing lalu bisa menyentuh beteng, maka pemain yang lainnya yang telah di temukan kucing dibebaskan. Sehingga kucing kembali menghitung dan mengulangi dari awal.
5. Permainan selesai setelah semua di temukan. Orang pertama yang di temukan maka ia yang menjadi kucingnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas tentang permainan petak umpet, maka dapat disimpulkan bahwasannya permainan tersebut adalah permainan yang tidak dimainkan oleh hanya 1 orang, dan juga memiliki aturan dalam bermain dan tidak boleh dilanggar oleh pemain. Selain itu juga harus memilih lokasi yang tepat untuk bermain dan juga menggunakan waktu yang telah di tentukan selama proses bermain.

b. Manfaat permainan :

Melatih kemampuan lari cepat atau *sprint*, membuat gembira atau senang, melatih kecermatan, melatih kekuatan dan ketangkasan secara fisik, melatih untuk

menentukan strategi, memberikan pendidikan untuk bermain *sportif* dan jujur. Dari kesimpulan permainan diatas saling berkaitan dengan interaksi sosial anak antara satu dengan lainnya dalam proses permainan.

C. Interaksi sosial

1. Pengertian interaksi sosial

Teori yang mendasari kajian ini adalah tentang interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang secara perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, ataupun antara orang dengan kelompok manusia.³⁶ Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu.³⁷ Sedangkan menurut W.A. Gerungan dalam Soetarno merumuskan interaksi sosial sebagai suatu hubungan antara dua manusia atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi yang lain atau sebaliknya.³⁸

Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan. Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif

³⁶Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h.55

³⁷ Yesmir Anwar dan Adang, *Sosiologi Untuk Universitas*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), . 194

³⁸ Soetarno, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Kanisius, 1989), h. 20

seseorang.³⁹ Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (supportive), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara dua orang individu atau lebih yang mana individu tersebut akan mempengaruhi individu lain dengan tujuan untuk penyesuaian diri.

2. Syarat-syarat interaksi sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan antar individu. Interaksi sosial baru akan terjadi jika telah melakukan kontak sosial dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Burhan Bungin yaitu “syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi”.⁴⁰

a. Kontak sosial

Interaksi sosial akan diawali dengan kontak sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Herimanto dan Winarno yang menyatakan: kontak sosial merupakan awal terjadinya interaksi sosial.⁴¹ Pengertian yang senada dinyatakan Burhan Bungin kontak sosial adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain. Jadi dapat disimpulkan kalau kontak sosial merupakan suatu hubungan antara seorang individu dengan individu lain

³⁹ Agung Rendra, *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran* (Surabaya: modul tidak diterbitkan, tt), h.2

⁴⁰ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 55

⁴¹ Herimanto dan Winarno, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 52

atau kelompok lain yang menimbulkan interaksi diantara mereka. Secara konseptual kontak sosial dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu:

1. Kontak sosial primer

Kontak sosial primer merupakan kontak atau hubungan yang dilakukan oleh seseorang pada orang lain atau kelompok yang mana hubungan tersebut dilakukan secara langsung dalam suatu tempat dan waktu yang sama.

2. Kontak sosial sekunder

Kontak sosial merupakan kontak yang terjadi antara dua orang atau lebih namun pihak yang melakukan interaksi tidak saling berkontak fisik. Seperti berkomunikasi lewat telepon, radio, televisi, surat, dan lain-lain.⁴²

- b. Komunikasi

Komunikasi sangat penting dalam hubungan antar manusia. Komunikasi merupakan faktor penentu dalam pembentukan interaksi sosial. Tanpa komunikasi interaksi sosial belum bisa terjadi. Dengan komunikasi yang bagus seseorang akan dapat dengan mudah menyampaikan maksudnya dalam berinteraksi. Komunikasi merupakan pertukaran pesan baik verbal maupun non verbal antara si pengirim dan penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Berdasarkan sifatnya, komunikasi dapat dibagi dua yakni:

1. Komunikasi verbal

⁴²*Op. Cit*, hlm. 56-57

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau kata-kata yang digunakan secara oral atau lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal sering terjadi dalam interaksi sosial siswa di kelas ataupun di luar kelas seperti: bertanya, memberikan pendapat, memberikan saran, dan lain-lain. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dapat kita maknakan dengan mudah yakni dengan memahami maksud dari bahasa dan ucapan yang disampaikan.⁴³

2. Komunikasi non verbal

Komunikasi non verbal memiliki peran penting dalam komunikasi karena apa yang kita perhatikan lebih penting daripada apa yang kita ucapkan. Komunikasi non verbal merupakan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata-kata. Komunikasi non verbal lebih jujur dibandingkan komunikasi yang disampaikan secara verbal. Komunikasi non verbal juga terjadi dalam berinteraksi sosial seperti nada suara, gerakan tubuh dan lain-lain.⁴⁴

c. Jenis-jenis Interaksi Sosial

Dalam setiap interaksi senantiasa di dalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi. Sulit untuk memisahkan antara keduanya. Atas dasar itu, Shaw dalam Mohammad Ali dan Mohammad Asrori membedakan interaksi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Interaksi verbal

⁴³Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 95

⁴⁴M. Budyatna dan Leila MG, *Teori Komunikasi Antar Pribadi*, (Jakarta: Kencana, 2011),

Interaksi verbal merupakan interaksi yang terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi. Interaksi verbal sering dialami oleh siswa. Interaksi verbal di sekolah dapat terjadi antara siswa dengan siswa lain maupun dengan guru. Dalam interaksi verbal ini, proses terjadinya interaksi terlihat dari komunikasi atau saling tukar percakapan yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi atau pertukaran percakapan tersebut sering dilakukan siswa ketika mereka berinteraksi dalam proses belajar mengajar baik itu dengan guru maupun siswa lain, misalnya mengeluarkan pendapat, diskusi, menegur, dan lain-lain.

2. Interaksi fisik

Interaksi fisik merupakan salah satu jenis interaksi sosial yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang mana mereka melakukan interaksi sosial dengan menggunakan fisik atau bahasa-bahasa tubuh. Seperti halnya interaksi yang lain, interaksi fisik juga dilakukan ketika pihak yang berinteraksi terlibat dalam suatu kontak atau hubungan langsung. Interaksi sosial fisik terjadi misalnya seperti: melalui ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, kontak mata, dan lain-lain.

3. Interaksi emosional

Interaksi emosional merupakan interaksi sosial yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan

melakukan curahan perasaan. Emosional tidak bisa dipisahkan dari interaksi sosial. Seseorang dalam berinteraksi sosial akan senantiasa memperlihatkan emosi yang dia miliki seperti: sedih, senang, malu, dan lain-lain.⁴⁵

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Menurut Bimo Walgito ada beberapa faktor yang mendasari perilaku dalam interaksi sosial, yaitu:

a. Imitasi

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Menurut Terde dalam Bimo Walgito faktor imitasi ini merupakan satu-satunya faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial .

b. Sugesti

Sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri, maupun datang dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan.

c. Identifikasi

Faktor lain yang memegang peranan dalam interaksi sosial ialah identifikasi. Identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain.

d. Simpati

⁴⁵*Op Cit.* h. 88

Selain faktor-faktor tersebut di atas, faktor simpati juga memegang peranan dalam interaksi sosial. Simpati merupakan perasaan rasa tertarik kepada orang lain.⁴⁶

4. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Ada beberapa aspek-aspek interaksi sosial yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial. Secara rinci aspek-aspek interaksi sosial adalah sebagai berikut:

a. Adanya hubungan

Setiap interaksi sudah tentu terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan individu maupun antara individu dengan kelompok.

b. Adanya individu

Setiap interaksi sosial menurut tampilannya individu-individu yang melaksanakan hubungan.

c. Adanya tujuan

Setiap interaksi sosial memiliki tujuan tertentu seperti mempengaruhi individu lain.

d. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial

Interaksi sosial yang ada hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok ini terjadi karena individu dalam hidupnya tidak terpisah dari

⁴⁶Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 96

kelompok. Di samping itu, tiap-tiap kelompok memiliki fungsi di dalam kelompoknya.⁴⁷

Lebih lanjut Soekanto dalam Urfa Fajarwati menjelaskan adapun ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- a. Adanya pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
- b. Adanya komunikasi antar pelaku menggunakan simbol-simbol.
- c. Adanya dimensi waktu (masa lampau, masa kini dan masa mendatang) yang menentukan sikap aksi yang sedang berlangsung.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu terlepas dari sama tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.⁴⁸

5. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Tuntutan dan realitas kehidupan sosial akan direaksi secara berbeda-beda oleh masing-masing siswa, tergantung kemampuan berintegrasi yang dimilikinya. Schneiders dalam Soekanto mengemukakan bahwa interaksi sosial yang dituntut dalam kehidupan sekolah, dengan tidak mempertimbangkan kebutuhan akademik, tidak jauh berbeda dengan interaksi sosial yang dilakukan di lingkungan keluarga, walaupun setiap individu akan bereaksi secara berbeda-beda terhadap keduanya. Tuntutan lingkungan atas perilaku yang diharapkan dan yang berkaitan dengan realitas, proses dan reaksi sosial, serta yang dihadapi oleh siswa di lingkungan sekolah, yang dapat meliputi indikator-indikator sebagai berikut:

⁴⁷Bimo Walgito, *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Andi, 1999), h. 66-73

⁴⁸Slamet Sentosa, *Dinamika Kelompok Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h.

1. Kemampuan siswa untuk menjalin interaksi dengan teman di sekolah sebagai berikut:
 - a. Siswa mampu menerima teman apa adanya.
 - b. Kemampuan siswa mengenali potensi diri.
 - c. Partisipasi siswa dalam menjalin kerja sama dengan teman.
 - d. Kepedulian siswa dengan masalah yang sedang dihadapi oleh teman-temannya.
 - e. Kemampuan siswa mempertahankan hubungan persahabatan.
2. Kemampuan siswa dalam bersikap dan berinteraksi terhadap guru, kepala sekolah, dan personil sekolah lainnya sebagai berikut:
 - a. Kemampuan siswa dalam menjaga sikap ketika bertemu dengan guru, kepala sekolah dan personil sekolah lainnya.
 - b. Kemampuan siswa untuk terbuka kepada guru, kepala sekolah, dan personil sekolah lainnya.
 - c. Kemampuan siswa untuk bertutur kata dengan sopan santun ketika berkomunikasi dengan guru, kepala sekolah dan personil sekolah lainnya

Siswa memiliki perasaan terbuka kepada guru, kepala sekolah dan personil sekolah lainnya tentang masalah yang dihadapi dan memiliki keinginan untuk mencari pemecahan masalahnya.⁴⁹

⁴⁹Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 2

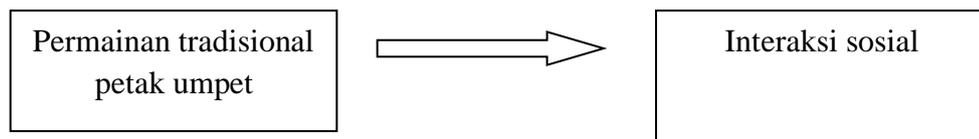
D. Kerangka Berfikir

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Ada aksi dan ada reaksi. Pelakunya lebih dari satu. Individu vs individu. Individu vs kelompok. Kelompok vs kelompok dll. Contoh guru mengajar merupakan contoh interaksi sosial antara individu dengan kelompok. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dan individu, antara individu dengan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok dalam berbagai bentuk seperti kerjasama. Dalam hal penelitian ini interaksi sosial yang dilakukan merupakan interaksi sosial antara individu dan kelompok. Dimana individu yang dimaksud disini adalah peneliti dan juga guru yang mencoba untuk meningkatkan interaksi sosial suatu kelompok atau disebut dengan siswa dengan menggunakan permainan tradisional petak umpet.

Vygotsky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran. lingkungan sekitar yang meliputi orang-orang, kebudayaan, termasuk pengalaman dalam lingkungan tersebut. Orang lain merupakan bagian dari lingkungan, pemerolehan pengetahuan anak bermula dari lingkup sosial, antar orang, dan kemudian pada lingkup individu sebagai peristiwa internalisasi.

Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan yang menurut beliau, bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan

lingkungan yang mendukung (supportive), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa.⁵⁰ Dengan hadirnya teori konstruktivisme Vygotsky ini, banyak pemerhati pendidikan yang mengembangkan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran peer interaction, model pembelajaran kelompok. Disamping itu, penerapan permainan tradisional petak umpet sangat penting membantu dalam membangun hubungan antara sosial pada anak-anak. Kerangka berfikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut



⁵⁰ Agung Rendra, *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran* (Surabaya: modul tidak diterbitkan, tt), h.2

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

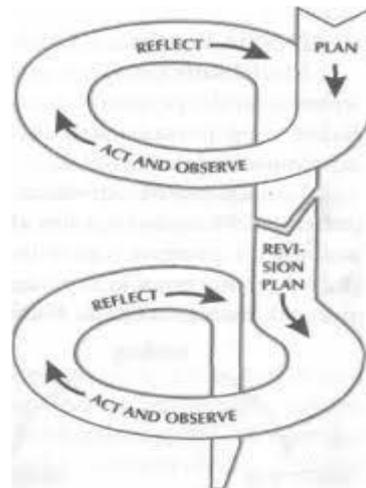
Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.⁵¹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni :⁵²(1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dan penting bagi peneliti. (2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. (3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa atau subjek yang ingin diteliti.

Model penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart. pada hakekatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari 4 komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, keempat komponen yang berupa untaian tersebut

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002), 136

⁵² Suharsimi Arikunto, et.al., *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2007), 2-3

dipandang sebagai satu siklus.⁵³ Berikut dikemukakan bentuk desain penelitian kemmis & Mc Taggart



Penelitian Tindakan Kelas termasuk penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja kuantitatif, dimana uraiannya bersifat deskriptif dalam bentuk kata-kata, peneliti merupakan instrument pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.⁵⁴ Adapun langkah-langkah penelitian secara aplikatif, yang meliputi: (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) data dan sumber data, (3) pengumpulan data, (4) analisis data, (5) instrumen penelitian, dan (6) prosedur penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelax. Lokasi tersebut dipilih karena tempat peneliti melakukan aktifitas sehari-hari

⁵³Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Indeks, 2012), H.21.

⁵⁴Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo persada 2011), 46.

sebagai salah satu warga di desa Gampong Pasir Putih yang bertempat tinggal di lokasi tersebut, sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan informasi untuk melakukan penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester tahun ajaran 2021/2022 pada bulan februari mulai tanggal 02 Februari – 02 Maret 2021. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang akan mendapatkan hasil dari permasalahan penelitian.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak –anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di Gampong Pasir putih peurelak yang berjumlah 7 anak yang terdiri anak 3 orang anak laki- laki dan 4 orang anak perempuan di desa gampong pasir putih peurelak.

D. Rencana Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Table berikut akan menjelaskan tentang rencana- rencana pra- kegiatan sebelum yang akan dilakukan pada siklus I & Siklus II

E. Prosedur Penelitian

Bogdan dan Taylor dalam Lexy menyatakan bahwa prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas karena permasalahan yang akan dibahas mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari fokus penelitian.⁵⁵ Meski demikian, kerja penelitian mestilah merancang langkah-langkah kegiatan penelitian. Paling tidak terdapat tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif yaitu:

1. Tahap deskripsi atau tahap orientasi. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peneliti baru mendata sebatas tentang informasi yang diperolehnya.
2. Tahap reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
3. Tahap seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru.⁵⁶

⁵⁵ Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2006),h.4.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010),h.43.

Rencana Kegiatan Yang Akan Di Lakukan Pada Siklus I dan II

NO.	Pelaksanaan	Tema/ Sub Tema	Hari / tanggal	Kegiatan
1.	Siklus I		Pertemuan I	a. Pembukaan b. Memperkenalkan diri c. Berdiskusi seputar keseharian yang berhubungan dengan bahan penelitian. d. Berdiskusi tentang cara bermain petak umpet e. penutup
		Lingkungan ku/ lingkungan rumah	Pertemuan II	a. Pembukaan b. Mengenalkan tema yang di gunakan c. Berdiskusi tentang lingkungan d. Mengenalkan cara berinteraksi e. Membahas tentang permainan tradisional petak umpet f. Mempraktekkan cara bermain permainan tradisional petak umpet. g. Penutup

			Pertemuan III	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Mengenalkan tema yang akan di gunakan tentang permainan tradisional petak umpet c. Mempraktekan di lingkungan proses permainan petak umpet dan melihat interaksi sosial anak d. Penutup
			Pertemuan IV	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Mengenalkan tema yang akan digunakan c. Bermain permainan petak umpet sesuai langkah- langkahnya d. Penutup
2.	Siklus II		Pertemuan I	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Berdiskusi tentang tema berkomunikasi c. Berdiskusi cara bermain permainan petak umpet yang benar d. Mempraktekkan permainan petak umpet kembali

				e. penutup
		Lingkungan/ Komunikasi	Pertemuan II	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Melanjutkan permainan sebelumnya dengan tema yang sama c. Anak mempraktekkan permainan petak umpet dengan lebih baik d. Anak memahami peraturan dan tugasnya dalam bermain e. Penutup
			Pertemuan III	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Berdiskusi tentang interaksi sosial dalam permainan tradisional petak umpet c. Melakukan interaksi selama permainan berlangsung d. Anak menjalin komunikasi yang baik selama permainan berlangsung e. penutup

			Pertemuan IV	<ul style="list-style-type: none"> a. Pembukaan b. Berdiskusi tentang permainan yang telah berlangsung c. Melakukan interaksi dengan anak tentang permainan d. Anak mampu melakukan interaksi dengan baik selama bermain permainan tradisional petak umpet e. penutup
--	--	--	--------------	--

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dan dianalisis bukan dalam bentuk angka-angka melainkan dideskripsikan dengan kata-kata. Hasil wawancara terhadap orang tua, hasil observasi aktivitas anak, dan hasil catatan lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian. Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku

dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.⁵⁷ Pada penelitian ini melibatkan 2 observer, antara lain orang tua dan peneliti. Proses observasi dilakukan dengan mengacu pada pedoman observasi yang telah disusun. Aktivitas dan perhatian siswa diamati untuk mendapatkan data kualitatif yaitu mengenai seberapa besar proses permainan tradisional petak upet terhadap interaksi sosial anak. Pada tabel di bawah akan dijelaskan tahap- tahap observasi yang akan dilakukan:

Table 3.3
Lembar Observasi⁵⁸

No.	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kesadaran diri	1. Anak belum mampu menyesuaikan diri saat permainan berlangsung 2. Anak mampu menyesuaikan diri selama proses permainan berlangsung dengan arahan guru 3. Anak mampu berhati-hati pada situasi baru dalam proses permainan 4. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain				
2.	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Anak belum mampu mengikuti peraturan permainan dengan baik 2. Anak mampu mengikuti permainan dengan baik dengan arahan guru 3. Anak dapat mengatur diri				

⁵⁷Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h.149

⁵⁸Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No,137 Tahun 2014. h, 47.

		selama proses permainan 4. Anak mampu bertanggung jawab selama permainan berlangsung				
3.	Prilaku prososial	1. Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya secara kompak 2. Anak bermain dengan teman sebaya secara kompak dengan arahan guru 3. Anak mampu merespon perasaan teman saat bermain 4. Anak saling berbagi kesempatan dalam mengikuti proses permainan				

Keterangan

BB : belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.4
Tolak Ukur Kemampuan Guru Dalam Merancang dan Melaksanakan Tindakan

No.	Skor	Kategori
1.	1.00-1.99	Kurang
2.	2.00-2.99	Cukup
3.	3.00-3.49	Baik
4.	3.5-4.00	Baik sekali

Adapun kriteria keberhasilan proses pembelajaran ditentukan sebagai berikut:⁵⁹

⁵⁹ Irul Khotijah, *Jurnal Tentang Tingkat Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life* (Hamzawandi University,2018), h.133.

Kriteria	Presentase
Berkembang sangat baik	75%-100%
Berkembang sesuai harapan	50%-74,99%
Mulai berkembang	25%-49,99%
Belum berkembang	0%-24,99%

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi Dokumentasi menurut Menurut S. Margono dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori, dalil, atau hukum-hukum dan lain-lain”.⁶⁰ Dalam penelitian ini, dokumentasi ini diperoleh dari rancangan penelitian, foto, atau sumber- sumber lain yang terkait dengan data yang menunjang dalam penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dalam suatu penelitian untuk menarik kesimpulan dari seluruh data yang telah diperoleh. Data-data yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas anak, hasil wawancara, data berupa hasil observasi aktivitas guru, hasil wawancara, dan hasil catatan lapangan dianalisis berupa deskripsi dalam bentuk penarikan kesimpulan. Berikut adalah langkah- langkah dalam menganalisis data.⁶¹ Teknik yang dilakukan dalam penilaian adalah persentasi.

⁶⁰ S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.181

⁶¹ Ibid, h.187

Persentasi keberhasilan jika siklus pertama belum tercapai dilanjutkan siklus ke dua. Rumus persentasi yang digunakan :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

M : Nilai Rata- rata

$\sum x$: jumlah skor nilsi

N : jumlah siswa

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : persentase hasil yang di capai

f : jumlah frekwensi / jumlah yang di peroleh

N : Jumlah anak / Jumlah tertinggi

% : Tingkat keberhasilan yang di capai

1. Mereduksi Data

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis dilapangan.⁶²Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai dari awal pengumpulan data hingga penyusunan laporan penelitian. Reduksi data dilakukan dengan menggunakan cara pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan

⁶²Ibid,h. 188.

transformasi data yang diperoleh dari wawancara, observasi dan catatan di lapangan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang jelas dari data tersebut, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian.⁶³ Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Hasil yang diperoleh adalah mendapatkan informasi yang mencakup data uraian, proses kegiatan pembelajaran, aktifitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta hasil perpaduan data dari observasi, wawancara dan catatan lapangan. Selanjutnya, data yang telah disajikan tersebut dibuat penafsiran dan evaluasi untuk membuat perencanaan tindakan selanjutnya. Hasil penafsiran dan evaluasi dapat berupa penjelasan tentang; (a) perbedaan antara rancangan dan pelaksanaan tindakan, (b) perlunya perubahan tindakan, (c) alternatif tindakan yang dianggap tepat, (d) persepsi peneliti, teman sejawat dan guru yang terlibat dalam pengamatan dan catatan lapangan terhadap tindakan yang dilakukan, (e) kendala yang dihadapi dan sebab-sebab kendala itu muncul.⁶⁴

⁶³ Muhammad Tholchah Hasan, et. All., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 73.

⁶⁴ Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), h. 224.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional. Sebagai langkah awal sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui permainan tradisional. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah melakukan tindakan. Pada tahap ini peneliti mengamati interaksi sosial anak usia dini di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelak. Kegiatan yang berlangsung pada saat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelak pada tanggal 2 Februari dan selesai pada tanggal 02 Maret 2021. Adapun indikator yang dinilai pada penelitian ini adalah kesadaran diri, rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain dan perilaku pro-sosial. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 7 anak yang menjadi subjek dari penelitian ini.

Pada kegiatan awal penelitian, peneliti belum menerapkan tindakan dalam meningkatkan interaksi sosial anak di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelak. Peneliti belum menggunakan permainan tebak lagu untuk melihat interaksi sosial anak. Dimana, anak- anak usia dini di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelak

lebih sering melakukan permainan yang canggih yang ada pada gadget. Oleh karena itu sangat banyak anak- anak kurang dalam kemampuan interaksi sosial ketika dibawa untuk bermain secara bersama- sama dengan teman sebaya mereka karena mereka lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain dirumah menggunakan gadget.

Oleh karena itu, hampir rata- rata anak belum mampu menyesuaikan diri selama proses permainan, dan tidak dapat mengotrol diri (emosi) ketika permainan berlangsung. Selain itu hal yang paling sering dilakukan adalah melanggar peraturan permainan. Pada kegiatan awal ini interaksi sosial anak masih belum berkembang dengan baik. Hal itu dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Data Pra Siklus Penilaian Anak

No.	Inisial Siswa	Nilai		Keterangan
		Skor 1	Skor Total	
1.	Responden 1	4	4	MB
2.	Responden 2	4	4	MB
3.	Responden 3	4	4	MB
4.	Responden 4	4	4	MB
5.	Responden 5	4	4	MB
6.	Responden 6	4	4	MB
7.	Responden 7	6	6	MB
Jumlah Nilai Rata-Rata				30
				7.5

Siswa yang Mencapai KKM %	7.5%
----------------------------------	-------------

Selain itu hampir setiap indikator masih banyak anak yang belum berkembang pada kegiatan pra- siklus. Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus peneliti melihat bahwa perkembangan interaksi sosial anak belum berkembang. Selanjutnya peneliti mulai merancang untuk menerapkan kegiatan siklus I dengan menggunakan permainan tradisional petak umpet.

2. Deskripsi hasil siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan siklus 1, peneliti telah menyusun perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas, antara lain:

1. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai kurikulum
2. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)
3. Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang kegiatan permainan tradisional yang meningkatkan interaksi sosial pada anak usia dini
4. Mempersiapkan lembar observasi guru
5. Mempersiapkan alat untuk bermain permainan tradisional (petak umpet)

b. Pelaksanaan

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan peneliti, maka diperoleh hasil bahwa interaksi sosial anak usia dini mulai berkembang, untuk itu penelitian ini

dilanjutkan ke siklus I yang dilaksanakan 4 kali pertemuan mulai dari tanggal 4 februari, 8 februari, dan terakhir pada tanggal 13 februari 2021. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan pada siklus 1

1. Pertemuan pertama

Pada tanggal 4 februari sebelum memulai proses permainan, dengan dipimpin peneliti anak-anak shalawat dan menyanyikan lagu assalamualaikum Kemudian peneliti mengumpulkan anak disebuah balai desa. Pada pertemuan pertama kegiatan permainan tradisional terlebih dahulu diberi arahan tentang aturan pada permainan tradisional tersebut, kemudian melihat dan mendengarkan deskripsi tata cara permainan tersebut, selanjutnya anak diminta 1 orang untuk mencontohkan permainan yang telah diarahkan oleh guru agar teman-teman yang lain mengerti ketika proses permainan tradisional dimulai. Proses yang dilakukan dalam bermain permainan tradisional pada siklus pertama berlangsung empat hari. Pada hari pertama permainan anak tampak bingung tampak bigung dengan proses langkah-langkah mulainya permainan tradisional tersebut yang diikutinya, Pada pertemuan pertama permaianan terdapat anak yang bigung saat proses permainan dimulai sehingga harus dilakukan arahan oleh peneliti dan guru. Akibat ketidak pahaman anak tersebut dikarenakan anak sibuk dengan diri mereka sendiri saat permainan akan dimulai. Tampak beberapa masalah saat proses permainan berlangsung, seperti mengatur anak ketika disuruh berbaris saat bermain, tetapi beberapa anak yang masih sulit untuk di ataur, selain itu ketika permaianan berlangsung dan peneliti meminta untuk anak- anak berlari dan bersembunyi di tempat yang

tidak terlihat oleh lawan yang menjaga terlihat beberapa anak bingung untuk mencari tempat dalam menyesuaikan diri mereka, dan sebagian anak-anak yang sudah terlebih dahulu berlari sebelum peneliti memberikan aba-aba sehingga anak tersebut menyalahi peraturan permainan,

2. Pertemuan kedua

Pada hari Sabtu tanggal 6 Februari 2021 peneliti melanjutkan proses penelitian di hari kedua dengan permainan tradisional petak umpet dimana pada pertemuan pertama masih banyak anak yang bingung dalam proses permainan dan banyak diantara anak masih belum mampu berinteraksi sosial dengan baik selama proses permainan berlangsung. Peneliti langsung memulai kembali proses kegiatan mengajar dengan memberikan penjelasan kepada anak dengan lebih jelas proses permainan berlangsung. Kemudian peneliti kembali mengumpulkan anak untuk mengikuti proses bermain mereka mulai memahami cara bermain meskipun kendala yang ditemukan berbeda pada pertemuan pertama dimana anak belum mampu mengontrol emosi mereka dengan baik seperti; (a) sudah kedapatan oleh sipenjaga dia memberi tahu tempat persembunyian temannya yang lain sehingga kekompakan dalam permainan kurang berjalan dengan baik (b) anak marah ketika dia harus menjadi penjaga rumah (c) anak belum mampu mengatur diri mereka seperti memilih tempat untuk bersembunyi. Sehingga pada pertemuan kedua masih belum ditemukan perkembangan yang baik dalam proses permainan tradisional petak umpet. Dan setelah waktu habis peneliti mengumpulkan kembali anak-

anak semua untuk di berikan pengarah dan mengatur jadwal untuk pertemuan ketiga.



Gambar 4.1 : Peneliti mempraktekkan dan menjelaskan kepada anak cara bermain permainan petak umpet.

3. Pertemuan ketiga dan keempat

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I pertemuan pertama dan kedua masih sangat banyak kendala anak dalam permainan tradisional petak umpet dikarenakan anak belum pernah sama sekali memainkan permainan tersebut. Dan terlihat mereka masih sangat bingung dan belum tertarik dengan permainan tradisional petak umpet. Selanjutnya pada pertemuan ketiga dan keempat pada tanggal 8 februari 2021 dan 13 februari 2021 peneliti mulai merancang kembali proses permainan dengan tidak langsung membawa anak ke lapangan untuk bermain. Akan tetapi peneliti memberikan relaksasi kepada anak untuk lebih santai dan menikmati proses belajar mereka. pada pertemuan ketiga dan terakhir di siklus I peneliti lebih banyak memberikan arahan dan penjelasan tentang permainan tradisional petak umpet dan lebih memotivasi setelah mengetahui jenis permainan yang sering anak mainkan, dimana mereka lebih sering memainkan permainan yang ada pada gadget orang tua

mereka sehingga tidak terbiasa dan tidak pernah bermain permainan tradisional seperti petak umpet.



Gambar 4.2. Peneliti mengajak siswa untuk berdiskusi setelah permainan selesai, dan menanyakan kendala anak.

Kemudian, menanyakan kendala pada permainan tradisional yang dimainkan oleh anak dan banyak diantara mereka menjawab permainan nya bingung, tidak seru, dan lain- lain kemudian peneliti mulai merancang untuk lebih mengetahui interaksi anak pada pertemuan ketiga peneliti fokus pada arahan didalam ruangan dan tidak membawa anak diluar. Selanjutnya pada pertemuan keempat setelah memberikan pengarahan pada pertemuan ketiga, peneliti membawa kembali anak- anak untuk bermain tetapi tidak mengarahkan lagi karena sudah memberikan pengarahan pada pertemuan ketiga, selanjutnya peneliti langsung meminta anak untuk memulai permainan dan mengatur proses bermain. Peneliti hanya mengamati proses bermain anak bersama guru sebagai patner peneliti. Pada pertemuan terakhir di siklus I masih terlihat 1 anak yang belum mampu mengendalikan diri, mengikuti permainan dengan baik, dan berbagi kesempatan. Selain itu juga terlihat sudah ada 1 anak yang lebih bertanggung jawab selama proses permainan, dan 1 anak yang saling

berbagi kesempatan selama proses permainan. perkembangan interaksi sosial anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional. Hasil observasi siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Data Siklus I Penilaian Anak

No.	Inisial Siswa	Nilai					Keterangan
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor Total	
1.	Responden 1	5	22	0	0	27	MB
2.	Responden 2	5	24	0	0	29	MB
3.	Responden 3	3	22	6	0	31	MB
4.	Responden 4	4	22	3	0	29	MB
5.	Responden 5	3	26	0	0	29	MB
6.	Responden 6	6	20	0	0	26	MB
7.	Responden 7	6	20	0	0	26	MB
Jumlah Nilai						197	
Rata-Rata						49,25	
Siswa yang Mencapai KKM %						49,25%	

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa yang mencapai kategori interaksi sosial dengan baik 49,25% dengan keterangan ke tujuh siswa mulai berkembang (MB)

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan guru pada akhir siklus 1, secara umum perkembangan interaksi sosial anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus 1 ke tujuh anak memperoleh nilai mulai berkembang (MB) dan belum terdapat anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan juga berkembang sangat baik (BSB). Dengan nilai rata-rata 49,25 % siswa yang mencapai nilai KKM hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II. Proses permainan pada siklus 1 masih memiliki beberapa kekurangan, seperti anak belum terlalu memahami cara bermain permainan tradisional petak umpet dengan baik terlihat dari indikator kesadaran diri dimana anak belum mampu menyesuaikan diri selama proses permainan berlangsung dan belum mampu mengendalikan diri dan beberapa diantara anak belum mengikuti permainan dengan baik sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II:

1. Guru menstimulasi anak agar tertarik untuk melaksanakan kegiatan permainan dengan langkah-langkah yang baik agar interaksi sosial anak lebih terlatih.
2. Guru melakukan berbagai tindakan pada siklus II yang tidak dilakukan pada siklus 1, yaitu guru memberi aturan bermain yang baik agar lebih tertib dan kondusif saat tindakan permainan berlangsung.

3. pada siklus II guru perlu memberi motivasi kepada anak dengan cara memberikan reward berupa permen kepada anak yang dapat bersikap sesuai dengan indikator dengan baik saat berlangsungnya tindakan yaitu bermain permainan tradisional petak umpet.

3. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan oleh guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II.
2. Mempersiapkan rancangan permainan tradisional untuk Siklus II
3. Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan permainan, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru
4. Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan permainan yang akan berlangsung seperti kamera maupun handphone.

b. Pelaksanaan

1. Pertemuan pertama

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti melanjutkan berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai dan mendokumentasi kegiatan anak ketika sedang melakukan poin-poin dari indikator yang diteliti. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar

mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun. Sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional pada siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pada pengembangan seperti menyiapkan alat dan bahan sebelum kegiatan bermain permainan dilaksanakan, membuat aturan permainan, dan menyusun deskripsi tugas anak.

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal, 15 februari 2021 masih menggunakan tema permainan tradisional petak umpet. Anak-anak bermain permainan tradisional seperti yang diterapkan pada siklus I. Guru memberikan pengarahan dan penjelasan kembali kepada anak-anak tentang permainan yang akan dimainkan kembali pada siklus II, selain itu juga, peneliti menanyakan tentang permainan petak umpet yang dilaksanakan pada siklus pertama untuk mengetahui kesulitan anak dalam bermain.

Terdapat beberapa anak yang memahami pengarahan dan penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru memberi penguatan disela-sela permainan juga menjanjikan reward berupa permen kepada anak ketika anak bersikap sesuai dengan indikator yang diteliti, seperti anak mampu menyesuaikan diri selama proses permainan, mengendalikan diri, mengikuti peraturan permainan dengan baik, bertanggung jawab ketika melakukan kesalahan, kompak dalam bermain, dan juga berbagi kesempatan selama proses permainan.

Selanjutnya pada pertemuan siklus ke II, peneliti mengubah cara bermain petak umpet untuk membuat siswa lebih paham dan mereka lebih tertarik untuk bermain dan juga akan meningkatkan interaksi sosial anak. Adapun permainan pada siklus ke II ini peneliti meminta siswa untuk menemukan

benda- benda yang di sembunyiikan oleh peneliti di tempat tertentu. Selanjutnya, anak-anak diminta untuk mencari kotak pensil yang disembunyiikan yang nantinya bagi anak yang menemukan benda tersebut akan menjadi pemenang dan akan diberikan bintang dan juga hadiah.



Gambar 4.3. Anak mulai terlihat kompak dalam bermain permainan petak umpet dan mulai mampu mengendalikan diri mereka.

2. Pertemuan kedua

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan mengulang kembali permainan.. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu 20 februari 2021, anak-anak bermain permainan tradisional petak umpet dengan gembira dan mulai memahaminya. Selain itu anak juga mulai mengikuti langkah-langkah dan tata cara permainan dengan baik dan hampir semua anak bisa dikatakan mencapai nilai- nilai dari indikator interaksi sosial. Pada pertemuan kedua, peneliti juga masih menggunakan permainan petak umpet dengan menyembunyiikan benda. Adapun benda yang disembunyiikan terdapat 3 benda yaitu, buku, spidol, dan juga tas. Sebelum anak mulai untuk mencari peneliti menjadi orang yang menjaga rumah dan meminta anak untuk mencari ketiga benda tersebut dengan membagi anak menjadi 3 kelompok yang kemudian bagi kelompok yang mendapatkan benda paling banyak dia yang akan mendapatkan hadiah. Selain

itu juga untuk memudahkan anak- anak dalam mencari benda tersebut, peneliti memberitahukan clue/ tempat benda tersebut berada. Pada pertemuan kedua terlihat anak mulai terbiasa dengan permainan tradisional setelah dilakukan pengarahannya dan praktek secara langsung pada siklus I dan II, mereka sudah mampu mengatur permainan sendiri dan mengerti cara bermain dan juga anak sudah terlihat lebih kompak. Dan tidak melanggar aturan dalam bermain.



Gambar 4.4. Anak- anak mulai mampu bermain permainan tanpa arahan dan penjelasan lagi.

3. Pertemuan ketiga dan keempat

Selanjutnya pada kedua pertemuan terakhir di pada siklus II, peneliti lebih melihat antusias anak selama proses permainan tradisional di pada siklus ke II, pada hari senin 22 februari 2021 peneliti lebih memotivasi anak- anak dan juga memberikan pujian untuk lebih menyemangati anak dalam melakukan kegiatan bermain permainan tradisional petak umpet. Kemudian pada pertemuan keempat pada hari selasa tanggal 02 Maret 2021 sebagai pertemuan terakhir pada siklus II peneliti menjanjikan gift (hadiah) kepada anak yang mampu bermain dengan baik selama proses permainan tradisional petak umpet.

Dimana, pada pertemuan terakhir peneliti meminta anak-anak memainkan permainan tradisional petak umpet seperti pada siklus I, yaitu bagi anak yang kalah maka akan menjaga rumah dan mencari tempat persembunyian temannya. Akan tetapi, untuk membuat anak fokus pada permainan petak umpet pada siklus I dan II peneliti tidak hanya meminta anak untuk bersembunyi tetapi juga menambahkan pengarahannya bahwa ada tempat-tempat yang ketika mereka bersembunyi diletakkan bingkisan hadiah, sambil mengarahkan clue tempat tersebut. Dan bagi anak yang beruntung maka akan mendapatkannya secara langsung. Adapun, tujuan peneliti melakukan hal tersebut adalah untuk melatih pemahaman anak dalam mengembangkan interaksi sosial mereka lebih dekat yang akan membuat anak-anak lebih bersemangat dan mereka sangat gembira dalam melaksanakan permainan. Setelah permainan selesai, peneliti juga memberikan cendra mata kepada anak-anak karena telah melakukan partisipasi permainan tradisional petak umpet dengan sangat baik.



Gambar 4.5 Peneliti memberikan reward kepada anak-anak yang melakukan permainan dengan baik

Selama proses permainan terakhir pada siklus ke II mulai melihat peningkatan yang sangat signifikan dimana anak mulai mampu menyesuaikan diri mereka, mampu mengendalikan diri, dapat mengikuti aturan bermain dengan baik, dapat bertanggung jawab, dan juga bermain dengan kompak dan saling berbagi kesempatan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan permainan telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan interaksi sosial anak setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional petak umpet. Berikut ini hasil observasi Siklus II:

Tabel 4.4
Data Siklus II Penilaian Anak

No.	Inisial Siswa	Nilai					Keterangan
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Skor Total	
1.	Responden 1	0	8	33	4	45	BSB
2.	Responden 2	0	4	33	12	49	BSB
3.	Responden 3	0	4	30	16	50	BSB
4.	Responden 4	0	6	24	20	50	BSB
5.	Responden 5	0	8	24	16	48	BSh
6.	Responden 6	0	8	30	8	46	BSh
7.	Responden 7	0	10	24	12	46	BSh
Jumlah Nilai							334
Rata-Rata							83,5
Siswa yang Mencapai KKM %							83,5%

c. Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses permainan berlangsung, terutama setelah anak-anak bermain permainan tradisional. Seluruh anak sudah mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh peneliti dan guru. Antusias anak terlihat pada siklus II karena anak sudah mulai memahami permainan tradisional petak umpet yang sudah diterapkan kemudian anak sangat senang karena bisa bermain permainan tersebut apalagi dengan dijanjikan atau diberikan reward berupa permen pada akhir kegiatan proses pembelajaran. Sebelum diadakan kegiatan permainan peneliti terlebih dahulu mengajak anak untuk mengarahkan bagaimana memainkan permainan yang baik dan bagus, selanjutnya saat peneliti memberikan aturan pada siklus I awalnya anak-anak tampak ada yang kurang senang karena tidak seperti memainkan permainan yang biasanya mereka lakukan seperti memainkan game yang ada di handphone, tetapi peneliti memberikan motivasi kepada anak-anak yang dapat mengikuti aturan dengan baik bersama dengan teman-teman yang lainnya akan diberikan gift atau hadiah sehingga proses permainan berlangsung dengan sangat baik pada siklus II.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional petak umpet untuk meningkatkan

interaksi sosial anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan bahwa terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 3 anak yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dengan nilai rata-rata anak yang mencapai nilai rata-rata 83,5%. Adapun keberhasilan yang ditemukan pada siklus II sudah hampir melengkapi poin-poin pada indikator. Dimana, pada indikator kesadaran diri pada saat permainan berlangsung anak sudah mampu menyesuaikan diri dengan baik sehingga mereka mampu mengendalikan diri saat proses permainan berlangsung dan anak sudah terlihat rasa tanggung jawab pada diri sendiri dengan mampu mengatur diri mereka saat permainan petak umpet berlangsung sehingga perilaku prososial anak mulai terbentuk dan anak mampu berbagi kesempatan saat proses permainan petak umpet. Oleh karena itu, berdasarkan nilai pencapaian anak telah memenuhi kriteria indikator sehingga penelitian ini berhasil dilaksanakan pada siklus kedua.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan motorik kasar anak. Dan hasil yang dicapai pada siklus II menjadi dasar peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian ini hanya pada siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

B. Pembahasan

Hasil Penelitian berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perkembangan interaksi sosial anak usia dini 5-6 tahun di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelax dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional petak

umpet. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pandangan teori Vygotsky pada bagian interaksi sosial dimana Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan. Vygotsky menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang.⁶⁵ Oleh karena itu, permainan tradisional petak umpet merupakan permainan yang sangat membantu membentuk hubungan sosial pada setiap anak dengan menggunakan lingkungan terbuka yang akan sangat membantu perkembangan kognitif anak. Adapun, peningkatan perkembangan interaksi sosial anak dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut :

1. Sebelum tindakan atau pra-tindakan untuk setiap indikator anak-anak belum berkembang (BB) dengan nilai rata-rata 30 dan yang mencapai KKM hanya 7,5% . sehingga pada pra siklus belum ditemukan anak yang memperoleh nilai MB, BSH, dan BSB.
2. Sedangkan pada siklus 1 semua anak memperoleh nilai mulai berkembang dengan kriteria skor tertinggi adalah 35 dengan nilai rata-rata pada siklus 1 49,25% .
3. Selanjutnya, pada siklus II anak mulai berkembang sangat baik terdapat 4 anak, dan yang memperoleh nilai berkembang sesuai harapan terdapat 3 anak dengan nilai rata-rata 83,5% . Sehingga, dapat disimpulkan

⁶⁵ Agung Rendra, *Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran* (Surabaya: modul tidak diterbitkan, tt), h.2

bahwasannya pada siklus II interaksi sosial anak melalui permainan petak umpet berkembang sangat baik.

Manfaat penggunaan permainan tradisional adalah untuk melatih anak pada interaksi sosial, agar perkembangan interaksi sosial lebih meningkat dan dengan adanya permainan tradisional anak mengetahui bagaimana caranya bermain dengan baik dan anak saling mengingatkan untuk melakukan permainan yang baik. Hal ini sesuai dengan ungkapan Fitri Apriliani Husain dimana permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Selanjutnya adapun pengaruh dari permainan tradisional tersebut yaitu lebih banyak memberikan kesempatan kepada pelaku untuk bermain secara berkelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana, mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitarnya serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Permainan tradisional yang sarat dengan nilai - nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal ini akan membantu perkembangan anak ke arah lebih baik di kemudian hari. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

Selanjutnya karakter sosial anak lebih terbentuk dengan menerapkan permainan tradisional petak umpet dimana anak- anak sudah mulai tidak berfokus

lagi pada handphone dan candu dalam bermain gadget. Anak- anak mulai terlatih membawa diri mereka, menyesuaikan diri, dan anak- anak juga terlihat aktif dan kompak melalui permainan tradisional petak umpet.

Adapun kriteria indikator pada siklus I, untuk indikator kesadaran diri peneliti melihat anak masih sangat perlu beradaptasi selama proses permainan berlangsung. Terlihat, dari anak yang belum mampu dan mengetahui cara bermain permainan petak umpet dan mereka belum mampu menyesuaikan diri sehingga masih banyak anak yang sering marah-marah dengan temannya saat permainan berlangsung. Selanjutnya, pada indikator rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain pada siklus I juga sangat terlihat anak-anak yang belum mampu mengatur diri mereka dengan melakukan tindakan-tindakan yang merugikan temannya sendiri seperti memberitahukan tempat persembunyian temannya. Sehingga untuk perilaku prososial anak masih belum terbentuk dengan baik karena mereka belum mampu bermain secara kompak dengan lingkungan dan teman mereka melalui permainan tradisional petak umpet.

Disamping itu, setelah melihat banyaknya kekurangan- kekurangan pada poin indikator yang harus diperbaiki pada siklus II melalui pengarahan peneliti dan karena telah terbiasa melakukan permainan tradisional petak umpet membuat interaksi sosial anak semakin baik. Dengan kata lain indikator-indikator pencapaian anak mulai terbentuk seperti kesadaran diri anak mereka mulai mampu menyesuaikan diri saat permainan berlangsung dengan mengikuti aturan-aturan bermain mulai dari berbaris, mencari tempat sembunyi, dan menuju tempat penjagaan. Selain itu, anak juga mampu bertanggung jawab ketika permainan

berlangsung dengan tindakan anak yang dapat mengatur diri mereka saat bermain sehingga pembentukan emosi anak mulai teratur dan terbentuknya perilaku prososial mereka yang membuat anak lebih kompak saat bermain dan lebih merespon perasaan mereka saat bermain. Oleh karena itu, anak mulai terbiasa berbagi kesempatan saat mengikuti proses permainan.

Berdasarkan hasil dari penerapan permainan tradisional petak umpet pada siklus I dan II yang sangat terlihat perkembangannya dengan bertahap hal tersebut juga sangat berkaitan dengan teori Irvan Haris yang mengatakan bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan imajinasi, kreativitas dan pemahaman anak yang membuat mereka mampu mengasah empati dan mengendalikan diri untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan lingkungan dan sekitarnya.⁶⁶ Sehingga dapat dikatakan permainan tradisional petak umpet selain memberikan pengaruh peningkatan interaksi sosial anak juga lebih membentuk karakter sosial anak-anak usia dini 5-6 tahun di gampong pasir putih kecamatan peurelak.

⁶⁶ Irfan. Haris *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini* (Nomor 1 Tahun 2015). h, 17.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama dua siklus diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Adapun upaya dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak dengan permainan petak umpet yaitu dengan melakukan permainan yang langsung melibatkan lingkungan dan anak-anak untuk melatih interaksi mereka dan membentuk kreativitas anak dengan membantu anak dalam mengendalikan diri dan emosi mereka menjadi lebih baik dan dengan permainan tradisional petak umpet membantu anak lebih memiliki rasa tanggung jawab pada diri mereka dan orang lain. dari hasil observasi sebelum tindakan nilai yang diperoleh anak adalah 7.5 % sedangkan pada Siklus I dengan nilai rata-rata 49,25 atau 25%, dan pada Siklus II perkembangan anak mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,5 atau 85.5%. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus pertama semua anak atau 7 anak memperoleh nilai (MB). Sementara, pada siklus ke II terlihat peningkatan yang sangat efektif dimana terdapat 4 anak yang memperoleh nilai berkembang sangat baik (BSB) dan 3 anak memperoleh nilai berkembang sesuai harapan (BSH).
2. Interaksi sosial anak sangat terbentuk dengan permainan tradisional petak umpet yang memenuhi indikator penilaian dimana anak sudah mulai

mampu untuk berinteraksi dengan baik dan mengendalikan diri mereka saat selama proses permainan dan juga anak cenderung menikmati proses permainan mulai dari siklus I dan II.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran atau masukan yang mungkin dapat berguna bagi lembaga yang menjadi objek penelitian yaitu Gampong Pasir Putih Kecamatan Peurelak dalam melihat pengaruh interaksi sosial anak usia dini melalui permainan tradisional, yaitu:

1. Bagi anak harus ditingkatkan latihannya dan mengulang-ulang kembali permainan tradisional yang telah diajarkan oleh guru agar dapat meningkatkan interaksi sosial anak
2. Bagi guru diharapkan guru agar dapat mengembangkan permainan tradisional yang bervariasi dalam meningkatkan interaksi sosial anak usia dini.
3. Bagi sekolah perlu diadakan pertemuan dengan orang tua anak untuk menjalin kerja sama dalam mendidik dan membimbing anak. dan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung anak dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan interaksi sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmad. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta, 1999.
- Adang, dan Anwar, Yesmir *Sosiologi Untuk Universitas*, Bandung: Refika Aditama, 2013.
- Aprilyani, Husain Fitri *Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Laporan Penelitian. FIK UNES: Semarang, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2002.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2009.
- Danim, Sudarwan. *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Depdikbud. *Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional*. Jakarta: Direktorat Olahraga Masyarakat, 2002.
- Dilanisa. *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana. 2011.
- Elizabet B, Hurloch. *Perkembangan Anak*. Edisi Keenam: Jakarta, 1995.
- Fatimah, Enung. *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2006.
- Graham, dalam Simatupang. *Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Paudia vol.1 No 3.2005.
- Ghony, Djunaidi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Malang: UIN Malang Press, 2008.
- Hibama, S Rahman. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Haris, Irfan. *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak- Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini Nomor 1 Tahun 2015*.
- [Http// sejarah permaian traditional petak umpet//](#). Akses pada 19 Oktober 2020.
- J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

- Khamdani, Ajun. *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Borneo Tarigas, 2010.
- Kusumah, Wijaya & Dwitagama, Dedi. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta : PT.Raja Grafindo persada 2011.
- Laksono, Bambang dkk. *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta: Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, 2012.
- Leila MG ,M dan Budyatna. *Teori Komunikasi Antar Pribadi*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Masitoh, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta:Universitas Terbuka,2008.. Maulidya Ulfa, dan Suyadi *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Muhammad, Arni. *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- Mulyani, Novi. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan.*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Piaget, Jean. *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Gramedia, 2002.
- Purwanto, Ngalm. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Rosenberg, Michael S., et.al. *Educating Students With Behavior Disorders*. Boston London: Allyn and Bacon, 1992.
- Sentosa, Slamet. *Dinamika Kelompok Edisi Revisi*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Soekanto, Soerjono *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Soetarno, *Psikologi Sosial*, Yogyakarta: Kanisius, 1989.
- Simatupang. *Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Paudia vol.1 No 3. 2005.
- Suryana, Dadan *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2012.

- Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: PT.Grasindo, 2001.
- Tholchah Hasan, Muhammad et. All., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Winarno, dan Herimanto *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Walgito, Bimo. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, Yogyakarta: Andi, 1999.

RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Siklus I

Tema/ Subtema	: Lingkungan ku/ Lingkungan Rumah
Hari / Tanggal	: senin – sabtu (4 febuari s/d 13 febuari)
Kelompok	: B
KD	: 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.13,3.1,4.1,3.3, 3.4,3.6,4.3,3.7,4.7,3.8,4.8,3.11,4.11,3.15,4,15.
Materi	: 1. Mengenal macam- macam permainan tradisional 2. Mmenjelaskan aturan bermain
Alat dan Bahan	: • Pohon

A. Pembukaan (15 Menit)

1. Menyanyikan lagu “ Assalamualaikum apa kabar”
2. Doa sebelum belajar
3. Mengenal aturan bermain
4. Berdiskusi tentang permaianan petak umpet

B. Inti (15 menit)

1. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain petak umpet
2. Berdiskusi tentang permainan petak umpet

C. Penutup

1. Menanyakan tentang perasaan bagaiman bermain permainan petak umpet
2. Menginformasikan tentang kegiatan besok
3. Doa sesudah belajar.

Pasir putih
Peneliti

Liza Miranda

**RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Siklus II**

Tema/ Subtema : Lingkungan ku/ Komunikasi
Hari / Tanggal : senin – minggu(15 Febuari s/d 02 Maret)
Kelompok : B
KD : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.13,3.1,4.1,3.3,
3.4,3.6,4.3,3.7,4.7,3.8,4.8,3.11,4.11,3.15,4,15.
Materi : 1. Berdiskusi tentang permainan petak umpet

Alat dan Bahan :

- Pohon

A. Pembukaan (15 Menit)

1. Menyanyikan lagu “ Assalamualaikum apa kabar”
2. Doa sebelum belajar
3. Mengenal aturan bermain

B. Kegiatan Inti (15 menit)

1. Guru mempraktikkan cara bermain permainan petak umpet
2. Berdiskusi tentang permainan petak umpet

C. Penutup

1. Menanyakan tentang perasaan bagaimana bermain permainan petak umpet
2. Berdiskusi apa saja yang dilakukan anak pada saat bermaian permaianan petak umpet
3. Menginformasikan kegiatan besok
4. Doa sesudah belajar.

Pasir putih
Peneliti

Liza Miranda

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI PRA SIKLUS

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan	
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	B	c	d		a	b	c	d				a
1.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
2.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
3.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
4.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
5.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
6.	✓				1	✓				1	✓				1	✓				1	4	1	kurang
7.		✓			2				✓	1					2	✓				1	6	1,5	kurang

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik	-	-
Mulai Berkembang	1	0,14	-	-	1	0,28	-	-	-	0%	Cukup	-	-
Belum Berkembang	6	0,85	7	1	6	1	7	1	6	0,85	Kurang	7	1

Lampiran I

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS I PERTEMUAN I

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan		
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor	a
1.	✓				1	✓				1	✓				1	✓					1	4	1	kurang
2.	✓				1	✓				1	✓				1	✓					1	4	1	kurang
3.		✓			2		✓			2		✓			1		✓				1	6	1,5	kurang
4.		✓			2		✓			1		✓			1		✓				1	5	1,2	kurang
5.		✓			2		✓			2		✓			1		✓				1	6	1,5	kurang
6.	✓				1	✓				1		✓			2		✓				2	6	1,5	kurang
7.		✓			2		✓			1		✓			2		✓				2	7	1,7	kurang

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik	-	-
Mulai Berkembang	4	0,57	2	0,28	2	0,28	2	0,28	2	0,28	Cukup	-	-
Belum Berkembang	3	0,42	5	0,71	5	0,71	5	0,71	5	0,71	Kurang	7	1

Lampiran II

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS I PERTEMUAN II

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV					Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan					
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d	Skor								
1.	✓				1	✓				2	✓				2	✓				2			2			7	1,7	kurang
2.		✓			2	✓				2	✓				2	✓				2			1			7	1,7	kurang
3.		✓			2	✓				2	✓				2	✓				2			1			7	1,7	kurang
4.		✓			2				✓	1	✓				2					2			2			7	1,7	kurang
5.		✓			2	✓			✓	2					1	✓				2			2			7	1,7	kurang
6.	✓				1				✓	2	✓				1	✓				2			2			6	1,5	kurang
7.		✓			2				✓	1					1	✓				1			1			5	1,2	kurang

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik	-	-
Mulai Berkembang	5	0,71	5	0,71	3	0,42	4	0,57	4	0,57	Cukup	-	-
Belum Berkembang	2	0,28	2	0,28	4	0,57	3	0,42	3	0,42	Kurang	7	1

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS I PERTEMUAN III

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan	
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor
1.		✓			2		✓			2		✓			2		✓			2	8	2	Cukup
2.		✓			2		✓			2		✓			2		✓			2	8	2	Cukup
3.		✓			2		✓			2		✓			2		✓			2	8	2	Cukup
4.		✓			2		✓			2		✓			2		✓			2	8	2	Cukup
5.		✓			2		✓			2		✓			2		✓			2	8	2	Cukup
6.	✓				1		✓			2		✓			2		✓			2	7	1,7	kurang
7.		✓			2		✓			1		✓			2		✓			1	6	1,5	kurang

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik	-	-
Mulai Berkembang	6	0,85	6	0,85	7	1	6	0,85	6	0,85	Cukup	5	0,71
Belum Berkembang	1	0,14	1	0,14	0	0	1	0,14	1	0,14	Kurang	2	0,28

Lampiran IV

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS I PERTEMUAN IV

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan	
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor
1.		✓			2		✓			2					2		✓			2	8	2	Cukup
2.		✓			2		✓			2					2		✓			2	8	2	Cukup
3.		✓			2			✓		3			✓		3		✓			2	10	2,5	Cukup
4.		✓			2			✓		3					2		✓			2	9	2,2	Cukup
5.		✓			2		✓			2					2		✓			2	8	2	Cukup
6.	✓				1		✓			2					2		✓			2	7	1,7	kurang
7.		✓			2		✓			2					2		✓			2	8	2	Cukup

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	2	0,28	1	0,14	-	-	-	-	Baik	-	-
Mulai Berkembang	6	0,85	5	0,71	6	0,85	7	1	6	0,85	Cukup	6	0,85
Belum Berkembang	1	0,14	-	-	-	-	-	-	-	-	Kurang	1	0,14

Lampiran V

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS II PERTEMUAN I

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV					Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan		
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d	Skor					
1.	✓				2		✓			3					✓				2			2	9	2,2	Cukup
2.	✓				2		✓			3					✓				2			3	10	2,5	Cukup
3.	✓				2		✓			3			✓		✓				3			3	11	2,7	Cukup
4.	✓				2		✓			3			✓		✓				3			2	10	2,5	Cukup
5.	✓				2	✓				2			✓		✓				3			2	9	2,2	Cukup
6.	✓				2	✓				2			✓		✓				3			2	9	2,2	Cukup
7.	✓				2	✓				2			✓		✓				3			2	9	2,2	Cukup

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	-	-	4	0,57	5	0,71	2	0,28	2	0,28	Baik	-	-
Mulai Berkembang	7	1	3	0,42	2	0,28	5	0,71	5	0,71	Cukup	7	1
Belum Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Kurang	0	0

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS II PERTEMUAN II

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan	
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor
1.			✓		3			✓		3			✓		3			✓		2	11	2,7	Cukup
2.			✓		3			✓		3			✓		3					3	12	3	Baik
3.		✓			2			✓		3			✓		3					3	11	2,7	Cukup
4.		✓			2			✓		3			✓		3					3	11	2,7	Cukup
5.		✓			2			✓		3			✓		3					3	11	2,7	Cukup
6.		✓			2			✓		3			✓		3					3	11	2,7	Cukup
7.		✓			2		✓			2			✓		3					3	10	2,5	Cukup

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	-	-	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	2	0,28	6	0,85	7	1	6	0,85	Baik	1	0,14
Mulai Berkembang	5	0,71	1	0,14	-	-	1	0,14	Cukup	7	1
Belum Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	Kurang	0	0

Lampiran VII

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS II PERTEMUAN III

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan				
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor			
1.			✓		3			✓				✓					3			✓			3	12	3	Baik
2.			✓		3			✓				✓					3			✓			3	12	3	Baik
3.			✓		3			✓				✓					3			✓			3	12	3	Baik
4.			✓		3			✓					✓				4			✓			3	13	3,2	Baik
5.			✓		3			✓				✓					3			✓			3	12	3	Baik
6.			✓		3			✓				✓					3			✓			3	12	3	Baik
7.			✓		3				✓			✓					4			✓			3	13	3,2	Baik

Keterangan	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	KRITERIA	F	%
Berkembang Sangat Baik	-	-	1	0,14	-	-	1	0,14	-	-	Baik Sekali	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	7	1	7	0,85	6	1	6	0,85	7	1	Baik	7	1
Mulai Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Cukup	-	0
Belum Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Kurang	-	0

TABULASI LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI SIKLUS II PERTEMUAN IV

Kode Anak	Indikator I				Skor	Indikator II				Skor	Indikator III				Skor	Indikator IV				Jumlah skor	Rata-rata skor	keterangan	
	a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d		a	b	c	d				Skor
1.			✓		3			✓		3		✓					3			4	13	3,2	Baik
2.			✓		3				✓	4			✓				4			4	15	3,7	Baik Sekal
3.				✓	4			✓		4		✓					4			4	16	4	Baik sekal
4.				✓	4			✓		4		✓					4			4	16	4	Baik Sekal
5.				✓	4			✓		4		✓					4			4	16	4	Baik Sekal
6.			✓		3				✓	3			✓				4			4	14	3,5	Baik Sekal
7.			✓		3				✓	4			✓		✓		4			3	14	3,5	Baik Sekal

Keterangan	F		%		F		%		F		%		F		%		KRITERIA	F	%
	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sesuai Harapan	Mulai Berkembang	Belum Berkembang	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sesuai Harapan	Mulai Berkembang	Belum Berkembang	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sesuai Harapan	Mulai Berkembang	Belum Berkembang	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sesuai Harapan	Mulai Berkembang	Belum Berkembang			
Berkembang Sangat Baik	3	4	0,42	0,57	5	6	0,71	0,85	1	6	0,14	0,85	1	6	0,14	0,85	Baik Sekali	6	0,85
Berkembang Sesuai Harapan	4	4	0,57	0,57	2	1	0,28	0,14	6	1	0,85	0,14	6	1	0,85	0,14	Baik	1	0,14
Mulai Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Cukup	-	0
Belum Berkembang	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Kurang	-	0

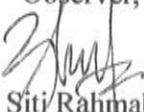
Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus I

Pertemuan I

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan		✓		
	4. Materi Pembiasaan			✓	
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi			✓	
	2. Penguasaan Materi		✓		
	3. Penerapan permainan petak umpet			✓	
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru		✓		
	5. Terampil merespon pertanyaan anak			✓	
	6. Motivasi anak			✓	
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet			✓	
	2. Menjelaskan materi dengan baik			✓	
	3. Pengamatan terhadap anak			✓	
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari			✓	
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah		3	12	-
	%		20%	80%	0

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
 3 :Baik
 2 :Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus I

Pertemuan 2

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan			✓	
	4. Materi Pembiasaan			✓	
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi			✓	
	2. Penguasaan Materi		✓		
	3. Penerapan permainan petak umpet			✓	
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru			✓	
	5. Terampil merespon pertanyaan anak			✓	
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik			✓	
	3. Pengamatan terhadap anak			✓	
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari			✓	
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah		1	12	2
	%		20%	80%	13%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
 3 :Baik
 2 :Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siji Rahmah

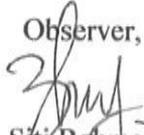
Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus I

Pertemuan 3

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan			✓	
	4. Materi Pembiasaan			✓	
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi			✓	
	2. Penguasaan Materi			✓	
	3. Penerapan permainan petak umpet			✓	
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru			✓	
	5. Terampil merespon pertanyaan anak			✓	
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik			✓	
	3. Pengamatan terhadap anak			✓	
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari			✓	
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah			13	2
	%		0	87%	13%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
- 3 :Baik
- 2 :Tidak Baik
- 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

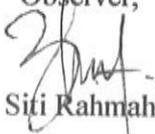
Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus I

Pertemuan 4

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan			✓	
	4. Materi Pembiasaan			✓	
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi			✓	
	2. Penguasaan Materi			✓	
	3. Penerapan permainan petak umpet			✓	
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru			✓	
	5. Terampil merespon pertanyaan anak			✓	
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik				✓
	3. Pengamatan terhadap anak				✓
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari				✓
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah			10	5
	%		0	67%	33%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
 3 :Baik
 2 :Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus II

Pertemuan 1

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan			✓	
	4. Materi Pembiasaan			✓	
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi			✓	
	2. Penguasaan Materi			✓	
	3. Penerapan permainan petak umpet				✓
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru				✓
	5. Terampil merespon pertanyaan anak				✓
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik				✓
	3. Pengamatan terhadap anak				✓
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari				✓
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah			7	8
	%		0	47%	53%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
- 3 :Baik
- 2 :Tidak Baik
- 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

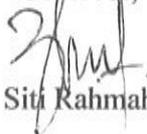
Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus II

Pertemuan 2

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator			✓	
	3. Materi Kegiatan			✓	
	4. Materi Pembiasaan				✓
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi				✓
	2. Penguasaan Materi				✓
	3. Penerapan permainan petak umpet				✓
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru				✓
	5. Terampil merespon pertanyaan anak				✓
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik				✓
	3. Pengamatan terhadap anak				✓
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari				✓
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak			✓	
	Jumlah			4	11
	%		0	26%	73%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
 3 :Baik
 2 :Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus II

Pertemuan 3

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi			✓	
	2. Indikator				✓
	3. Materi Kegiatan				✓
	4. Materi Pembiasaan				✓
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi				✓
	2. Penguasaan Materi				✓
	3. Penerapan permainan petak umpet				✓
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru				✓
	5. Terampil merespon pertanyaan anak				✓
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik				✓
	3. Pengamatan terhadap anak				✓
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari				✓
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak				✓
	Jumlah			1	14
	%		0	7%	93%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
 3 :Baik
 2 :Tidak Baik
 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,


 Siti Rahmah

Lembar Observasi Guru Pada Proses Pembelajaran Siklus II

Pertemuan 4

NO	Item yang di amati	Hasil penilaian			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
	1. Standar Kompetensi				✓
	2. Indikator				✓
	3. Materi Kegiatan				✓
	4. Materi Pembiasaan				✓
II.	Inti				
	1. Pengembangan Materi				✓
	2. Penguasaan Materi				✓
	3. Penerapan permainan petak umpet				✓
	4. Adanya Tanya jawab anak dan guru				✓
	5. Terampil merespon pertanyaan anak				✓
	6. Motivasi anak				✓
III.	Penerapan				
	1. Menguasai penerapan permainan petak umpet				✓
	2. Menjelaskan materi dengan baik				✓
	3. Pengamatan terhadap anak				✓
	4. Menanyakan kembali tentang pelajaran yang telah di pelajari				✓
IV.	Penutup				
	1. Memberikan penguatan kepada anak				✓
	Jumlah		-	-	15
	%		0	0	100%

KETERANGAN

- 4 :Sangat baik
- 3 :Baik
- 2 :Tidak Baik
- 1 : Sangat Tidak Baik

Observer,

 Siti Rahmah

LEMBAR OBSERVASI

Siklus I

Nama Anak : Fathun Zikri

Usia : 6 Tahun

No.	indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belum mampu menyesuaikan diri saat permainan berlangsung 2. Anak mampu menyesuaikan diri selama proses permainan berlangsung dengan arahan guru 3. Anak mampu berhati-hati pada situasi baru dalam proses permainan 4. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain 		✓		
2.	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belum mampu mengikuti peraturan permainan dengan baik 2. Anak mampu mengikuti permainan dengan baik dengan arahan guru 3. Anak dapat mengatur diri selama proses permainan 4. Anak mampu bertanggung jawab selama permainan berlangsung 		✓		
3.	Prilaku prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya secara kompak 2. Anak bermain dengan teman sebaya secara kompak dengan arahan guru 3. Anak mampu merespon perasaan teman saat bermain 4. Anak saling berbagi kesempatan dalam mengikuti proses permainan 		✓		

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI

Siklus II

Nama Anak : Putri Zahara

Usia : 6 Tahun

No.	indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kesadaran diri	1. Anak belum mampu menyesuaikan diri saat permainan berlangsung 2. Anak mampu menyesuaikan diri selama proses permainan berlangsung dengan arahan guru 3. Anak mampu berhati-hati pada situasi baru dalam proses permainan 4. Anak mampu mengendalikan diri saat bermain				✓
2.	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Anak belum mampu mengikuti peraturan permainan dengan baik 2. Anak mampu mengikuti permainan dengan baik dengan arahan guru 3. Anak dapat mengatur diri selama proses permainan 4. Anak mampu bertanggung jawab selama permainan berlangsung				✓
3.	Prilaku prososial	1. Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya secara kompak 2. Anak bermain dengan teman sebaya secara kompak dengan arahan guru 3. Anak mampu merespon perasaan teman saat bermain 4. Anak saling berbagi kesempatan dalam mengikuti proses permainan				✓

Keterangan

- BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang sangat Baik

**Proses Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong
Pasir Putih Peurelak siklus II**



Gambar 5. Peneliti melanjutkan siklus ke II, dan memberikan arahan serta menanyakan kendala anak dalam bermain permainan petak umpet



Gambar 6. Anak- anak mulai terlihat kompak dan terlatih dalam mengendalikan diri selama permainan berlangsung

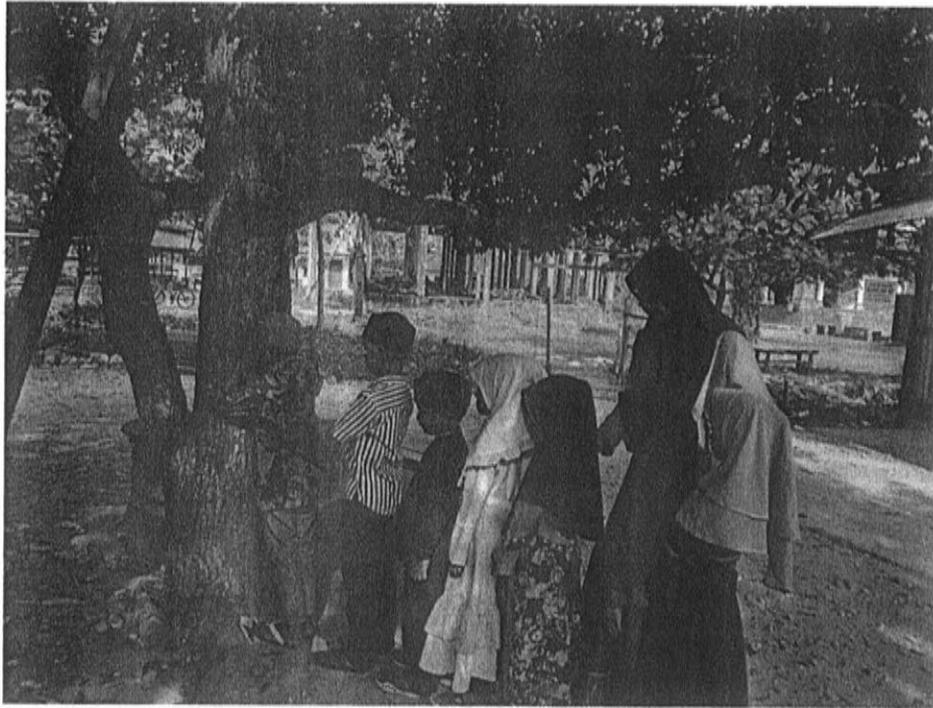


Gambar 3. Peneliti mengarahkan kembali cara bermain permainan petak umpet dengan benar



Gambar 4. Beberapa anak mulai memahami cara bersembunyi yang baik dalam permainan petak umpet.

**Penerapan Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong Pasir Putih
Pada Siklus I**



Gambar 1. Peneliti mulai mengatur dan menjelaskan kepada anak cara bermain petak umpet



Gambar 2. Anak- anak mulai bermain dengan arahan guru dan beberapa diantara mereka bingung untuk bersembunyi



Gambar 7. Peneliti memberikan reward kepada anak-anak yang melakukan permainan dengan baik



Perbaikan *

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
Nomor 209 Tahun 2021

T E N T A N G

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penyusunan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi;
b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk ditunjuk dalam tugas tersebut;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor : 60 Tahun 1999, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor : 146 Tahun 2014 Tentang perubahan Sekolah Tinggi Agama Islam menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
4. Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : 10 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa;
5. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor : B.II/3/17201, tanggal 24 April 2019 Tentang Pengangkatan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa yang definitif;
6. Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 27 Tahun 2021 tanggal 21 Januari 2021, tentang Pengangkatan Dekan dan Wakil Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) langsa;
7. DIPA Nomor : 025.04.2.888040/2021, tanggal 23 November 2020;
- Memperhatikan : Hasil Seminar Proposal Mahasiswa Tanggal 18 Juni 2020

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa:

1. Rita Mahriza, MS*
(Membimbing Isi)
2. Ade Tursina, M.Pd
(Membimbing Metodologi)

Untuk Membimbing Skripsi :

N a m a : Liza Miranda
Tempat / Tgl.Lahir : Peureulak, 05 Agustus 1997
NIM : 1062016015
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Permainan Tradisional Petak Umpet di Gampong Pasir Putih Peureulak*

- Kedua : Bimbingan harus diselesaikan selambat-lambatnya selama 1 (satu) tahun terhitung sejak tanggal ditetapkan.
Ketiga : Kepada Pembimbing tersebut di atas, diberi honorarium sesuai dengan ketentuan yang berlaku pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
Keempat : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
Kutipan Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Langsa
Pada Tanggal : 8 Juli 2020

Dekan,
dto.

IQBAL

Diperbaiki tanggal 15 Maret 2021 *)

An Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Wakil Dekan Bidang Akademik



1. Dekan FTIK IAIN Langsa
2. Kasubbag Akademik Kemahasiswaan dan Alumni



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandeh Kota Langsa – Kota Langsa – Aceh Telp. 0641-22619/23129
Fax. 0641 – 425139 E-mail : info@stainlangsa.ac.id

Nomor : 127/In.24/FTIK/TL.00/02/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : **Mohon Izin Untuk Penelitian Ilmiah**

Langsa, 02 Februari 2021

Kepada Yth,

Geuchik Pasir Putih Peureulak Aceh Timur
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dengan ini kami beritahukan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa kami yang tersebut di bawah ini :

N a m a : **LIZA MIRANDA**
N I M : 1062016015
Semester / Unit : IX (Sembilan) / 1 (satu)
Fakultas / Prodi : FTIK / Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
A l a m a t : Desa Pasir Putih Kec. Peureulak Kab. Aceh Timur

Bermaksud mengadakan penelitian di Desa yang Bapak/Ibu pimpin, sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang berjudul :

UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DI GAMPONG PASIR PUTIH PEUREULAK

Untuk kelancaran penelitian dimaksud kami mengharapkan Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan bantuan sepenuhnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku, segala biaya penelitian dimaksud ditanggung yang bersangkutan.

Demikian harapan kami atas bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

Zainal Abidin

Tembusan :

- Dekan FTIK IAIN Langsa
- Geuchik Pasir Putih Peureulak Aceh Timur
- Ketua Prodi PIAUD



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH TIMUR
KECAMATAN PEUREULAK
GAMPONG PASIR PUTIH

Pasir Putih, 02 Maret 2021

Nomor : 140 / 022 / 2002 / 2021
Lampiran : 1 (satu) Lembar
Perihal : Sudah Selesai Melakukan Penelitian

Kepada Yth,
Ketua/Dekan Fakultas Tarbiyah
Dan Ilmu Keguruan
Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat

Berkenaan Surat Saudara Nomor : 127/In.24/FTIK/TL.00/02/2021, Perihal sudah selesai melakukan Penelitian, maka kami menyatakan bahwa saudara :

Nama : LIZA MIRANDA
NIM : 1062016015
Fakultas / Prodi : FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Alamat : Desa Pasir Putih Kec.Peureulak Kab.Aceh Timur

Bahwa sanya nama diatas telah selesai melakukan Penelitian Di Gampong Pasir Putih Kecamatan Peureulak dari Tanggal 02 Februari s/d 02 Maret 2021 dengan Judul Skripsi **"UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL PETAK UMPET DI GAMPONG DI GAMPONG PASIR PUTIH PEUREULAK"**

Demikian Surat ini kami perbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Liza Miranda
2. Tempat/Tanggal Lahir : Peureulak, 05 Agustus 1997
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Kawin/Belum Kawin : Belum
7. Pekerjaan : Mahasiswa
8. Alamat : Pasir Putih, Peurelak, Aceh Timur
9. Nama Orang Tua:
 - a. Ayah : Hasanuddin
 - b. Pekerjaan : -
 - c. Ibu : Nur lela
 - d. Pekerjaan : IRT
10. Alamat : Pasir Putih, Peurelak, Aceh Timur
11. Jenjang Pendidikan
 - a. SD : SD Negeri 1 Peurelak 2009
 - b. SMP : SMP Negeri 1 Peurelak 2012
 - c. SMA : SMA Negeri 1 Peurelak 2015
 - d. Perguruan Tinggi : Jurusan Pendidikan Ilmu Anak Usia Dini
IAIN Langsa masuk tahun 2016 / 2022