

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA  
ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN  
TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK ISLAM  
HIDAYATUL MUBTADIIN TAMBAKHARJO  
KECAMATAN SEMARANG BARAT TAHUN  
AJARAN 2022-2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**MOCH IZAA HASBI AR**

NIM: 1803106041

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Moch Izaa Hasbi Ar

NIM 1803106041

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK  
KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
LOMPAT TALI DI TK ISLAM HIDAYATUL MUBTADIIN  
TAHUN 2022**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,  
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 29 November 2022

Pembuat Pernyataan,



  
**Moch Izaa Hasbi Ar**  
**NIM: 1803106041**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

**PENGESAHAN**

Naskah skripsi dengan:

Judul : **Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tahun 2022**

Nama : Moch Izaa Hasbi Ar

NIM : 1803106041

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 26 Desember 2022

**DEWAN PENGUJI**

Ketua Sidang

**Rista Sundari, M.Pd.**  
NIP. 199303032019032016  
Penguji I

**Dr. Dwi Istiyani, M.Ag.**  
NIP. 197506232005012001

Sekretaris Sidang

**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.**  
NIP. 197507052005011001  
Penguji II

**Lilif Muallifatu Khorida Filasofa,**  
**M.Pd.I**  
NIDN. 2015128801



Pembimbing I dan II,

**Agus Khunaefi M.Ag.**  
NIP. 197602262005011004

## NOTA DINAS

Kepada Yth.  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo  
di Semarang

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Moch Izaa Hasbi Ar  
NIM : 1803106041  
Fakultas: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B  
Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Islam  
Hidayatul Muhtadiin

Dengan ini saya setuju, dan mohon agar segera diujikan. Demikian,  
atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Semarang, 29 November 2022  
Pembimbing,



Agus Khunaefi M.Ag.  
NIP. 197602262005011004

## ABSTRAK

**Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK ISLAM HIDAYATUL MUBTADIIN**

**Peneliti : Moch Izaa Hasbi Ar**

**NIM : 1803106041**

Teknologi berkembang cukup pesat di zaman sekarang ini, dan keberadaannya menggerus permainan tradisional yang sudah sangat sedikit peminatnya. Sisi sosial merupakan salah satu yang harus ditumbuhkan oleh para pendidik. Pendidikan anak usia dini merupakan proses kritis bagi manusia; Konsekuensinya, stimulasi harus diberikan agar perkembangan dapat berjalan sesuai dengan tahapan perkembangan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan lompat tali meningkatkan kecerdasan sosial anak kelompok B di TK Islam Hidayatul Mubtadiin. Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK yaitu penelitian tindakan kelas, dengan peneliti yang terjun langsung ke lapangan. Eksperimen akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan jawaban. Teknik pengumpulan data meliputi tiga jenis yaitu teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi, sedangkan analisis data teks peneliti menggunakan tiga siklus yaitu pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Tindakan pra siklus sebesar 31.0% dan 31,7%, selanjutnya peneliti melakukan tindakan siklus I yang menghasilkan peningkatan sebesar 52,6% dan 57,0%, lalu yang terakhir peneliti melakukan siklus kedua yang menghasilkan return sebesar 76,1% dan 76,9%.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lompat tali kelompok B di TK Islam Hidayatul Mubtadiin dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak. Ini adalah contoh upaya seorang pendidik karena seorang peneliti harus kreatif, memiliki tata krama yang baik, dan tentunya inovatif. Dengan kemajuan teknologi, diharapkan anak-anak mampu melestarikan permainan tradisional yang sudah semakin redup dari kemajuan zaman sekarang ini.

***Kata Kunci: Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, Permainan Tradisional Lompat Tali, Metode Observasi Tindakan Kelas.***

## TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

Huruf Arab	Latin	Huruf Arab	Latin
ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	”
ث	ṯ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	”
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd :

ā = a panjang

i> = i panjang

u> = u Panjang

### Bacaan Diftong :

au = أو

ai = آي

iy = يإ

## **KATA PENGANTAR**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Shalawat salam tak lupa peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dinanti-nantikan syafaatnya di dunia dan akhirat nanti.

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Islam Hidayatul Mubtadiin”** ini telah disusun guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini, meski masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak pihak yang membantu dan memberi dukungan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Tufiq, M.Ag., selaku rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Bapak Dr. KH. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
3. Ketua jurusan H. Mursid, M.Ag. dan Sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. terima kasih atas masukan dan arahannya dalam pembuatan judul skripsi ini.

4. Dosen Wali Agus Khunaefi M.Ag., Sekaligus Dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan sabar mengarahkan dan memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi. beliaulah yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi selama peneliti menimba ilmu di UIN Walisongo Semarang.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen serta staf dan karyawan di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
6. Kepala Sekolah TK Islam Hidayatul Mubtadiin Ibu Anik Yuliani Habibah S.Pd., dan Ibu Bendahara Hana Alina S.Pd., yang telah memberikan izin dan mengarahkan peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Bapak Soliri (Alm) dan Ibu Kurnia Ningsih tercinta yang selalu mendoakan, mencurahkan kasih sayang, nasehat, dan motivasi dalam setiap langkah peneliti.
8. Adik-adikku tersayang Rossi Itsna Ulhaq dan Uwais Al-Qorni serta keluarga besar Mbah Isro (Alm) dan keluarga besar Mbah Tholib (Alm) yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa dalam setiap langkah peneliti.
9. Seorang yang telah hadir dikala peneliti yang sedang merasakan fase-fase terberat di dalam hidupnya karena ditinggal sosok seorang tulang punggung keluarga dan harus menggantikan posisi tersebut, yaitu Merlina Restya Utami. yang telah memberikan doa, semangat dan dukungan untuk peneliti.

10. Teman angkatan PIAUD 2018 yang selalu mendukung dan selalu membagi ilmunya kepada penulis.
11. Tak lupa teman-teman kelas dan daerah peneliti Ilmaeda, Aulia, Sonia, Aji, Sahrul dan Mbak In yang telah memberikan dukungan, candaan, doa dan semangat selama menempuh studi.
12. Dan untuk para sahabat-sahabat peneliti yang sudah sukses di perantauan Alfarizi selaku kakak sepupu, juragan Telor Nur kholik Anwar, Juragan Jagung Ali Tauhid dan Bos bubur Aji Saputra.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan semangat dalam penelitian skripsi ini.

Semoga Allah SWT. membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada mereka semua dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan skripsi ini.

Semarang, 29 November 2022

Peneliti,



**Moch Izaa Hasbi Ar**

NIM: 1803106041

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>TRANSLITERASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
1. Tujuan Penelitian .....	7
2. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DAN PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI</b> .....	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Perkembangan Sosial .....	9
a. Pengertian Perkembangan Sosial .....	9
b. faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial .....	14
2. Permainan Tradisional .....	17
3. Permainan Lompat Tali .....	22
B. Kajian Pustaka .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian .....	36
D. Siklus Penelitian .....	36
E. Teknik pengumpulan data .....	44
F. Instrumen Penelitian .....	48
G. Teknik Analisis Data .....	52
H. Indikator Keberhasilan .....	54
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>57</b>
A. Deskripsi Data .....	57
B. Analisis Data Persiklus .....	62
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Kesimpulan .....	85
B. Saran .....	86
C. Penutup .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>93</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman Observasi Instrumen Penelitian Permainan Lompat tali, 45.
Tabel 3.2	Pedoman Observasi Instrumen Penelitian peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan lompat tali, 45.
Tabel 3.3	Panduan Observasi Kemampuan Sosial Anak, 49.
Tabel 3.4	Panduan Observasi Lompat Tali, 50.
Tabel 3.5	Pedoman Penilaian Permainan Lompat Tali, 53.
Tabel 3.6	Pedoman Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Anak, 54.
Tabel 4.1	Data Anak Kelompok B, 55.
Tabel 4.2	Hasil Observasi Prasiklus Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali, 57.
Tabel 4.3	Rekapitulasi data Prasiklus, 58.
Tabel 4.4	Hasil Observasi Prasiklus Penelitian Permainan Lompat tali, 60.
Tabel 4.5	Rekapitulasi data Prasiklus, 61.
Tabel 4.6	Hasil Observasi Siklus Pertama Pertemuan Pertama, 67.
Tabel 4.7	Rekapitulasi Siklus Pertama Pertemuan Pertama, 68.
Tabel 4.8	Hasil Observasi Pertama Siklus Pertama Penelitian Permainan Lompat Tali, 69.
Tabel 4.9	Rekapitulasi Pertemuan Pertama Siklus Pertama, 70.
Tabel 4.10	Hasil observasi siklus kedua pertemuan kedua, 71.
Tabel 4.11	Rekapitulasi Siklus Kedua Pertemuan Kedua, 72.
Tabel 4.12	Hasil Observasi Kedua Siklus Kedua Penelitian Permainan Lompat Tali, 73.
Tabel 4.13	Rekapitulasi Pertemuan Kedua Siklus Kedua, 75.
Tabel 4.14	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali, 76.
Tabel 4.15	Rekapitulasi Penelitian Permainan Lompat tali, 77.

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3. 1 Siklus Penelitian, 35.
- Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Pra Tindakan, 58.
- Gambar 4. 2 Grafik Prasiklus Penelitian Permainan Lompat tali, 61.
- Gambar 4. 3 Diagram Kenaikan Persiklus Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali, 76.
- Gambar 4. 4 Diagram Penelitian Permainan Lompat tali, 77.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sesuai dengan pasal 28 Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional No. 20/2001 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Sementara itu, menurut kajian rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaranya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun.

Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Tahapan awal kehidupan manusia itu diawali dengan usia anak-anak yang begitu fundamental untuk proses kelangsungan hidup seterusnya sehingga menjadi manusia yang dewasa. Ketika di fase ini akan ada ciri khas peristiwa penting yang harus dilewati individu sebelum memasuki fase periode akhir dalam perkembangannya.<sup>2</sup> Di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ada banyak metode belajar

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, ayat (14).

<sup>2</sup> Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, ed. by Wahyudin Endang, 2nd edn (Jakarta: KENCANA Predana Media Grup, 2011), hlm. 5.

yang bisa digunakan sebagai acuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik dituntut harus memilih dan menggunakan metode maupun media agar dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan terstruktur.

Sosial mengakar dari bahasa latin yakni “*socius*” yang artinya bersekutu, berbarengan, bergerombol, maupun berteman atau “*socio*” yang berarti mengikat, menyekutukan, mempertemukan dan berteman. Kedua nya saling berhubungan dengan pola kehidupan masyarakat dan manusia. Sebagai contoh rasa empati yang diungkapkan oleh individu kepada individu lainnya atas suatu masalah yang sedang dialaminya. Oleh karenanya pengertian sosial dapat diartikan sebagai rangkai aturan, norma, nilai atau moral yang mengacu dari masyarakat dan digunakan sebagai komoditas interaksi manusia dengan manusia lainnya di dalam sebuah kelompok.<sup>3</sup>

Aktivitas publik anak-anak muda tercipta dengan cara yang umumnya tidak mengejutkan. Komunitas informal menumbuhkan hubungan dekat dengan wali atau figur orang tua lainnya, yang juga mencakup kerabat lain, orang dewasa yang bukan kerabat dan teman. Selanjutnya, seperti yang ditunjukkan oleh hipotesis Erik Erikson tentang pergantian peristiwa individu dan sosial, dikatakan bahwa, selama tahun-tahun prasekolah, anak-anak harus menentukan suatu jalan keluar disaat keadaan darurat antara dorongan versus tanggung jawab. Peningkatan sosial selama 2 tahun pertama mencakup

---

<sup>3</sup> Khadijah & Nurul Zahriani Jf., *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya.Pdf*, ed. by Tim Kreasi Merdeka Kreasi, 1st edn (Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, 2021),.hlm. 7.

kemajuan tanda-tanda sosial termasuk teman sebaya, gaya sosial pada masa kanak-kanak dikaitkan dengan latar belakang sejarah koneksi.<sup>4</sup>

Perkembangan sosial adalah pencapaian keharmonisan dalam hubungan persahabatan antar individu. Ini juga dapat diartikan sebagai pengalaman pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan standar aturan yang terdapat dalam masyarakat, etika, dan kebiasaan kelompok. Mengkonsolidasikan diri menjadi satu unit dan berbicara satu sama lain dan bekerja sama.<sup>5</sup>

Permainan tradisional adalah kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat akan nilai budaya dan nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini anak akan dapat mengembangkan potensi yang diekspresikan, pengalaman yang bermanfaat dan bermakna serta mampu bergaul dengan sesama teman sehingga dapat menambah perbendaharaan kata serta mampu mengungkapkan perasaan yang membina hubungan dengan kecintaan terhadap budaya bangsa.<sup>6</sup>

Sedangkan menurut sudut pandang Irwan dalam bukunya Kemajuan zaman yang diikuti dengan perbaikan mekanis lambat laun menggeser kehadiran permainan adat. Jarang kita lihat anak-anak

---

<sup>4</sup> Susianty Salaras Ndari. dkk, *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, ed. by Psikologi Rikha Surtika Dewi M.Psi., pertama (Tasik Malaya: EDU PUBLISHER, 2018),. hlm. 12.

<sup>5</sup> Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Cetakan 18 (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017),.hlm. 123.

<sup>6</sup> Euis Kurniawati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016),.hlm. 1.

zaman sekarang bermain permainan tradisional seperti petak umpet, enggrang, congklak, lompat tali, engklek, pesawat dan kelereng. Permainan adat merupakan kekayaan budaya daerah yang harus dimanfaatkan dalam pembelajaran yang sebenarnya.<sup>7</sup>

Angela Reza mengutarakan bahwa permainan tradisional itu segala sesuatu permainan yang memanfaatkan segala macam benda konkrit serta melibatkan seluruh anggota tubuh yang tanpa disadari akan berpengaruh besar kepada tahapan pertumbuhan dan perkembangan motorik anak.<sup>8</sup>

Menurut Salma Rozana permainan tradisional memiliki makna suatu kegiatan turun temurun yang tumbuh dan berkembang di wilayah tertentu, penuh dengan sisi sosial kehidupan yang tak akan pernah ada habisnya dan diturunkan dari zaman satu ke zaman lainnya.<sup>9</sup> Permainan tradisional telah digambarkan sebagai salah satu unsur budaya bangsa dan tersebar luas di seluruh nusantara, namun saat ini mengalami peristiwa kepunahan terutama bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan dan bahkan ada yang sudah tidak diakui oleh masyarakat dimana permainan itu ada. Salah satu contohnya adalah Permainan lompat tali merupakan permainan yang bentuknya

---

<sup>7</sup> Irwan P. Ratu Bangsawan, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan*, ed. by Erna Noviana Dkk, Pertama (Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019).,hlm 2.

<sup>8</sup> G. A Pratiwi, A. R. W., & Nugrahanta, *Asyiknya Bermain Dengan Permainan Tradisional Untuk Mengasah Hati Nurani Anak*, ed. by Angela Reza Widi Pratiwi; Gregorius Ari Nugrahanta, *CV. Resitasi Pustaka*, Kedua (Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka, 2021).,hlm. 7.

<sup>9</sup> Salma Rozana and Ampun Bantali, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*, ed. by Nur Kholik, Cetakan Pe (Tasik Malaya, 2020).,hlm. 5.

seperti tali yang terbuat dari karet yang diikat hingga seperti rantai elastis menjadi tali panjang. Permainan rantai karet ini sangat terkenal di tahun tujuh puluhan, permainan ini ada hubungannya dengan cara bertingkah laku atau aktivitas pemain yang sebenarnya, terutama pada lompatan terakhir. Permainan lompat tali ini umumnya dimainkan oleh anak-anak ketika mereka pulang sekolah, atau mereka di waktu senggang dan berkumpul karena permainan lompat tali dimainkan secara berkelompok.<sup>10</sup>

Bermain permainan tradisional merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, selain untuk belajar, anak-anak juga dapat menumbuhkan kreativitas mereka. Selain itu, permainan tradisional juga dapat menjiwai kemampuan penalaran mereka dalam menyelesaikan permainan. Latihan yang dilakukan sambil bermain akan memberikan pertemuan penting dan pengalaman ini akan terus membekas dalam ingatan anak.

Berdasarkan temuan data di TK Hidayatul Mubtadiin selama observasi di kelompok B, peneliti menemui masalah pada kesulitan dalam perkembangan sosial siswa karena ada 6 dari 21 siswa yang belum bisa bergaul dengan baik seperti contoh berbagi makanan, mengantri, tidak ada rasa ingin menolong teman. Selain itu, tidak memiliki rasa simpati terhadap orang lain, Anak juga belum menunjukkan cara pandang dan cara bersosialisasi dengan orang lain, hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi baik dari lingkungan

---

<sup>10</sup> Indy sari s Putri, *Jejak-Jejak Permainan Tradisional Indonesia*, ed. by Tim Pgsd A, Pertama (Malang: UMM Press, 2022).,hlm. 3.

keluarga maupun lingkungan sekolah anak tentang perkembangan sosial dan perilaku, kurangnya arahan dari pendidik dan ketidakpedulian bagi orang tua anak untuk mengembangkan kemampuan jiwa sosial mereka.

Pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak-anak di kelompok B TK Islam Hidayatul Mubtadiin saat ini masih memanfaatkan pembelajaran klasikal atau pembelajaran di dalam kelas dengan 1 atau 2 orang pendidik mulai dari awal memulai pembelajaran hingga sampai akhir yang dilakukan secara klasikal, hal ini membuat siswa tidak memiliki pilihan untuk membangun perkembangan sosial mereka dengan baik. Kemampuan untuk membantu anak-anak kurang berkembang mengingat fakta bahwa pendidik jarang menggunakan pembelajaran melalui bermain di taman kanak-kanak dalam pembelajaran klasikal. Ketika tenaga pendidik menggunakan latihan bermain di luar, anak-anak mulai memiliki pilihan untuk bergaul dengan teman-teman mereka, anak-anak mulai merasa ceria dan mengenal satu sama lain. Melalui permainan tradisional lompat tali ini, murid dapat mengembangkan kemampuan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk kolaborasi, mengembangkan kemampuan yang mendalam lalu bertindak sesuai aturan permainan, memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dan memahami bahwa setiap kegiatan memiliki hasil.

Berdasarkan pernyataan di atas, mengharap pendidikan yang baik dan menumbuh kembangkan itu penting. Salah satunya dengan

memanfaatkan permainan tradisional lompat tali untuk mengetahui cara mengembangkan kemampuan Sosial anak-anak. Berdasarkan landasan diatas, maka peneliti mengambil judul "**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI DI TK ISLAM HIDAYATUL MUBTADIIN**" Dengan harapan kemampuan Sosial anak dapat meningkat dan memberikan hasil belajar yang baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Permainan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak usia 4-6 tahun di TK Islam Hidayatul Mubtadiin?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat sebagai berikut:

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh uraian yang lebih mendalam mengenai upaya peningkatan kemampuan Sosial melalui Permainan Tradisional Lompat tali di TK hidayatul mubtadiin Tambakharjo.

## **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

- a. Secara Teoritis
  - 1) Hasil studi ini peneliti berharap agar bisa menjadi salah satu batu loncatan agar studi tentang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) bisa berkembang lebih baik lagi dan menawarkan perspektif baru yang berbeda.
  - 2) Dengan adanya penelitian ini diharapkan anak dapat meningkatkan Perkembangan Sosialnya agar anak dapat berkembang dengan baik dan optimal.
- b. Secara Praktis
  - 1) Konsekuensi dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman terhadap informasi, serta sebagai sumber perspektif bagi para ilmuwan yang berbeda yang mengarahkan eksplorasi dengan subjek dan strategi yang sama.
  - 2) Sekolah juga akan mengembangkan sifat kemampuan sosial anak-anak melalui guru dan lulusan yang dapat memberikan hasil yang menyenangkan bagi pendidik dan kedua orangtua anak.

**BAB II**  
**PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DAN PERMAINAN**  
**TRADISIONAL LOMPAT TALI**

**A. Deskripsi Teori**

**1. Perkembangan Sosial**

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan bisa hidup sendiri karena sejatinya manusia itu saling membutuhkan satu sama lainnya. Sedangkan salah satu perkembangan yang sangat penting bagi pertumbuhan anak terutama pada kelompok B ialah kemampuan sosial karena berperan penting untuk perkembangan anak di tahapan selanjutnya kelak, terutama berteman dengan teman sebayanya baik di dalam kelas maupun di lingkungan rumah.

Kemampuan anak untuk memulai dan menjaga pertemanan menunjukkan kepada kita bahwa anak memiliki kecenderungan sosial atau pada akhirnya anak mulai cenderung memilih teman bermain maupun berbicara. Selain memiliki referensi sosial, anak-anak kelompok B juga mulai menumbuhkan kemampuan sosial. Kemampuan atau kemampuan interaktif dapat dicirikan sebagai kapasitas anak untuk mengambil bagian dalam pertemuan teman sebaya, lebih suka dan perlu diakui sebagai komponen kelompok bermain, dan kapasitas untuk berkolaborasi dengan teman

sebayu dalam cara yang umumnya menguntungkan dirinya sendiri.<sup>11</sup>

Zaman sekarang, mulai diakui betapa pentingnya tugas pengetahuan sosial dan kemampuan untuk memahami orang pada tingkat yang lebih dalam bagi seseorang dalam upaya mereka untuk mencari kehidupan di masyarakat, perusahaan, atau lembaga. Banyak individu yang bermanfaat, dengan asumsi kita melihat dengan cermat, mereka dapat bekerja sama, mengidentifikasi, dan fokus yang menonjol. Tujuan akhir bahwa kapasitas sosial adalah kemampuan individu untuk memberikan, bergaul, mengkoordinasikan, dan berbagi pengetahuan atau pengalaman kepada orang lain.<sup>12</sup>

Kemampuan sosial adalah proporsi kemampuan setiap individu untuk bergaul di mata publik dan kemampuan untuk bekerja sama secara sosial dengan individu di sekitar atau di sekitarnya. Individu dengan kemampuan interaktif yang tinggi tidak akan mengalami kendala memulai kerjasama dengan individu atau perkumpulan, baik perkumpulan kecil maupun besar. Dia dapat mengekang dan memanfaatkan kapasitas otak dan komunikasi non-verbalnya untuk "membaca" si penanya. Kemampuan interaktif

---

<sup>11</sup> Nadhifathur Rizqy Uladiyah, 'Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia 3-4 Tahun', *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* (Universitas Muhammadiyah Jember, 2016),.hlm. 6.

<sup>12</sup> Choirun Nisak Aulina, 'Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1.1 (2014), 14–27.

didasarkan pada, di samping hal-hal lain, kapasitas pusat untuk merasakan kontras, khususnya kontras yang signifikan dalam keadaan pikiran, kepribadian, inspirasi, dan kemauan. Dalam struktur yang dikembangkan lebih lanjut, kemampuan ini memungkinkan orang dewasa untuk membaca dengan teliti keinginan dan keinginan orang lain, bagaimanapun juga, ketika keinginan itu ditutupi. Kapasitas sosial ini juga mencakup kemampuan untuk mengatur, menaklukkan semua perselisihan, semua kesalahan langkah, dan keadaan yang muncul dalam siklus pertukaran. Kemampuan ini memungkinkan seseorang dengan pengetahuan ramah yang tinggi untuk dapat bertindak sebagai pembicara dan sekaligus pendengar yang baik, dan siap untuk berhubungan dengan banyak orang.<sup>13</sup>

Beberapa ahli berspekulasi bahwa perkembangan sosial dimulai ketika seorang anak telah datang ke dunia ini, ditunjukkan bahwa seorang anak yang menangis maka itu adalah identitas untuk terhubung atau bergaul dengan orang lain di sekitarnya. Atau sebaliknya anak itu selalu melakukan gerakan halus untuk meraba sekitarnya, menyeringai ketika dia mendapat respon dari luar.<sup>14</sup> Perkembangan sosial merupakan salah satu perkembangan

---

<sup>13</sup> Muhammad Yusri Bachtiar, 'Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Riyanti Kabupaten Gowa', *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 2021, 916.

<sup>14</sup> Munawar Sholeh Abu Ahmadi, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*, pertama (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)., hlm. 102.

yang harus ditangani secara khusus, karena perkembangan sosial anak harus dibina pada masa kanak-kanak awal atau bisa disebut masa pembentukan. Pengalaman sosial awal sangatlah penting, pengalaman sosial anak sangat menentukan kepribadian anak setelah ia menjadi orang dewasa. Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam pengembangan kecakapan sosialnya sebelum anak memulai berteman. Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menginjakkan pengalaman awal sosialnya.<sup>15</sup>

Perkembangan sosial adalah pencapaian keharmonisan dalam hubungan persahabatan antar individu. Hal seperti ini juga dapat diartikan sebagai pengalaman pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan standar aturan yang terdapat dalam masyarakat, etika, dan kebiasaan kelompok. Menggerombol menjadi satu unit dan berbicara satu sama lain dan bekerja sama.

Anak-anak dilahirkan non-sosial. dalam artian, ia belum memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Agar anak-anak mencapai kedewasaan sosial, mereka harus belajar cara beradaptasi dengan orang lain. Anak memperoleh kemampuan ini melalui berbagai kesempatan atau pengalaman untuk berinteraksi dengan orang-orang di

---

<sup>15</sup> Susianty Salaras Ndari., *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, hlm 12.

sekitarnya, baik itu orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya. Perkembangan sosial seorang anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau dengan mengarahkan orang tua untuk mengenalkan dan merangsang berbagai aspek kehidupan sosial, seperti kebiasaan hidup bermasyarakat, dan keteladanan. Proses memimpin orang tua ini sering disebut sosialisasi.

Sucan Robinson Ambron mendefinisikan sosialisasi sebagai proses pembelajaran yang mengarahkan anak-anak untuk mengembangkan kepribadian sosial sehingga mereka bisa menjadi anggota masyarakat yang mengemban amanah dan efektif.<sup>16</sup>

Menurut sebuah jurnal mengemukakan pendapat diduga bahwa perkembangan sosial adalah pencapaian suatu hubungan di dalam persahabatan. Hal ini juga dapat diartikan sebagai pengalaman pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan standar, etika, dan kebiasaan: Menggabungkan diri menjadi satu kesatuan yang saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Peningkatan perilaku sosial anak dicirikan oleh minat terhadap aktivitas pertemanan dan mengembangkan dorongan kuat untuk diakui sebagai individu dari suatu perkumpulan, dan tidak terpenuhi jika tidak bersama teman. Anak-anak umumnya

---

<sup>16</sup> Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Delapanbel (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017)., hlm. 125.

tidak bisa puas jika bermain sendiri di rumah atau dengan kerabat atau melakukan suatu kegiatan dengan kerabat, Anak-anak perlu bermain bersama teman-temannya mereka dan akan merasa sedih dan kecewa jika mereka tidak bersama teman-teman mereka.<sup>17</sup>

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan kemampuan Sosial adalah kemampuan anak untuk menyambut dan berinteraksi dengan teman-temannya melalui reaksi yang baik, tertarik untuk melakukan pendekatan kepada teman-temannya dan sangat dinikmati oleh mereka, dapat memimpin, mengikuti, menjaga keharmonisan dalam pertemanan dan kompromi dalam bekerja sama.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial

Ada beberapa studi yang mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial salah satunya menurut Rahmadiani Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu lingkungan keluarga, keharmonisan keluarga dan perlakuan orang tua serta harapan orang tua terhadap anak dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Kemudian faktor lingkungan diluar rumah seperti teman sebaya, guru, hubungan anak

---

<sup>17</sup> Farida Mayar, 'Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa', *Jurnal Al-Ta'lim*, 1.6 (2013), 459–65.

dengan orang dewasa dan keamanan juga dapat membantu perkembangan sosial pada anak.<sup>18</sup>

Perkembangan sosial anak tidak bisa lepas dari peranan orang tua di rumah maupun guru di sekolah. Hal yang pertama yang dapat dilakukan dalam rangka menumbuhkan perilaku sosial anak adalah mengenalkan ia kepada orang lain. Jika masih dalam lingkungan keluarga, maka ia harus kenal siapa orang tuanya dan siapa saudara-saudaranya. Aktivitas perkenalan yang dilakukan tentu akan merangsang berbagai kegiatan lain sebagai bentuk konsekuensi atas perkenalan tersebut. Jika ia kenal dengan orang tua, maka ia punya kewajiban untuk membantu dan hormat kepada orang tuanya. Allah Swt. Berfirman:

﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ

تَقْوَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣﴾

“Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang

---

<sup>18</sup> Novia Rahmadianti, ‘Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini’, *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4.1 (2020), 57–64  
<<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>>.

yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Mahateliti”.(Al-Hujurat 49:13).

(13) Dalam ayat ini, dijelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dari seorang laki-laki (Adam) dan seorang perempuan (Hawa) dan menjadikannya berbangsa-bangsa, bersuku-suku, dan berbeda-beda warna kulit bukan untuk saling mencemoohkan, tetapi supaya saling mengenal dan menolong. Allah tidak menyukai orang-orang yang memperlihatkan kesombongan dengan keturunan, kepangkatan, atau kekayaannya karena yang paling mulia di antara manusia pada sisi Allah hanyalah orang yang paling bertakwa kepada-Nya.

Kebiasaan manusia memandang kemuliaan itu selalu ada sangkut-pautnya dengan kebangsaan dan kekayaan. Padahal menurut pandangan Allah, orang yang paling mulia itu adalah orang yang paling takwa kepada-Nya.

Diriwayatkan oleh Ibnu Hibban dan at-Tirmidhi<sup>3</sup> dari Ibnu Umar bahwa ia berkata:

طَافَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَلَى رِجْلَيْهِ الْقِصْوَاءِ يَوْمَ الْفَتْحِ  
وَاسْتَلَّمَ الرُّكْنَ بِمَحَبَّتِهِ وَمَا وَجَدَ لَهَا مُنَاحًا فِي الْمَسْجِدِ حَتَّى أُخْرِجَتْ إِلَى بَطْنِ  
الْوَادِيِّ فَأَنِيحَتْ ثُمَّ حَمَدَ اللَّهُ وَأَثْنَى عَلَيْهِ ثُمَّ قَالَ: أَمَا بَعْدُ أَيُّهَا النَّاسُ فَإِنَّ اللَّهَ قَدْ  
أَذْهَبَ عَنْكُمْ عِبِيَّةَ الْجَاهِلِيَّةِ يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّمَا النَّاسُ رَجُلَانِ: بَرٌّ تَقِيٌّ كَرِيمٌ عَلَى  
رَبِّهِ وَفَاجِرٌ شَقِيٌّ هَيْنَ عَلَى رَبِّهِ ثُمَّ تَلَا (يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَى  
وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا) حَتَّى قَرَأَ الْآيَةَ ثُمَّ قَالَ: أَقُولُ قَوْلِي هَذَا وَأَسْتَعْفِرُ  
(اللَّهُ لِي وَلَكُمْ) (رواه ابن حبان والترمذي عن ابن عمر)

Rasulullah saw melakukan tawaf di atas untanya yang telinganya tidak sempurna (terputus sebagian) pada hari Fathul Makkah (Pembebasan Mekah). Lalu beliau menyentuh tiang Ka'bah dengan tongkat yang bengkok ujungnya. Beliau tidak mendapatkan tempat untuk menderumkan untanya di masjid sehingga unta itu dibawa keluar menuju lembah lalu menderumkannya di sana. Kemudian Rasulullah memuji Allah dan mengagungkannya, kemudian berkata, “Wahai manusia, sesungguhnya Allah telah menghilangkan pada kalian kesombongan dan keangkuhan Jahiliah. Wahai manusia, sesungguhnya

manusia itu ada dua macam: orang yang berbuat kebajikan, bertakwa, dan mulia di sisi Tuhannya.<sup>19</sup>

Perkembangan sosial pada anak, terjadi karena beberapa faktor yang pertama faktor usia, kedua faktor lingkungan dengan temannya dan ketiga faktor pendidikan dari orang tua dan guru”. hal tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock yang mengungkapkan bahwa “terdapat tiga kondisi utama yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, yaitu: kondisi fisik, kondisi psikologi, dan kondisi lingkungan”. Faktor usia berhubungan kematangan.

Kematangan yang diperlukan dalam perkembangan sosial adalah kematangan fisik dan psikis. Kematangan fisik berkaitan dengan kondisi fisik anak dan kematangan psikis berkaitan dengan kondisi psikologis anak. Kemudian faktor yang kedua adalah faktor lingkungan dengan temannya. Tentu saja kondisi lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak, karena pada dasarnya anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak berada. Sebagai contoh, anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang sosialnya tinggi maka anak akan tumbuh menjadi pribadi yang memiliki sosial yang tinggi. Kemudian faktor yang ketiga adalah faktor pendidikan dari orang tua maupun guru. Faktor pendidikan

---

<sup>19</sup> *Qur'an Kemenag Word, Rasm Usmani Standar Indonesia*, Tafsir Lengkap Kementerian Agama RI (tafsir tahlili). 2019.

juga merupakan faktor lingkungan karena faktor tersebut berasal dari luar diri anak. Sama halnya dengan faktor lingkungan dengan temannya, faktor pendidikan pun sangat menentukan perkembangan anak.<sup>20</sup>

## 2. Permainan Tradisional

Istilah permainan berasal dari kata permainan dari kata dasar main. Menurut buku kamus besar bahasa Indonesia terbitan departemen pendidikan dan kebudayaan balai pustaka arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi main adalah kata kerja sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sambutan pada suatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku.

Menurut syariat ajaran islam permainan diperkenankan, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangannya masing-masing. Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi Islam juga memberikan petunjuk agar umat Islam tidak melalaikan diri

---

<sup>20</sup> Nizar Rabbi Radliya, Seni Apriliya, and Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 1–12  
<<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>>.

taat kepada Allah SWT atau menyia-nyiakan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Hal ini dijelaskan di dalam Alquran sebagai berikut:

﴿وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَمَّوْا بِأَنْفُسِهِمْ إِلَيْهَا أَعْرَضُوا عَنْهَا وَقَالَ اللَّهُ خَيْرٌ مِنَ اللَّهِ وَاللَّهِ خَيْرٌ الرَّاقِبِينَ﴾

“Apabila (sebagian) mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera berpencar (menuju) padanya dan meninggalkan engkau (Nabi Muhammad) yang sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah, “Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan.” Allah pemberi rezeki yang terbaik”. (Al-Jumu'ah/62:11).

(11) Diriwayatkan oleh al-Bukhari, Muslim, Ahmad, dan at-Tirmizdi dari Jabir bin Abdullah bahwa ketika Nabi saw berdiri berkhotbah pada hari Jumat, tiba-tiba datanglah rombongan unta (pembawa dagangan), maka para sahabat Rasulullah bergegas mendatanginya sehingga tidak ada yang tinggal mendengarkan khotbah kecuali 12 orang. Saya (Jabir), Abu Bakar, dan Umar termasuk mereka yang tinggal, maka Allah Ta'ala menurunkan ayat: wa inahu ra'au tjaratan au lahwan, sampai akhir surah).

Pada ayat ini Allah mencela perbuatan orang-orang mukmin yang lebih mementingkan kafilah dagang yang baru tiba dari pada Rasulullah, sehingga mereka meninggalkan Nabi saw dalam keadaan berdiri berkhotbah. Ayat ini ada hubungannya dengan peristiwa kedatangan Diayah al-Kalb dari Syam (Suriah), bersama rombongan untanya membawa barang dagangannya seperti tepung, gandum, minyak dan lain-lainnya. Menurut kebiasaan apabila rombongan unta dagangan tiba, wanita-wanita muda keluar menyambutnya dengan menabuh gendang, sebagai pemberitahuan atas

kedatangan rombongan itu, supaya orang-orang datang berbelanja membeli barang dagangan yang dibawanya.

Selanjutnya Allah memerintahkan Nabi-Nya supaya menyampaikan kekeliruan perbuatan mereka dengan menegaskan bahwa apa yang di sisi Allah jauh lebih baik daripada keuntungan dan kesenangan dunia. Kebahagiaan akhirat itu kekal, sedangkan keuntungan dunia akan lenyap.

Ayat ini ditutup dengan satu penegasan bahwa Allah itu sebaik-baik pemberi rezeki. Oleh karena itu, kepada-Nyalah kita harus mengarahkan segala usaha dan ikhtiar untuk memperoleh rezeki yang halal, mengikuti petunjuk-petunjuk-Nya dan rida-Nya.<sup>21</sup>

Memperoleh kesenangan diperkenankan tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah SWT akibat terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran Islam oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari permainan yaitu bermain itu sendiri. Dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan waktu sehingga anak-anak akan belajar aturan dalam bermain sejak dini.

Istilah tradisional dari kata tradisi atau adat. Menurut buku kamus tersebut arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat atau penilaian anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim di urut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan

---

<sup>21</sup> *Qur'an Kemenag Word, Rasm Usmani Standar Indonesia*, Tafsir Lengkap Kementerian Agama RI (tafsir tahlili). 2019

yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma, hukuman dan aturan-aturan yang satu dengan lainnya berkaitan menjadi suatu sistem. sedang tradisional mempunyai arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Namun tradisional mempunyai arti pula menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku yang melakukan permainan.<sup>22</sup>

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak yang berasal dari budaya Indonesia. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak secara bersamaan, berkelompok, bekerja sama dalam mencapai tujuan permainan dengan aturan yang telah ditetapkan. Tidak semua jenis permainan tradisional bisa dimainkan anak di semua usia. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan

---

<sup>22</sup> Hamidi Marzoan, '*Permainan Tradisional*', ed. by Drs. Hamzuri Dra. Tiarna Rita Siregar, *An.Nafs* (Indonesia: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2017), 187., hlm. 1.

perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.<sup>23</sup>

Permainan tradisional sendiri dapat dikatakan sebagai permainan rakyat. permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Jika permainan hakekatnya adalah sesuatu yang bersifat menyenangkan dan permainan tradisional adalah permainan yang mengandung nilai budaya atau kebiasaan-kebiasaan yang biasanya dilakukan oleh leluhur, maka permainan tradisional Tanjung tidak hanya diartikan sebagai permainan permainan yang bersifat aktif. Segala kebiasaan yang bersifat menyenangkan dan biasa dilakukan oleh anak-anak pada Tempo dulu baik itu menyanyikan dan lelucon pun juga bisa dikatakan sebagai permainan tradisional. Sepanjang memiliki sejarah dan masih diturunkan kepada beberapa generasi berikutnya.<sup>24</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa, permainan lompat tali merupakan permainan klasik yang harus dilestarikan karena dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan dapat menghibur anak-anak. Hal ini dapat berdampak pada berbagai proses perkembangan, termasuk perkembangan

---

<sup>23</sup> Pratiwi, A. R. W., & Nugrahanta. *Asyiknya Bermain Dengan Permainan Tradisional Untuk Mengasah Hati Nurani Anak*, hlm 7.

<sup>24</sup> Hardiyanti Nor Izatil Hasanah, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, Nana N (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017)., hlm. 34.

sosial dan fisik motorik anak, khususnya perkembangan sosialnya.

Orang tua dan guru dapat mendorong aspek perkembangan sosial pada anak dengan memainkan kegiatan lompat tali ini. Lompat tali juga merupakan bentuk latihan yang fantastis untuk tubuh. Melompat adalah gerakan yang dapat dilakukan dengan satu atau dua kaki. Gerakan melompat dapat diubah dengan menggunakan rintangan atau jarak yang berbeda berdasarkan kemampuan anak. Permainan ini memiliki potensi. Hal ini dilakukan dengan berlari sambil melompat untuk melatih kekuatan dan keseimbangan otot anak. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka dengan menyemangati teman-teman yang belum mengatasi rintangan lompat tali. Bercanda di Lompat tali dapat meningkatkan keterampilan sosial anak tanpa mereka sadari.

### **3. Permainan Lompat Tali**

Lompat tali merupakan olahraga lompat yang dilakukan secara berpasangan adapun yang melainkannya dengan berkelok. Hal ini juga dapat dicapai melalui lompat, yang melibatkan mencengkeram kedua ujung tali dan mengayunkannya di atas kepala dan kaki sambil melompat berulang kali sampai hasil yang diinginkan tercapai. Kegiatan lompat tali sebagai sarana dan prasarana penunjang untuk meningkatkan pertumbuhan otot atau untuk lebih

mengaktifkan otot-otot bagian tubuh tertentu. Mulailah latihan lompat untuk merangsang otot-otot pada bagian tubuh yang dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan, karena hal ini akan meningkatkan keterampilan saat melakukan lompatan yang lebih dinamis. Permainan lompat tali merupakan salah satu strategi praktis untuk memulai latihan dan pengembangan otot pada area tubuh tertentu.<sup>25</sup>

Permainan tradisional lompat tali merupakan permainan yang menyenangkan dimainkan oleh 3 sampai 10 orang. Permainannya cukup sederhana yaitu dengan melompat tanpa menyentuh tali karet, dua orang teman yang memegang tali karet akan dilompati oleh seorang teman yang akan bermain, sedangkan yang lainnya menunggu giliran untuk bermain, masing-masing lompatan dihitung, kemudian di akhir permainan. permainan akan dijumlahkan dan diurutkan dari paling banyak ke paling sedikit. Anak dengan lompatan paling banyak menang, sedangkan anak dengan lompatan paling sedikit dianggap kalah dalam permainan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Oktami Mayusta Putri and others, 'Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8.1 (2018), 46–55 <<http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>>., hlm. 48.

<sup>26</sup> Susanti, Heri Yusuf Muslih, and Sumardi, 'Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal PAUD Agapedia*, 5.1 (2021), 80–89., hlm. 83.

Lompat tali adalah permainan yang bentuknya seperti tali yang terbuat dari karet gelang yang disambung hingga karet tersebut membentuk tali yang panjang. Permainan lompat tali ini sempat cukup populer di tahun 1975-an dan 1980-an. Nama permainan ini mengacu pada perilaku atau tindakan para pemain, terutama pada lompatan terakhir. Dalam lompatan terakhir ini, pemegangnya merentangkan tali sehingga kepalan tangan terangkat ke udara. Permainan lompat tali ini terutama dimainkan oleh anak-anak ketika mereka pulang sekolah atau ketika mereka memiliki waktu luang dan berkumpul, karena biasanya dilakukan bersama-sama. Permainan lompat tali ini mungkin dimainkan hampir di setiap daerah di Indonesia. Permainan lompat tali ini dikenal dengan beberapa nama tergantung dimana ditemukan, namun di pulau Jawa dikenal dengan istilah lompa tali.<sup>27</sup>

#### 1) Aturan bermain lompat tali

Aturan bermain atau tatacara permainan lompat tali ini sangat beragam di berbagai daerah. Akan tetapi secara umum permainan ini sangat mudah untuk di pelajari, yaitu dengan menjadikan 2 orang sebagai pemegang tali untuk diregangkan kemudian peserta yang ikut dalam permainan ini tinggal melompati tali tersebut dengan

---

<sup>27</sup> Indy sari s Putri., *Jejak-Jejak Permainan Tradisional Indonesia*, hlm. 360.

aturan jangan sampai tali tersebut mengenai anggota tubuh di bagian manapun. Apabila ada yang kena atau tersentuh tali maka akan dijadikan sebagai pemegang tali sampai dengan peserta yang melakukan hal serupa. Bahkan sumber ada yang mengatakan Sebenarnya lompat tali akan menjadi sangat menarik serta menyenangkan dimainkan jika permainan itu dimainkan bersama-sama dengan cara bermain yang tidak menyulitkan siapapun yang ikut bermain.<sup>28</sup> Berikut langkah-langkah dalam kegiatan lompat tali ini, menurut Diah dan Rosalia:

- a) Sebelum permainan dimulai, akan dipilih dua pemain untuk menjadi pemegang tali melalui hompimpah dan pingsut.
- b) Kedua pemegang tali pingsut untuk melihat siapa yang bermain lebih dulu jika seorang pemain gagal melompat.
- c) Kemudian pemain yang bertugas merentangkan karet, dan pemain harus melompatinya satu per satu. Ketinggian karet dimulai dari pergelangan kaki dan secara bertahap meningkat ke lutut dan pinggang. Pada titik ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika seorang pemain bersentuhan dengan tali karet saat melompat,

---

<sup>28</sup> Ervin Dwi Rahayu and Guntur Firmansyah, 'Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun', 4 (2019), 8–12 <<https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>>., hlm. 9.

gilirannya selesai dan dia harus mengganti pemain yang memegang tali.

- d) Selanjutnya karet diangkat ke dada, dagu, dan telinga, dan terakhir diangkat di atas kepala dan tangan (atau biasa disebut merdeka). Pemain diperbolehkan menyentuh karet ketika melompat pada ketinggian ini selama mereka dapat melewati tali tanpa tertangkap. Selanjutnya, selama tidak ada peralatan bantu yang digunakan, pemain dapat menggunakan berbagai gerakan untuk membuat lompatan lebih sederhana. Meremas dan "melepas pakaian" bergerak untuk membuat segalanya lebih mudah termasuk "melepas pakaian" di sini berarti meregangkan dan membungkus lengan pemain di sekitar karet gelang, setelah itu pemain diizinkan untuk lewat di bawahnya. Pendekatan ini biasanya digunakan oleh "anak bawang" atau anak yang baru bisa bermain.

Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus berhenti bermain dan digantikan oleh pemain yang memegang tali tersebut.<sup>29</sup>

Adapun menurut jurnal lain berpendapat Cara bermain lompat tali ada dua yaitu:

---

<sup>29</sup> Nur Risma Wati, 'Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali' (UIN SUSKA RIAU, 2021)., hlm. 27-28.

a) Anak dapat bermain sendiri dengan mencengkram ujung tali yang sesuai dengan tinggi badan anak. Titik tengah tali diinjak. Tangan yang memegang tali harus sejajar dengan ketiak, lutut harus sedikit ditekuk, dan pergelangan tangan harus memutar tali. Lompatannya tidak terlalu tinggi sekitar 2,5 cm di atas tanah. Ada peraturan saat bermain tali secara berkelompok. Ada dua petugas yang memegang tali secara khusus. Proses hompimpa atau pingsut menentukan keberadaannya. Yang kalah berperan sebagai pemegang tali, sedangkan yang menang berperan sebagai pemain yang melompat. Balita yang selalu melompat nanti bisa terus melompat. Jika gagal, tugas akan berubah menjadi pemegang tali, dan seterusnya.<sup>30</sup>

2) Manfaat lompat tali untuk perkembangan Anak

Lompat tali memberi anak-anak kegembiraan, menurut Keen Achroni. Kedua, melatih etos kerja anak dengan melompati berbagai ketinggian tali. Ketiga, melatih ketepatan anak karena untuk lompat tali (terutama di tempat tinggi), kemampuan anak memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan akan sangat membantu keberhasilan anak dalam lompat tali. Keempat, memperkuat kemampuan motorik kasar anak, yang

---

<sup>30</sup> Novida, 'Meningkatkan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun Dengan Bermain Lompat Tali Abstrack Abstrak', *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II.I (2018), 278–82., hlm. 281.

penting untuk pengembangan otot yang kuat, fisik yang kuat dan sehat, serta pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Permainan termasuk lompatan ini juga dapat membantu menjaga anak-anak agar tidak bertambah gemuk.

Kelima, mengembangkan keberanian dan keterampilan mengambil keputusan anak. Ini karena lompat tali pada ketinggian tertentu menuntut keberanian. Anak juga harus memutuskan apakah akan melompat atau tidak. Keenam, menumbuhkan perasaan menyenangkan pada anak. Karena anak-anak muda bergerak, berteriak, dan tertawa saat mereka bermain lompat tali. Gerakan, tawa, dan teriakan ini sangat fantastis. Ini dapat membantu meningkatkan emosi anak. Ketujuh, menjadi saluran anak muda untuk bersosialisasi. Anak-anak belajar bersabar, menunggu peraturan, bersimpati, dan memposisikan diri dengan baik di antara teman-temannya sebagai hasil sosialisasi melalui permainan ini. Kedelapan, mengembangkan sportivitas anak. Ketika anak-anak harus mengambil peran sebagai pemegang tali ketika dia tidak mampu, mereka belajar tentang sportivitas.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Khuri Abad Mu'mala and Nadlifah Nadlifah, 'Optimalisasi Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak', *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 57–68  
<<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>>., hlm. 61.

Menurut Novida, ada beberapa manfaat dari lompat tali. permainan ini cukup bagus dan terbukti meningkatkan berbagai macam aspek perkembangan anak, berikut ini manfaat bermain lompat tali: Melatih semangat bermain anak-anak untuk memenangkan permainan ini hingga level tinggi lompat tali. Melatih ketepatan lompat tali anak-anak, serta keterampilan motorik kasar mereka, yang penting untuk pembentukan otot dan tetap bugar dan sehat secara fisik. Melatih keberanian anak untuk meningkatkan kemampuannya. Membuat penilaian bisa sesederhana anak yang melompat tali pada ketinggian tertentu dan memutuskan apakah akan melompat atau tidak.<sup>32</sup>

## **B. Kajian Pustaka**

Peneliti sebelumnya melakukan review terhadap penelitian peneliti sebelumnya. Selanjutnya, peneliti telah meneliti dan mempelajari berbagai sumber informasi untuk tujuan studi. Dalam hal perbandingan peneliti, bahan ajar yang digunakan adalah sama. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

Hasil penelitian dari Nur Risma Wati (2021) yaitu yang berjudul “ Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali ” dan Hasilnya penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lompat tali bisa meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perkembangan

---

<sup>32</sup> Novida, Meningkatkan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun Dengan Bermain Lompat Tali Abstrack Abstrak’, hlm. 278.

sikap sosial emosional anak akan muncul seperti, kerjasama, interaksi, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas dan lain sebagainya. Perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional lompat tali akan berkembang optimal jika waktu yang dibutuhkan ketika bermain di tambah dari waktu sebelumnya dan partisipasi guru yang ikut berperan serta ketika bermain bersama anak-anak.<sup>33</sup>

Hasil penelitian dari Ana Ervina Indriana (2020) yaitu yang berjudul “Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Sosial dan Motorik Anak SD Desa Entak Kabupaten Kebumen” dengan hasil untuk mengetahui pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pretest- posttest design*. Instrumen tes motor ability yang digunakan adalah dari Nurhasan, tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93, dan validitasnya sebesar 0,87, sedangkan instrumen untuk perkembangan sosial menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5 %. Hasil analisis uji t pada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak diperoleh nilai t hitung > t tabel (2,064), dan nilai p < dari 0,05, dengan

---

<sup>33</sup> Nur Risma Wati, Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali.

demikian disimpulkan ada pengaruh bermain permainan lompat tali terhadap kemampuan sosial dan motorik anak SD Desa Entak, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen.<sup>34</sup>

Hasil penelitian dari Vinta Elisya Hasibuan (2017) yaitu yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA NURUL AQLI Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kota Pinang” Hasil dari penelitian kemampuan keterampilan sosial anak (pretes) sebelum menerapkan permainan tradisional dalam peningkatan kemampuan sosial anak di RA Nurul Aqli Batu Ajo, masih tergolong rendah. Terbukti hasil yang didapatkan oleh anak-anak masih pada level 4,0% dan masih belum mencapai ketuntasan dalam belajar. Respon siswa dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa, pada siklus I presentase nilai rata-rata 6,22% dengan kategori sedang. Sementara pada siklus II setelah diadakannya penelitian tindakan kelas mulai meningkat sampai pada level 8,5%, dan pada siklus III sampai pada tingkat 86,7%.<sup>35</sup>

Dari ke tiga sumber yang relevan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu tentang bagaimana peningkatan kemampuan sosial kepada anak usia dini melalui berbagai metode dan cara. Adapaun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama

---

<sup>34</sup> Ana Ervina Indriana, ‘Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Sosial Dan Motorik Anak SD Desa Entak Kabupaten Kebumen’ (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020).

<sup>35</sup> Vinta Elisya Hasibuan and others, ‘Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tuntung Kecamatan Kotapinang’ (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017).

membahas bagaimana peningkatan kemampuan sosial anak dan keterkaitan permainan tradisional melalui metode permainan. akan tetapi yang dibahas dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan Tradisional. Dengan demikian peneliti ingin menggali lebih dalam bagaimana peningkatan kemampuan Sosial anak usia dini yakni kelompok B melalui kegiatan bermain permainan Tradisional lompat tali pada anak usia dini tersebut. Sedangkan untuk pembaharuan yang peneliti inginkan yaitu meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya seperti saling tolong menolong dalam permainan tersebut, terlibat aktif dalam permainan tersebut kemudian berempati dengan teman yang mendapatkan hukuman.

### **C. Kerangka Berpikir**

Peran lingkungan sekolah dalam pendidikan anak usia dini sangatlah penting bagi semua aspek. Lingkungan sekolah sangat berperan dalam menciptakan generasi yang baik dimasa depan dari mulai teman, guru dan berbagai elemen yang ada di sekolah. Stimulasi dan rangsangan dari teman dan guru guna mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain dan belajar. layanan pendidikan juga berperan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. layanan pendidikan merupakan wahana yang memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk dapat mencapai tahapan tumbuh kembang yang diharapkan. Kerangka berpikir merupakan tindakan yang dilakukan

untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran dikelas yang dilakukan oleh guru kelas dengan suatu pelaksanaan penelitian. Kerangka berpikir yang akan peneliti lakukan adalah “peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B di TK Islam hidayatul mubtadiin Tambakharjo”

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan melalui proses evaluasi siklus empat tahap: Perencanaan Tindakan (*action plan*), Tindakan (*action*), Observasi (*observation*), dan Refleksi (*reflection*).<sup>36</sup>

Tahapan penelitian pada setiap tindakan terjadi secara terus menerus, sehingga menghasilkan sejumlah tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Jika tindakan pertama mencapai tujuan yang dimaksudkan, kesimpulan dapat segera diambil; namun, jika masih ada perbaikan yang harus dilakukan atau metode yang digunakan gagal, proses tersebut dapat diulang dengan langkah kedua.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi secara nyata dan jelas, serta memungkinkan dan memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian sesuai dengan keadaan di lapangan. Oleh karena itu, tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan yaitu di TK

---

<sup>36</sup> Saur M. Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Suryadi Saat (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), hlm. 26.

Islam Hidayatul Mubtadiin kelurahan tambakharjo, Semarang Barat, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 September sampai dengan 10 Oktober 2022.

### **C. Subjek dan Kolaborator Penelitian**

Pada penelitian ini sumber datanya berasal dari kolaborator guru wali kelas dan peserta didik di TK islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo ada 21 siswa yang akan menjadi subjek lalu jenis datanya dari wawancara dan observasi lapangan

### **D. Desain dan Siklus Penelitian**

Model penelitian digunakan untuk menciptakan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilakukan. Pendekatan penelitian tindakan kelas digunakan dalam penelitian ini, yang menunjukkan proses implementasi yang diusulkan oleh Kemmis dan McTanggart. Dengan sedikit modifikasi, Kemmis dan McTanggart membuat model berdasarkan desain Lewin. Setiap siklus dalam proses perencanaan siklus sistem spiral terdiri dari empat komponen, yaitu:<sup>37</sup>

#### **1. Rencana**

Rencana Peneliti akan melaksanakan rencana tindakan untuk menganalisis, membuat, dan meningkatkan hasil belajar di kelas.

---

<sup>37</sup> Danuri. Siti Maisaroh, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Alviana C, Pertama (DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019).,hlm. 293.

2. Ambil Tindakan

Segala sesuatu yang peneliti lakukan adalah upaya untuk memperbaiki dan memperbaiki setting pembelajaran yang terjadi sehingga dapat tercapai kondisi yang ideal.

3. Pengamatan

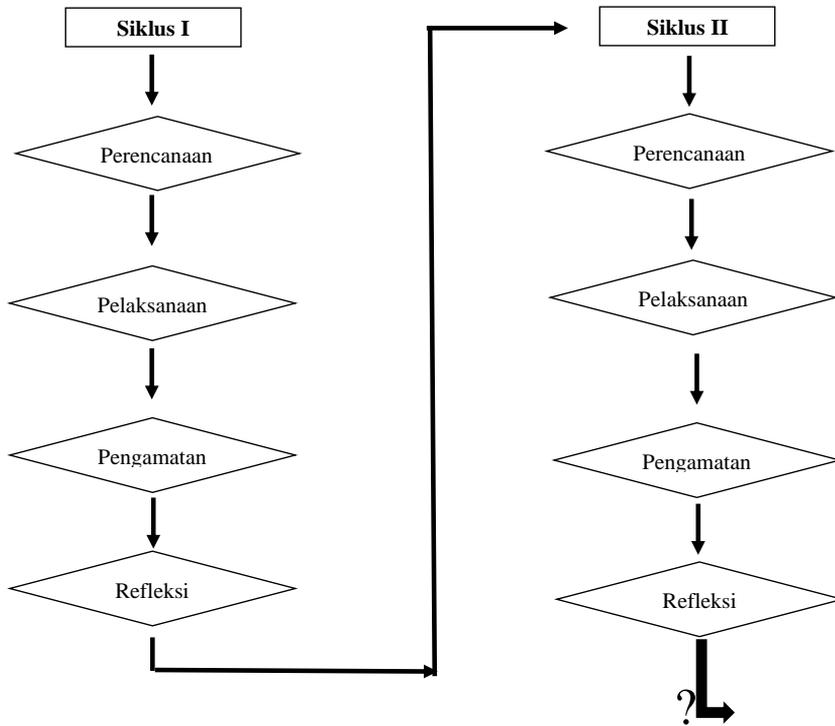
Peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil atau akibat dari usahanya.

4. Tahap Refleksi

Peneliti mempelajari, mengamati, dan menyelidiki implikasi dari kegiatannya menggunakan berbagai kriteria. Para peneliti memodifikasi rencana tindakan sebelumnya berdasarkan temuan refleksi ini.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Saur M, Tampubolon., *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 27.



**Gambar 3. 1 Siklus Penelitian**

a. Siklus I

Berikut ini diuraikan secara lebih rinci tahapan langkah pada tiap siklus satu:

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan persiapan banyak hal yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu:

- a) Membuat RKH, yang kemudian di review oleh guru yang dijadikan acuan dalam penyampaian pembelajaran.
  - b) Membuat berbagai bahan ajar yang akan digunakan selama penelitian.
  - c) Mengumpulkan bahan dan peralatan untuk penelitian.
  - d) Merancang dan Meletakkan Model Pembelajaran Tahap selanjutnya adalah menentukan tingkat Peningkatan kemampuan interaksi dan kepedulian terhadap teman di kelas:
    - a) Membuat lembar observasi pelaksanaan untuk lebih memahami proses pembelajaran.
    - b) Membuat dan merakit lembar untuk diisi oleh peneliti.
    - c) Menyediakan kamera sebagai alat untuk mendokumentasikan tindakan anak selama proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan tindakan

Selama fase ini, guru melakukan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali yang telah direncanakan sebelumnya. Kelompok B bertugas untuk pembelajaran, dan pengajar akan mengajar sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Sedangkan peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan sosial remaja melalui permainan konvensional lompat tali pada saat kegiatan pembelajaran, pelaksanaan tindakan terjadi secara fleksibel dan mengikuti

perubahan serta sesuai dengan peristiwa yang terjadi di lapangan.

- a) Pada tahap awal, pelaksanaan kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu anak. Guru mendiskusikan tema pembelajaran yang akan diberikan terlebih dahulu agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang terjadi kemudian.
- b) Kegiatan inti ini meliputi kegiatan guru berupa pemberian materi secara bersama-sama, yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat di sisipkan tentang pembelajaran melalui media permainan lompat tali.
- c) Segmen kegiatan terakhir atau penutup dikemas dengan latihan-latihan dimana guru mengajak siswa untuk melakukan recall terhadap kegiatan yang telah terjadi.

### 3. Pengamatan Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat berlangsungnya aktivitas pembelajaran bermain lompat tali dengan mengevaluasi aktivitas hasil belajar siswa.

4. Tujuan refleksi adalah untuk menilai hasil tindakan. Hasil pengamatan diperiksa untuk memudahkan kegiatan terapeutik selanjutnya. Dari hasil penelitianPeneliti dapat memahami banyak kekurangan yang perlu dibenahi melalui kegiatan refleksi.

Di siklus I ini anak-anak masih banyak yang belum paham mengenai permainan lompat tali ini oleh karenanya peneliti

memberikan contoh atau gambaran tatacara dan aturan di dalam permainan lompat tali ini. Anak pun dengan antusiasme mendengarkan dan melihat dengan penuh rasa penasaran. Kemudian peneliti menunjukan contoh alat apa saja yang dapat digunakan untuk bermain lompat tali.

## b. Siklus II

Berikut ini diuraikan secara lebih rinci tahapan langkah pada tiap siklus dua:

### 1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan persiapan banyak hal yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran, yaitu:

- a) Membuat RKH, yang kemudian direview oleh guru yang dijadikan acuan dalam penyampaian pembelajaran.
- b) Membuat berbagai bahan ajar yang akan digunakan selama penelitian.
- c) Mengumpulkan bahan dan peralatan untuk penelitian.
- d) Merancang dan Meletakkan Model Pembelajaran Tahap selanjutnya adalah pembelajaran kemampuan sosial. Berikutnya, guna memahami derajat peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan Tradisional lompat tali.
- e) Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan untuk kegiatan yang diperlukan guna memahami aktifitas pembelajaran melalui permainan lompat tali.

- f) Menyediakan kamera untuk mengambil dokumentasi aktivitas anak ketika berlangsungnya proses pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan tindakan

Selama fase ini, guru melakukan kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali yang telah direncanakan sebelumnya. Kelompok B bertugas untuk pembelajaran, dan pengajar akan mengajar sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Sedangkan peneliti melakukan observasi terhadap perkembangan sosial remaja melalui permainan konvensional lompat tali pada saat kegiatan pembelajaran, pelaksanaan tindakan terjadi secara fleksibel dan mengikuti perubahan serta sesuai dengan peristiwa yang terjadi di lapangan.

- a) Pada tahap awal, pelaksanaan kegiatan pembelajaran diawali dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu anak. Guru mendiskusikan konten yang akan diberikan terlebih dahulu agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran yang terjadi kemudian.
- b) Kegiatan inti ini meliputi kegiatan guru berupa pemberian materi secara bersama-sama, yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Adapun materi pemahaman tentang aturan dasar lompat tali di paparkan kembali agar anak semakin faham aturan sederhana yang ada di dalam permainan lompat tali.

c) Segmen kegiatan terakhir atau penutup dikemas dengan latihan-latihan dimana guru mengajak siswa untuk melakukan recall terhadap kegiatan yang telah terjadi.

### 3. Pengamatan Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat berlangsungnya aktivitas pembelajaran bermain lompat tali dengan mengevaluasi aktivitas hasil belajar siswa.

### 4. Refleksi

Tujuan refleksi adalah untuk menilai hasil tindakan. Hasil pengamatan diperiksa untuk memudahkan kegiatan terapeutik selanjutnya. Peneliti dapat memahami banyak kekurangan yang perlu dibenahi melalui kegiatan refleksi.

Di siklus ke II ini sudah banyak anak yang memahami aturan dasar bermain lompat tali, dan tanpa mereka sadari perkembangan sosial mereka pun semakin baik dan menunjukkan nilai di atas standar yang di tentukan oleh peneliti. Contohnya anak sudah mampu saling membantu kepada teman-temannya, semakin aktif, dan berempati kepada temanya yang sedang kesusahan.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah observasi yang menggunakan kegiatan kelas reflektif dengan melakukan tindakan tertentu atau dengan mengikuti pedoman berdasarkan teknik penelitian. Urutan dalam penelitian tindakan kelas dimulai dengan *Planning, Acting, observing, dan Reflecting* dalam setiap siklus.<sup>39</sup>

Keterkaitan antara keempat tugas di atas menunjukkan bahwa siklus penelitian tindakan kelas dilanjutkan sampai peneliti merasakan adanya perubahan atau peningkatan dalam proses pembelajaran. Jika siklus tidak berubah menjadi lebih baik selama kegiatan awal ini, penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai peneliti menerima temuan yang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus yang dirancang untuk menemukan solusi atas tantangan yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK Islam Hidayatul Mubtadiin dengan menggunakan permainan lompat tali.

### 1. Siklus Pertama

Kegiatan pada siklus ini antara lain:

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti membuat instrumen pelaksanaan proses pembelajaran di kelompok B di TK Islam Hidayatul Mubtadiin. Adapun instrumen yang dibuat adalah silabus dan

---

<sup>39</sup> Tatag Yuli Eko Siswoyo Kisayani Laksono, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Pipih Latifah, pertama (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 132.

penilaian yang mengacu kepada standar kompetensi dan kompetensi dasar, menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), menyusun rencana kerja harian (RKH), menyiapkan lembar observasi, daftar pertanyaan dilembar tes berupa skor penilaiannya dan catatan lapangan yang berhubungan langsung dengan masalah yang di kaji.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan ini ada 2 kegiatan yaitu:

1) Sebelum kegiatan awal

Melakukan kegiatan awal anak diajak untuk berkumpul di halaman dan dijelaskan aturan permainan yang akan dimainkan. Pada kegiatan ini peneliti menggunakan metode bermain permainan tradisional lompat tali, peneliti melakukan apresiasi untuk membangkitkan semangat melalui (tos) sambil melompat.

2) Sesudah kegiatan ahir

Anak bersama melakukan permainan lompat tali bersama-sama, kegiatan ini dilakukan sebelum istirahat, setelah itu guru memberikan motivasi dan memberikan contoh cara dan aturan apa saja yang ada dalam permainan lompat tali agar permainan bisa dilaksanakan dengan baik yang benar.

3) Tahap observasi dan evaluasi

a) Peneliti dan pengamat melakukan pengamatan

secara langsung terhadap aktivitas kegiatan anak mencakup perhatian anak terhadap guru.

b) Pengamat melakukan pengamatan terhadap peneliti mengenai keterampilan memberi motivasi dan menutup kegiatan permainan, cara meningkatkan kemampuan sosial yang baik. Selain melakukan observasi peneliti juga mengevaluasi hasil belajar anak melalui pemberian tes.

#### 4) Tahap refleksi

Langkah terakhir dalam kegiatan ini adalah refleksi. Refleksi dapat dilakukan dengan cara menganalisis, memberikan pemekaan, memberikan penjelasan, membuat kesimpulan dan membuat rencana tindak lanjut, kegiatan ini dari kelemahan dan kekurangan. yang dihadapi guru, murid, alat, media, metode, strategi dan peningkatan kemampuan sosial untuk selanjutnya mencari alternatif pemecahan pada siklus berikutnya, sehingga akan menghasilkan suatu proses perkembangan sosial yang baik. Pada tahap ini observer dan peneliti bersama melakukan refleksi atau diskusi mengenai hasil observasi dan hasil tes anak serta merefleksi kemampuan guru dalam mengelola

kelas selama proses permainan berlangsung sebagai dasar untuk memasuki siklus berikutnya.<sup>40</sup>

Berikut ini dirincikan berbagai metode pengumpulan data yang diterapkan pada riset ini:

1. Dokumentasi

Metode yang diterapkan pada studi ini ialah dengan mengambil gambar ketika anak-anak melaksanakan proses pembelajaran. Gambar ini berwujud foto yang bisa berupa gambar secara realistis pada saat anak melaksanakan aktivitas melempar dan menangkap bola. Melalui dokumentasi akan didapatkan sebuah bukti asli terkait riset yang dijalankan.

2. Observasi

Upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantuan. Teknik ini penulis gunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi siswa di kelas, meliputi: konsentrasi siswa, antusiasme siswa, tanggung jawab siswa, keberanian siswa mengajukan pertanyaan dan berani menjawab pertanyaan.<sup>41</sup>

3. Wawancara

Hasil Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga

---

<sup>40</sup> Kisyani Laksono., *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 132-133.

<sup>41</sup> Kisyani Laksono., *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 52.

apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Maka dengan Ini Peneliti melaksanakan Wawancara dengan guru Kelas B TK islam Hidayatul Mubtadiin yaitu Bu Anik Yulian habibah, S.Pd.

## **F. Instrumen Penelitian**

Membuat instrumen adalah tahap kunci dalam proses penelitian. Peralatan tersebut digunakan untuk memperoleh data penting. Bentuk instrumen berkaitan dengan teknik pengumpulan data, seperti metode wawancara yang instrumennya berupa pedoman wawancara. Pendekatan angket Instrumen untuk pengujian adalah soal tes, sedangkan instrumen untuk observasi adalah daftar periksa.

Karena menilai memerlukan mendapatkan data tentang apa pun yang diselidiki, dan temuan yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, menyusun instrumen pada dasarnya adalah alat penilaian. Ada dua jenis instrumen penilaian yang dapat dimasukkan ke dalam studi dalam skenario ini, yaitu tes dan non test.<sup>42</sup> Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data-data yang valid. Instrumen digunakan dalam penelitian adalah:

Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan kemampuan sosial anak melalui Permainan Tradisional Lompat Tali

Nama TK : TK Islam Hidayatul Mubtadiin

---

<sup>42</sup> Sandu Siyoto, Mohamad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. by Ayup, Pertama (Yogyakarta: Literasi Media Publising, 2015).,hlm. 78.

Kelas : Kelompok B

Semester : I

**Tabel 3. 1 Pedoman Observasi Instrumen Penelitian Permainan Lompat tali**

No	variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
1	Permainan lompat tali	Alat Permainan	Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali.	Observasi
2		Aturan permainan	Anak mampu bermain sesuai aturan permainan	Observasi
3		Manfaat permainan	Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali	Observasi

**Tabel 3. 2 Pedoman Observasi Instrumen Penelitian peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan lompat tali**

No	variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
1	Kemampuan sosial	Aktif berinteraksi	Anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama saat bermain lompat tali. Dan mampu berinteraksi dengan teman lain bermain lompat tali	Observasi
2		Menghargai teman	Anak mampu menghargai teman yang menang tanpa pilih kasih saat bermain lompat tali	Observasi

3		Bertanggung jawab	Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali.	Observasi
---	--	-------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-----------

**Tabel 3. 3 Panduan Observasi Kemampuan Sosial Anak**

No.	Nama Anak	Anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama saat bermain lompat tali.				Anak mampu menghargai teman yang menang tanpa pilih kasih saat bermain lompat tali				Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Arsya			*					*				*
2	Azrina			*				*				*	
3	Bunga			*				*				*	
4	Dania			*					*			*	
5	Dea			*				*					*
6	Felisha			*				*				*	
7	Fathan		*					*				*	
8	Gibran			*					*			*	
9	Hafizh				*			*				*	
10	Irdina			*					*		*		
11	Iyan		*					*			*		
12	Jeje		*					*			*		
13	Keysha				*			*				*	
14	Kenzie			*				*				*	
15	Khaila				*			*				*	
16	Krisna			*				*					*
17	El Firza			*				*				*	
18	Sasa				*			*				*	

19	Zafran			*				*			*	
20	Novita			*				*			*	
21	Zahra				*			*			*	

**Tabel 3. 4 Panduan Observasi Lompat Tali**

No.	Nama Anak	Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali				Anak mampu bermain sesuai aturan permainan				Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Arsya			*				*				*	
2	Azrina			*				*					*
3	Bunga			*				*				*	
4	Dania			*					*			*	
5	Dea			*				*				*	
6	Felisha				*			*				*	
7	Fathan			*				*				*	
8	Gibran			*				*					*
9	Hafizh			*				*				*	
10	Irdina			*				*				*	
11	Iyan			*			*					*	
12	Jeje		*					*				*	
13	Keysha			*				*				*	
14	Kenzie			*				*				*	
15	Khaila			*				*					*
16	Krisna			*				*				*	
17	El Firza			*					*			*	
18	Sasa			*				*				*	
19	Zafran				*		*					*	
20	Novita			*					*		*		
21	Zahra			*			*						*

## **G. Teknik Analisis Data**

Pada studi ini, data yang dihimpun akan sia-sia jika tidak di analisis, dan dimaknai. Analisis data juga disesuaikan dengan metode pengumpulannya. Analisis data adalah proses ilmiah dan masuk akal untuk memilih, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksi, dan mengatur data untuk menawarkan bahan yang dapat digunakan untuk membangun tanggapan terhadap masalah yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas.<sup>43</sup>

Teknik analisis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Teknik tindakan kelas dengan tujuan untuk meneliti peningkatan kemampuan Sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali pada kelompok B TK Hidayatul Mubtadiin. Data yang dikumpulkan akan dianalisis berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan. Setelah memperoleh nilai anak yang telah mengikuti tes dan dinyatakan tuntas dalam meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali apabila mendapat empat bintang sesuai. Penelitian ini dianalisis menggunakan rumus rata-rata dengan teknik tabulasi data secara kuantitatif berdasarkan hasil tindakan. Hasil tindakan dideskripsikan dalam data konkrit, berdasarkan skor minimal, skor maksimal sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Teknik analisis ini menggunakan penghitungan persentase keberhasilan dan ketercapaian peserta didik. Dengan menggunakan rumusan sebagai berikut:

---

<sup>43</sup> Kisyani Laksono., *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 72-73.

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

Keterangan :

P : Angka Presentase

F : Frekuensi yang sedang  
dicari persentasenya

N : Jumlah responden (anak)

Teknik penilaian pedoman pada Ditjen PAUD dan Dikmas (2015) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang (\*). Apabila anak berkembang sangat baik/optimal diberi nilai (\*\*\*\*), apabila berkembang sesuai harapan diberi nilai (\*\*\*), apabila anak mulai berkembang (\*\*) dan apabila anak belum berkembang (\*).<sup>44</sup>

Data tersebut di interpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

<b>Kriteria</b>	<b>Pencapaian Perkembangan</b>	<b>Persentase</b>
Berkembang Sangat Baik	BSB	75% - 100%
Berkembang Sesuai Harapan	BSH	55% - 74%
Masih Berkembang	MB	45% - 54%
Belum Berkembang	BB	< 44%

---

<sup>44</sup> Ditjen PAUD dan Dikmas, *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 5-6.

Tindakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada penerapan metode bermain lompat tali dalam meningkatkan sosial anak dilihat dari keterangan sangat baik atau berhasil mencapai 75% dari hasil tes.

## H. Indikator Keberhasilan

Indikator ialah pedoman yang dipakai dalam rangka menetapkan tingkat kesuksesan sebuah kegiatan. Berpedoman pada karakteristik penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan tindakan mengalami perubahan ke arah perbaikan, baik yang berkaitan dengan anak didik atau pun pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali pada pembelajaran peningkatan sosial yang dibandingkan jika sudah ada perubahan sebelum tindakan dengan sesudah tindakan.

Mengacu pada hal tersebut, maka disusun indikator keberhasilan riset ini sebagai berikut:

**Tabel 3. 5 Pedoman Penilaian Permainan Lompat Tali**

No	Indikator Keberhasilan	Indikator Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak Mengetahui Alat Permainan	Anak masih bingung apa itu permainan yang menggunakan tali	Belum mengetahui alat apa saja yang dipakai untuk bermain lompat tali	Anak tau alat apa saja yang bisa dipakai untuk bermain lompat tali	Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali.
2	Anak Mengetahui Aturan Permainan	Masih banyak anak yang seenaknya sendiri saat bermain	Anak malah saling berebut untuk menjadi penjaga atau	Sudah paham aturan dasar bermain	Anak mampu bermain sesuai aturan permainan

			yang dihukum		
3	Anak Mampu Mengetahui Manfaat Permainan	Anak hanya merasa senang saja manfaat bermain	Merasa Capek dan berkeringat	Jika bermain dan berkeringat maka akan membuat badan lebih sehat	Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali

**Tabel 3. 6 Pedoman Penilaian Peningkatan Kemampuan Sosial Anak**

No	Indikator Keberhasilan	Skor Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Aktif berinteraksi	Berdiam diri dan hanya melihat temanya bermain	Berdiam di pinggir dan hanya berteriak kesenangan melihat teman-temannya bermain	Sudah bisa bermain dengan teratur	Anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama saat bermain lompat tali. Dan mampu berinteraksi dengan teman lain bermain lompat tali
2	Menghargai teman	Mengejek temannya yang sedang di hukum	Tidak mau berganti an saat menjadi penjaga	Mau bergantian menjadi pemegang tali ketika di hukum	Anak mampu menghargai teman yang menang tanpa pilih kasih saat bermain lompat tali
3	Bertanggung jawab	Tidak mau menerima hukuman padahal melakukan pelanggaran	Melakukan pelanggaran tapi tidak mau di berikan hukuman	Menerima hukuman jika melanggar aturan bermain	Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali.

Keterangan :

Kategori	Nilai
Sangat Baik	4

Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Keterangan Pencapaian Perkembangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

##### 1. Data Umum

###### a. Sejarah pendirian TK Islam Hidayatul Mubtadiin

TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang barat berdiri sejak Agustus 1993. Terletak di desa Tambakharjo kecamatan semarang barat kota semarang. Mengingat pada masa itu banyaknya anak usia dini yang belum pernah merasakan pendidikan dibangun Taman Kanak-Kanak, di dorong antusiasme masyarakat sekitar, sedangkan di sekitar lokasi tersebut hanya ada satu TK. Penduduk di tambak harjo semakin banyak maka menjadikan motivasi didirikanlah TK Islam Hidayatul Mubtadiin Semarang untuk anak-anak sekitar.

###### b. Alamat dan Lokasi TK Islam Hidayatul Mubtadiin

Desa : Tambakharjo  
Kecamatan : Semarang Barat  
Kabupaten : Semarang Barat  
Provinsi : Jawa Tengah  
E-mail : -

###### c. Status TK Islam Hidayatul Mubtadiin

Langkah berikutnya setelah mengajukan perizinan ke Pemerintah Kota Semarang serta kemudian mendapat piagam Pendirian dari Kementrian Pendidikan dan

Kebudayaan dengan nomor SK, Kd. 050.7/5147 Tanggal 25 Agustus 2003 dan ijin operasional yang baru dengan nomor 421.1/4974. Selanjutnya kami terus berbenah dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar mandiri. Alhamdulillah setelah semua pengesahan di atas dapat berkembang sampai sekarang.

**d. Visi TK Islam Hidayatul Mubtadiin**

Pengembangan diri dalam mencapai Puncak prestasi untuk menjadi insan islami

**e. Misi TK Islam Hidayatul Mubtadiin**

Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif, Mendorong dan membantu siswa mengenai potensi diri, meningkatkan perilaku disiplin dan tata krama, mencetak generasi islami yang taqwa, dan berakhlak mulia, sehat jasmani, sehat jasmani, sehat rohani, cerdas, terampil dan percaya diri.

**f. Tujuan TK Islam Hidayatul Mubtadiin**

- 1) Terbentuknya peserta didik yang memiliki kepercayaan terhadap tuhan  
YME dan terbiasa melakukan ibadah sehari-hari.
- 2) Terbentuknya peserta didik yang sehat jasmani, dan rohani.
- 3) Terwujudnya kompetensi dalam menghadapi era globalisasi.

4) Terbentuknya peserta didik yang bangga menjadi anak Indonesia.

**g. Profil Satuan Pendidikan**

- 1) Nama RA : TK Islam Hidayatul Mubtadiin
- 2) NPSN : 20345152
- 3) NIS : -
- 4) Status : Swasta
- 5) Terakreditasi : C
- 6) Alamat :Jalan Tambakharjo Rt. 003 Rw. 001  
kelurahan Tambakharjo kecamatan Semarang barat  
kota Semarang.
- 7) Kode pos : 50145
- 8) Tahun didirikan : 3 juli 1993
- 9) Tahun beroperasi : 2002

**h. Penyelenggara**

- Nama yayasan : Hidayatul Mubtadiin
- Pembina : KH. Masyhuri Abdulllah
- Pengawas : Titik Surasmi, S.Pd
- Ketua : Mursid, M.Ag
- Sekretaris : Hana Alina, S.Pd
- Bendahara : Hana Alina, S.Pd
- Tenaga Pendidik :
- Kepala TK : Anik Yulian Habibah, S.Pd
  - Guru : Hana Alina, S.Pd  
: Heni Rahayu

: Kholid Rosidi

**i. Pengelola dan pendidik**

Susunan pengelola dan Pendidik TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo kecamatan Semarang barat kota Semarang sebagai berikut:

Kepala Sekolah : Anik Yulian Habibah, S.Pd

Kepala komite : Hani Iswahyuni

Guru : Anik Yulian Habibah, S.Pd

: Hana Alina, S.Pd

: Heni Rahayu

: Kholid Rosidi

TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang barat memiliki 6 orang tenaga pengajar, yang dimana 4 guru berstatus berstatus Guru Tetap Non PNS. Kompetensi akademik, 2 Guru sudah D-4/S1, 2 Guru D-2. Kepala dan guru TK Islam Hidayatul Mubtadiin aktif dalam kegiatan di tingkat Kecamatan, Kabupaten, dan Provinsi (IGRA, KKG, Pelatihan, Workshop, Seminar dll).

Sementara untuk jumlah siswa TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang barat sekarang ini adalah Kelompok A 22 Kelompok B 21, jumlah keseluruhan 43.

## 2. Data Khusus hasil penelitian

Sebelum melakukan penelitian, langkah pertama yang dilaksanakan peneliti yakni melakukan observasi awal berupa pra tindakan dengan tidak mengganggu perkembangan awal anak dan guna memahami kemampuan sosial anak sudah sejauh mana, dengan menggunakan lembar kerja anak sekaligus lembar observasi. Tidak hanya observasi, peneliti melaksanakan juga skoring pada aktivitas yang dijalankan anak.

**Tabel 4. 1 Data Anak Kelompok B**

No	NAMA ANAK	TEMPAT TANGGAL LAHIR	Jenis Kelamin	
			L	P
1	Arsya	Semarang, 23 Januari 2017	L	
2	Azrina	Semarang, 11 Desember 2016		P
3	Bunga	Semarang, 27 Juli 2016		P
4	Dania	Semarang, 24 Juni 2016		P
5	Dea	Semarang, 25 Oktober 2016		P
6	Felisha	Semarang, 13 September 2016		P
7	Fathan	Semarang, 11 Juni 2016	L	
8	Gibran	-	L	
9	Hafizh	Klaten, 4 September 2016	L	
10	Irdina	Semarang, 17 Juni 2016		P
11	Iyan	Semarang, 28 Desember 2016	L	
12	Jeje	Semarang, 23 Maret 2017	L	

13	Keysha	Semarang, 17 Maret 2017		P
14	Kenzie	Semarang, 17 Desember 2016	L	
15	Khaila	Semarang, 10 Januari 2017		P
16	Krisna	Sukoharjo, 27 Mei 2016		P
17	El Firza	Semarang, 13 Januari 2017	L	
18	Sasa	Semarang, 3 Juni 2016		P
19	Zafran	Semarang, 29 Mei 2016	L	
20	Novita	-		P
21	Zahra	Semarang, 25 Oktober 2016		P

Pra observasi dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, guna memantau sejauh mana kemampuan sosial anak. Riset ini akan meningkatkan kemampuan aspek sosial anak. Sehingga, supaya kesuksesan penelitian bisa nampak jelas, maka dilaksanakan observasi.

## **B. Analisis Data Per Siklus**

### **1. Data Hasil Pra Tindakan**

Maka Peneliti dan guru menyusun rencana untuk kegiatan prasiklus. Pada saat prasiklus peneliti menggunakan media permainan tradisional lompat tali untuk Anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama, Anak mampu mengucapkan terimakasih apabila di tolong teman, dan Anak mampu mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.

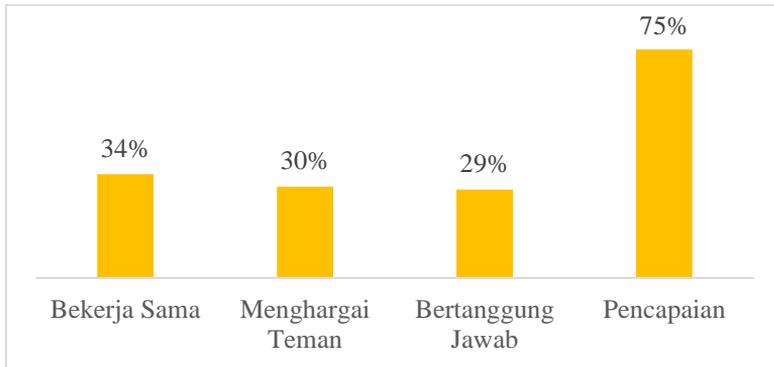
Hasil pengamatan peneliti terhadap kemampuan sosial anak pada saat prasiklus adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Observasi Pra Siklus Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	*	**	**	41,7%	BB
2	Azrina	P	*	*	*	25,0%	BB
3	Bunga	P	*	**	*	33,3%	BB
4	Dania	P	**	*	*	33,3%	BB
5	Dea	P	*	*	*	25,0%	BB
6	Felisha	P	**	**	*	41,7%	BB
7	Fathan	L	*	*	*	25,0%	BB
8	Gibran	L	*	*	**	33,3%	BB
9	Hafizh	L	**	**	*	41,7%	BB
10	Irdina	P	**	*	*	33,3%	BB
11	Iyan	L	*	*	*	25,0%	BB
12	Jeje	L	*	*	*	25,0%	BB
13	Keysha	P	*	*	*	25,0%	BB
14	Kenzie	L	*	*	**	33,3%	BB
15	Khaila	P	**	*	*	33,3%	BB
16	Krisna	P	*	*	*	25,0%	BB
17	El Firza	L	**	*	*	33,3%	BB
18	Sasa	P	**	*	**	41,7%	BB
19	Zafran	L	**	**	*	41,7%	BB
20	Novita	P	*	*	*	25,0%	BB
21	Zahra	P	*	*	*	25,0%	BB
Jumlah			29	26	25	666,60%	

**Tabel 4. 3 Rekapitulasi data Pra Siklus**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra Siklus	21	100%	0	0%	0	0%	0	0%



**Gambar 4. 1 Grafik Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Pra Tindakan**

Keterangan: Indikator Pada peningkatan kemampuan sosial anak

- a. Mampu terlibat aktif dalam bekerja sama
- b. Mampu menghargai teman
- c. Mampu bertanggung jawab

### Keterangan penilaian

- \* : artinya anak belum berkembang (BB)
- \*\* : artinya anak mulai berkembang (MB)
- \*\*\* : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- \*\*\*\* : artinya anak berkembang sangat baik/optimal(BSB)

Dari keterangan penilaian di atas merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa dan bagian mana dari ujian pendidikan sudah tercapai.<sup>45</sup> Hasil dari observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak belum cukup bagus perkembangan sosial masih jauh di bawah rata-rata dan indikator pencapaian masih dibawah 75%, dari data diatas bisa kita lihat belum ada anak yang sudah dalam indikator BSH dan BSB, oleh karena itu Peneliti ingin melakukan sebuah tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan anak lebih tinggi, dalam proses pembelajaran peneliti melakukan sebuah penelitian kemudian berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan kegiatan tersebut. Dikarenakan kemampuan sosial masih banyak yang di bawah rata-rata yaitu 31% sehingga perlu diadakan

---

<sup>45</sup> Rohita. Nurfadilah., 'Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Di Taman Kanak- Kanak (Studi Deskriptif Pada Taman Kanak-Kanak Di Jakarta) 1', *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4.1 (2017), 53–62.

tindakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Islam Hidayatul Muntadiin Tambakharjo.

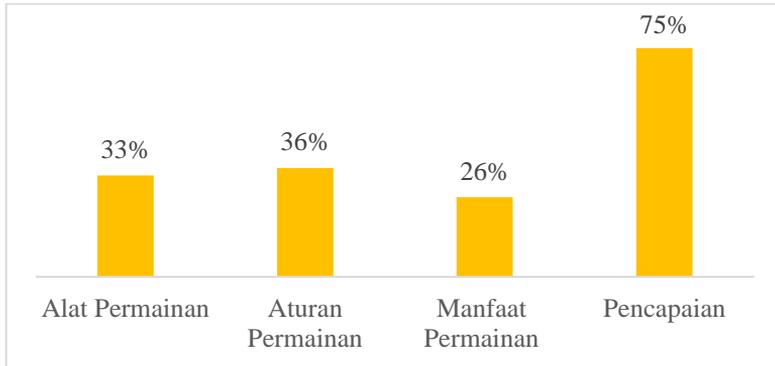
**Tabel 4. 4 Hasil Observasi Pra Siklus Penelitian Permainan Lompat tali**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	*	*	*	25,0%	BB
2	Azrina	P	**	*	*	33,3%	BB
3	Bunga	P	*	**	*	33,3%	BB
4	Dania	P	**	**	*	41,7%	BB
5	Dea	P	**	**	*	41,7%	BB
6	Felisha	P	*	**	*	33,3%	BB
7	Fathan	L	*	*	*	25,0%	BB
8	Gibran	L	*	**	*	33,3%	BB
9	Hafizh	L	**	*	*	33,3%	BB
10	Irdina	P	*	*	*	25,0%	BB
11	Iyan	L	*	*	*	25,0%	BB
12	Jeje	L	*	*	*	25,0%	BB
13	Keysha	P	**	*	*	33,3%	BB
14	Kenzie	L	**	**	*	41,7%	BB
15	Khaila	P	*	**	*	33,3%	BB
16	Krisna	P	*	**	*	33,3%	BB
17	El Firza	L	*	*	*	25,0%	BB
18	Sasa	P	*	**	*	33,3%	BB
19	Zafran	L	*	*	*	25,0%	BB
20	Novita	P	*	*	*	25,0%	BB
21	Zahra	P	**	*	*	33,3%	BB

Jumlah	28	30	22	658,10%	
--------	----	----	----	---------	--

**Tabel 4. 5 Rekapitulasi data Prasiklus**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Prasiklus	21	100%	0	0%	0	0%	0	0%



**Gambar 4. 2 Grafik Prasiklus Penelitian Permainan Lompat tali**

Keterangan: Indikator Pada pengetahuan anak terhadap permainan lompat tali

- a. Mampu mengetahui alat apa saja yang bisa digunakan untuk lompat tali
- b. Mampu mengetahui aturan permainan lompat tali
- c. Mampu mengetahui manfaat lompat tali

### Keterangan penilaian

- \* : artinya anak belum berkembang (BB)
- \*\* : artinya anak mulai berkembang (MB)
- \*\*\* : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)
- \*\*\*\* : artinya anak berkembang sangat baik/optimal(BSB)<sup>46</sup>

Hasil dari observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman anak terhadap permainan lompat tali belum mengetahuinya bisa dilihat dari data di atas masih jauh di bawah rata-rata dan indikator pencapaian masih dibawah 75%, dari data diatas bisa kita lihat belum ada anak yang sudah dalam indikator BSH dan BSB, oleh karena itu Peneliti ingin melakukan sebuah tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anak lebih tinggi, dalam proses pembelajaran peneliti melakukan sebuah penelitian kemudian berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan kegiatan tersebut. Dikarenakan kemampuan pemahaman anak terhadap permainan lompat tali banyak yang di bawah rata-rata yaitu 31,70% sehingga perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kemampuan

---

<sup>46</sup> Ditjen PAUD dan Dikmas, *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. Hlm. 5-6.

pemahaman anak terhadap permainan lompat tali anak di TK Islam Hidayatul Mubtadiin tambakharjo.

## **2. Kegiatan Siklus I**

### **a. Perencanaan**

- 1) Menelaah kurikulum PAUD untuk menyesuaikan materi pertemuan hari besok
- 2) Membuat Rencana pengajaran sesuai dengan kurikulum untuk setiap pertemuan.
- 3) Bekerja sama dengan guru untuk menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- 4) Menyiapkan alat permainan tradisional lompat tali
- 5) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Mengevaluasi setelah melakukan pembelajaran

### **b. Pelaksanaan tindakan**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan kemampuan sosial pada anak TK Islam Hidayatul Mubtadiin tambakharjo. Hal ini sebagai langkah awal dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh sebelum melakukan tindakan penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut. Selanjutnya peneliti dibantu oleh kolaborator akan melakukan penelitian belajar dan bermain anak dengan media permainan tradisional lompat tali untuk

meningkatkan motivasi belajar. Peneliti melakukan penelitian siklus pertama pertemuan sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ke satu hari jumat 9 september 2022
  - a) Kegiatan awal
    - (1) Peneliti datang memberi salam dan mengucapkan selamat pagi dan lain sebagainya (sudah sarapan, sudah mandi dan bagaimana kabarnya)
    - (2) Berkumpul di depan kelas lalu berbaris bersama-sama dan saling memberi salam.
    - (3) Menyanyikan lagu-lagu kebangsaan Indonesia
    - (4) Bertepuk-tepuk dengan gembira
    - (5) Kemudian berhitung lalu masuk ke kelas
    - (6) Lalu anak-anak di ajak berdoa sebelum keluar untuk permainan lompat tali
  - b) Kegiatan inti
    - (1) Peneliti menerangkan lalu menyampaikan apa saja peraturan dalam bermain dan belajar lompat tali
    - (2) Apa saja alat yang dapat dipakai untuk lompat tali. Adapun beberapa anak yang belum faham sama sekali tentang alat yang di pakai lalu mendekat dan memegangnya.

- (3) Setelah penjelasan sudah cukup Kemudian anak disuruh berbaris yang tertib untuk keluar kelas dan melakukan permainan lompat tali.
- (4) peneliti memiliki tugas utama untuk mengobservasi anak. Yaitu yang anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama baik kelompok atau tidak. Disaat melakukan penilaian masih ada beberapa anak yang masih malu dan tidak mau ikut permainan.

c) Kegiatan inti

- (1) Pada akhir kegiatan anak disarankan untuk duduk dengan kaki diluruskan karena otot nya masih agak tegang setelah bermain lompat tali.
- (2) Kemudian anak setelah cape hilang di arahkan untuk mencuci tangan pakai sabun dan berdoa mau makan
- (3) Menanyakan bagaimana kegiatan hari ini
- (4) Setelah makan anak bersiap-siap untuk pulang lalu berdoa mau pulang.

2) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua hari  
jumat 16 september 2022

a) Kegiatan awal

- (1) Peneliti datang memberi salam dan mengucapkan selamat pagi dan lain sebagainya (sudah sarapan, sudah mandi dan bagaimana kabarnya)
- (2) Berkumpul di depan kelas lalu berbaris bersama-sama dan saling memberi salam.
- (3) Menyanyikan lagu-lagu kebangsaan Indonesia
- (4) Bertepuk-tepuk dengan gembira
- (5) Kemudian berhitung lalu masuk ke kelas
- (6) Lalu anak-anak di ajak berdoa sebelum keluar untuk permainan lompat tali.

b) Kegiatan inti

- (1) Peneliti menerangkan lalu menyampaikan kembali apa saja peraturan dalam bermain dan belajar lompat tali, anak sudah bisa memahami apa saja alat dan aturan di dalam permainan lompat tali.
- (2) Kemudian anak disuruh berbaris yang tertib untuk keluar kelas. Tanpa di suruh anak sudah bisa berbaris untuk keluar kelas dan bermain permainan lompat tali.

(3) peneliti memiliki tugas utama untuk mengobservasi anak Yaitu anak mampu menghargai teman menang tanpa pilih kasih ketika bermain lompat tali

c) Kegiatan akhir

(1) Di akhir kegiatan anak disarankan untuk duduk dengan kaki diluruskan karena otot nya masih agak tegang setelah bermain lompat tali.

(2) Kemudian anak setelah cape hilang di arahkan untuk mencuci tangan pakai sabun dan berdoa mau makan

(3) Menanyakan bagaimana kegiatan hari ini

(4) Setelah makan anak bersiap-siap untuk pulang lalu berdoa mau pulang.

c. **Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat perkembangan kemampuan sosial pada anak TK Islam Hidayatul Mubtadiin tambakharjo. Hal ini sebagai langkah awal dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh sebelum melakukan tindakan penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut. Selanjutnya peneliti kolaborator akan melakukan penelitian belajar dan bermain anak dengan media permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan

motivasi belajar. Peneliti melakukan penelitian siklus pertama pertemuan sebagai berikut:

**Tabel 4. 6 Hasil Observasi Siklus Pertama Pertemuan Pertama**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	**	***	***	66%	BSH
2	Azrina	P	**	**	**	50%	MB
3	Bunga	P	**	***	**	58%	BSH
4	Dania	P	***	**	**	58%	BSH
5	Dea	P	**	**	**	50%	MB
6	Felisha	P	***	***	**	66%	BSH
7	Fathan	L	**	*	**	41%	BB
8	Gibran	L	**	**	***	58%	BSH
9	Hafizh	L	***	***	**	66%	BSH
10	Irdina	P	***	**	**	58%	BSH
11	Iyan	L	*	*	*	25%	BB
12	Jeje	L	*	*	**	33%	BB
13	Keysha	P	**	**	**	50%	MB
14	Kenzie	L	**	**	***	58%	BSH
15	Khaila	P	**	**	**	50%	MB
16	Krisna	P	**	**	**	50%	MB
17	El Firza	L	**	**	**	50%	MB
18	Sasa	P	***	**	***	66%	BSH
19	Zafran	L	**	**	**	50%	MB
20	Novita	P	**	**	**	50%	MB
21	Zahra	P	**	**	**	50%	MB

Jumlah	45	44	45	1103%	
--------	----	----	----	-------	--

**Tabel 4. 7 Rekapitulasi Siklus Pertama Pertemuan Pertama**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Prasiklus	3	14,2%	9	42,8%	9	42,8%	0	0%

Hasil pengamatan siklus I pertemuan pertama diperoleh data berupa angka presentase keterampilan sosial melalui kegiatan dengan bermain lompat tali. Hasil observasi pada pertemuan pertama dengan menggunakan instrumen lembar observasi menyebutkan bahwa perkembangan sosial anak kelompok B sudah mulai ada perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan 1 terbukti masih banyak anak yang belum berkembang dalam aspek sosial nya diantaranya bekerja sama saat bermain lompat tali, mampu menghargai teman yang menang, dan Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali. Hasil BSH diperoleh sebanyak 42,8% dan BSB belum ada sama sekali sedangkan indikator yang harus dicapai adalah 75%.

**Tabel 4. 8 Hasil Observasi Pertama Siklus Pertama Penelitian Permainan Lompat Tali**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	**	**	**	50%	MB
2	Azrina	P	**	**	***	58%	BSH
3	Bunga	P	**	***	**	58%	BSH
4	Dania	P	***	***	**	66%	BSH
5	Dea	P	***	***	**	66%	BSH
6	Felisha	P	**	***	**	58%	BSH
7	Fathan	L	**	**	**	50%	MB
8	Gibran	L	**	***	**	58%	BSH
9	Hafizh	L	***	**	**	58%	BSH
10	Irdina	P	**	**	**	50%	MB
11	Iyan	L	**	**	**	50%	MB
12	Jeje	L	**	**	**	50%	MB
13	Keysha	P	***	**	**	58%	BSH
14	Kenzie	L	***	***	**	66%	BSH
15	Khaila	P	**	***	**	58%	BSH
16	Krisna	P	**	***	**	58%	BSH
17	El Firza	L	**	**	**	50%	MB
18	Sasa	P	**	***	**	58%	BSH
19	Zafran	L	**	**	**	50%	MB
20	Novita	P	**	**	**	50%	MB
21	Zahra	P	***	**	**	58%	BSH
Jumlah			49	52	43	1178%	

Hasil pengamatan siklus I pertemuan pertama diperoleh data berupa angka persentase pengetahuan tentang permainan lompat tali melalui kegiatan pengenalan bermain lompat tali. Hasil observasi pada pertemuan pertama dengan menggunakan instrumen lembar observasi menyebutkan bahwa pemahaman anak terhadap permainan lompat tali sudah mulai terlihat anak kelompok B sudah mulai terbiasa dengan permainan lompat tali.

**Tabel 4. 9 Rekapitulasi Pertemuan Pertama Siklus Pertama**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Prasiklus	0	0%	8	38%	13	61,9%	0	0%

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan 1 terbukti sudah banyak anak yang sudah mulai memahami aturan dan tata cara bermain lompat tali diantaranya Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali, Anak mampu bermain sesuai aturan permainan, dan Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat

tali. Hasil BSH anak diperoleh sebanyak 61,9% sedangkan indikator yang harus dicapai adalah 75%. Dapat dilihat pada tabel di atas.

**Tabel 4. 10 Hasil observasi kemampuan sosial siklus kedua pertemuan kedua**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	***	****	****	91%	BSB
2	Azrina	P	***	***	***	75%	BSB
3	Bunga	P	***	***	***	75%	BSB
4	Dania	P	***	****	***	83%	BSB
5	Dea	P	***	***	****	83%	BSB
6	Felisha	P	***	***	***	75%	BSB
7	Fathan	L	**	***	***	66%	BSH
8	Gibran	L	***	****	***	83%	BSB
9	Hafizh	L	****	***	***	83%	BSB
10	Irdina	P	***	****	**	75%	BSB
11	Iyan	L	***	**	***	66%	BSH
12	Jeje	L	***	***	**	66%	BSH
13	Keysha	P	****	**	***	75%	BSB
14	Kenzie	L	***	***	***	75%	BSB
15	Khaila	P	****	***	***	83%	BSB
16	Krisna	P	***	***	****	83%	BSB
17	El Firza	L	***	***	***	75%	BSB
18	Sasa	P	****	***	***	83%	BSB
19	Zafran	L	***	***	***	75%	BSB

20	Novita	P	***	***	***	75%	BSB
21	Zahra	P	****	***	***	83%	BSB
Jumlah			67	65	64	1628%	

Hasil pengamatan siklus II pertemuan pertemuan kedua diperoleh data berupa angka persentase keterampilan sosial melalui kegiatan dengan bermain lompat tali. Hasil observasi pada pertemuan kedua dengan menggunakan instrumen lembar observasi menyebutkan bahwa perkembangan sosial anak kelompok B sudah meningkat dengan pesat.

**Tabel 4. 11 Rekapitulasi Siklus Kedua Pertemuan Kedua**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Prasiklus	0	0%	0	0%	3	14,2%	18	85,7%

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan kedua terbukti anak sudah mulai berkembang sangat baik bahkan sudah banyak yang melampaui indikator pencapaian dalam aspek sosial nya diantaranya bekerja sama saat bermain lompat tali, mampu menghargai teman yang menang, dan Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali. Oleh

karena itu observasi pada pertemuan kedua dengan menggunakan instrumen lembar observasi menyebutkan bahwa perkembangan sosial anak kelompok B sudah mencapai tingkat indikator 75% bahkan banyak dari beberapa anak melampaui indikator tersebut. Hasil yang diperoleh sebanyak 85,7%. Sudah cukup bagus dan dapat dikatakan dalam kategori BSB (berkembang sangat baik).

**Tabel 4. 12 Hasil Observasi Kedua Siklus Kedua Penelitian Permainan Lompat Tali**

No	Nama	L/ P	Indikator			Persentase	Ket
			1	2	3		
1	Arsya	L	***	***	***	75%	BSB
2	Azrina	P	***	***	****	83%	BSB
3	Bunga	P	***	***	***	75%	BSB
4	Dania	P	***	****	***	83%	BSB
5	Dea	P	***	***	***	75%	BSB
6	Felisha	P	****	***	***	83%	BSB
7	Fathan	L	***	***	***	75%	BSB
8	Gibran	L	***	***	****	83%	BSB
9	Hafizh	L	***	***	***	75%	BSB
10	Irdina	P	***	***	***	75%	BSB
11	Iyan	L	***	**	***	66%	BSH
12	Jeje	L	**	***	***	66%	BSH
13	Keysha	P	***	***	***	75%	BSB
14	Kenzie	L	***	***	***	75%	BSB
15	Khaila	P	***	***	****	83%	BSB

16	Krisna	P	***	***	***	75%	BSB
17	El Firza	L	***	****	***	83%	BSB
18	Sasa	P	***	***	***	75%	BSB
19	Zafran	L	****	**	***	75%	BSB
20	Novita	P	***	****	**	75%	BSB
21	Zahra	P	***	**	****	75%	BSB
Jumlah			64	65	65	1605%	

Hasil pengamatan siklus II pertemuan kedua diperoleh data berupa angka persentase pengetahuan tentang permainan lompat tali melalui kegiatan pengenalan bermain lompat tali. Hasil observasi pada pertemuan kedua dengan menggunakan instrumen lembar observasi menyebutkan bahwa pemahaman anak terhadap permainan lompat tali sudah mulai berkembang sangat baik (BSB) dan terlihat anak kelompok B sudah mulai terbiasa dengan permainan lompat tali.

**Tabel 4. 13 Rekapitulasi Pertemuan Kedua Siklus Kedua**

Tahap	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Prasiklus	0	0%	0	0%	2	9,5%	19	90,4%

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan kedua terbukti sudah hampir semua anak sudah

memahami aturan dan tata cara bermain lompat tali diantaranya Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali, Anak mampu bermain sesuai aturan permainan, dan Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali. Hasil diperoleh sebanyak 90% hasil ini sudah mencapai indikator karena indikator yang harus dicapai adalah 75%. Dapat dilihat pada tabel di atas.

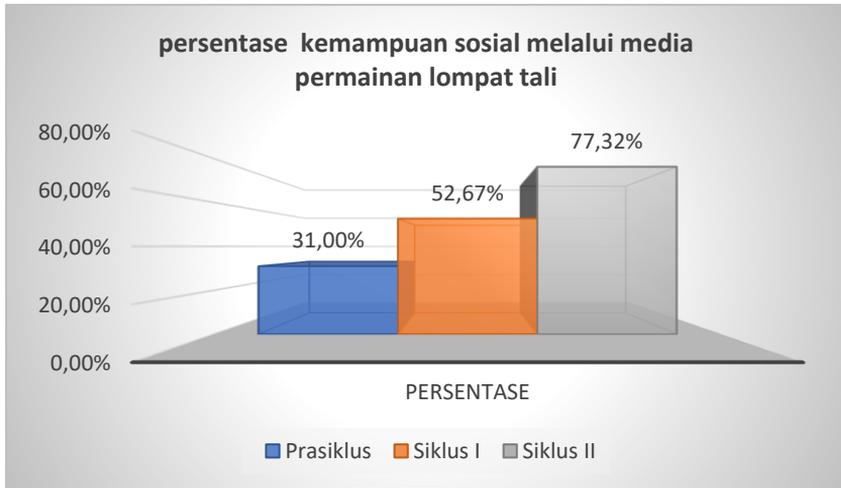
Hasil dari pengamatan pemahaman dan pengenalan permainan lompat tali sudah melampaui indikator yang harus dicapai yaitu dengan nilai rata-rata 90%. penelitian ini sudah cukup untuk peneliti dalam mengambil data yang ada di dalam lapangan. Dan dengan ini penelitian tentang pemahaman anak terhadap permainan lompat tali sudah selesai di siklus kedua pertemuan ke dua.

Perbandingan antara kenaikan data pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel rata-rata di bawah ini:

**Tabel 4. 14 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali**

No	Data	Induktor			Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
1	Pra Siklus	34,00%	30,00%	29,00%	31,00%	MB
2	Siklus I	53,00%	52,00%	53,00%	52,67%	BSH

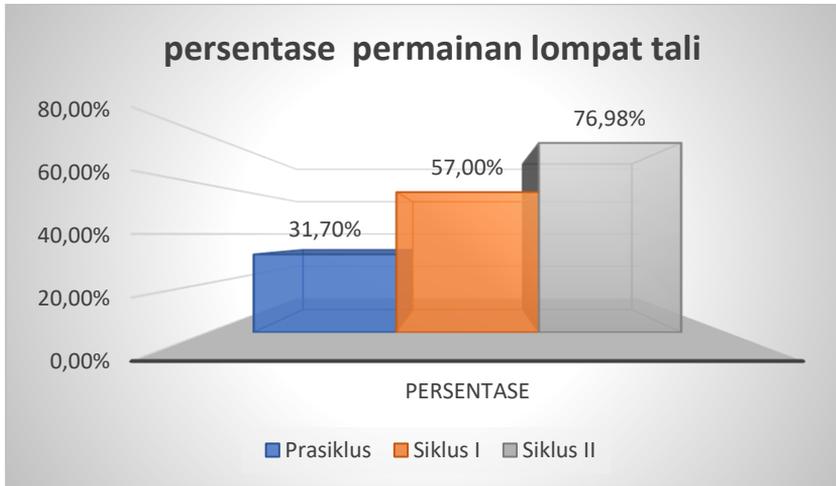
3	Siklus II	79,76%	76,19%	76,00%	77,32%	BSB
---	-----------	--------	--------	--------	--------	-----



**Gambar 4. 3 Diagram Kenaikan Persiklus Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali**

**Tabel 4. 15 Rekapitulasi Penelitian Permainan Lompat tali**

No	Data	Induktor			Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
1	Pra Siklus	33,3%	35,7%	26,1%	31,70%	MB
2	Siklus I	58,3%	62%	51%	57%	BSH
3	Siklus II	76,19%	77,38%	77,38%	76,98%	BSH



**Gambar 4. 4 Diagram Penelitian Permainan Lompat tali**

Semua siklus yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa dari mulai pra siklus data yang didapatkan yaitu kemampuan sosial dan pemahaman anak tentang permainan lompat tali masih kurang dengan hasil data rata-rata 31%. Kemudian untuk siklus pertama anak sudah menunjukkan kenaikan prosentase rata-rata 52% untuk kemampuan sosial dan 57% untuk lompat tali. Dan untuk siklus kedua peneliti sudah mendapatkan hasil yang sudah melebihi indikator pencapaian keberhasilan yaitu 75% sedangkan data yang diperoleh yaitu rata-rata 77,32% untuk kemampuan sosial anak dan 76,98% untuk lompat tali. Jadi bisa disimpulkan bahwa penelitian ini sudah menunjukkan keberhasilan suatu metode permainan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak melalui media permainan tradisional lompat tali.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada kelompok B TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang Barat, dan melalui tiga tahap yaitu pratindakan, siklus I dan siklus II. Jadi dapat disimpulkan penggunaan media permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan perkembangan sosial anak pada kelompok B TK Islam Hidayatul Mubtadiin. Perkembangan sosial di TK Islam Hidayatul Mubtadiin sebenarnya sudah bagus tetapi peneliti ingin membuktikan, apakah media permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan dan dapat menjadi Sebuah upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial lebih tinggi.

Saat pertama kali melakukan kegiatan pra siklus rata-rata kecerdasan sosial pada kelompok B TK Islam Hidayatul Mubtadiin adalah 31% dan 31,7% kecerdasan ini diamati melalui 3 indikator yaitu terlibat aktif dalam berkerja sama, menghargai teman yang menang maupun kalah dan anak mampu bertanggung jawab. Ketercapaian Jika dilihat dari nilai rata-rata tersebut anak masih dikategorikan dalam kategori MB (anak masih berkembang), setelah melakukan pra siklus kemudian dilakukan penelitian siklus pertama yaitu dengan rata-rata 52,67% dan 57%. Pada siklus ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya, Jika dilihat dari rata-rata siklus 1

dapat dikategorikan BSH (anak masih bisa berkembang), dan yang terakhir tindakan yang dilakukan oleh peneliti yaitu siklus II mendapatkan hasil rata-rata sebesar 76,19% dan 76,98% dari hasil tersebut mengalami peningkatan dari siklus I menuju siklus II dan anak dikategorikan dalam kategori BSB anak berkembang dengan baik.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti selama 2 bulan bahwasanya penggunaan media permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan sosial tetapi tentunya masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, karena pada dasarnya ruang lingkup perkembangan sosial anak itu luas bisa dari faktor keluarga, faktor lingkungan, serta faktor faktor lainnya. Dengan begitu sebagai calon seorang guru tentunya harus mengupayakan semaksimal mungkin agar perkembangan anak dapat berjalan dengan baik salah satunya perkembangan sosial anak karena, perkembangan sosial anak itu sangat penting terutama ketika anak berinteraksi dengan lingkungannya, seperti teman sebaya keluarga dan lain sebagainya.

## **B. Saran**

Setelah mengadakan penelitian di TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang Barat yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan sosial anak melalui media permainan tradisional lompat tali dapat disimpulkan dari penelitian di atas dapat diajukan beberapa saran, antara lain:

## 1. Bagi Guru

- a. Kemajuan teknologi pada zaman sekarang ini seharusnya dapat digunakan sebaik mungkin terutama untuk media penunjang pembelajaran akan tetapi permainan tradisional bisa menjadikan solusi yang sudah tergerus zaman tetapi bisa mempengaruhi perkembangan anak terutama di aspek sosial anak.
- b. Menjadi guru bukan hanya soal mendidik anak dalam bentuk materi tetapi seorang pendidik harus menjadi ibu kedua. Sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa nyaman sehingga proses transfer ilmu dapat dilakukan sebaik-baiknya mengingat masa anak adalah masa keemasan bagi setiap manusia.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah adalah wadah tempat untuk menuntut ilmu diharapkan sekolah sudah memenuhi syarat standar yang telah ditentukan dan tentunya sarana prasarana juga harus tersedia dengan baik. Semoga dengan adanya penelitian menggunakan media permainan tradisional dapat menjadi inspirasi untuk kedepannya sebagai salah satu kegiatan rutin sebagai bentuk pengenalan permainan tradisional sejak dini agar tidak punah seiring berkembangnya zaman.

### 3. Bagi Orang tua

Bagi orang tua hendaknya memperhatikan setiap perkembangan anak orang tua juga harus mendidik anaknya dengan baik ketika berada di rumah jangan menjadikan teknologi yang sekarang ini sebagai alat ampuh untuk membuat anak bisa diam dan tenang akan tetapi masih ada beberapa permainan tradisional yang bisa dimainkan dan dapat membantu meningkatkan segala aspek perkembangan pada anak.

### **C. Penutup**

Demikian saya panjatkan puji syukur dan puji syukur atas kehadiran ridho Allah subhanahu wa ta'ala sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan tak lupa pula Shalawat serta salam tak lupa pula saya panjatkan kepada Baginda Nabi kita Nabi Agung Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan serta kekeliruan dalam penulisan skripsi ini, dikarenakan Keterbatasan pengetahuan penulis, mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua yang sudah berkontribusi dan mohon maaf jika terjadi kesalahan pada penulisan karya ilmiah ini. Semoga Allah selalu melepaskan rahmat dan hidayahnya kepada kita di dunia maupun di akhirat, dan semoga kita bisa menjadi orang yang bermanfaat untuk diri sendiri, orang tua, agama, nusa dan bangsa amin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Munawar Sholeh, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*, pertama (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, ed. by Wahyudin Endang, 2nd edn (Jakarta: KENCANA Predana Media Grup, 2011)
- Ana Ervina Indriana, 'Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Sosial Dan Motorik Anak SD Desa Entak Kabupaten Kebumen' (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020)
- Aulina, Choirun Nisak, 'Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1.1 (2014), 14–27
- Bachtiar, Muhammad Yusri, 'Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di TK Riyanti Kabupaten Gowa', *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 2021, 916
- Bangsawan, Irwan P. Ratu, *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatra Selatan*, ed. by Erna Noviana Dkk, Pertama (Banyuasin: Dinas Pendidikan, Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Banyuasin, 2019)
- Dikmas, Ditjen PAUD dan, *Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015)
- Hasibuan, Vinta Elisya, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah, and Sumatra Utara, 'Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA NURUL AQLI Karya Desa Pasir Tuntung KECAMATAN KOTAPINANG' (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2017)
- Indy sari s Putri, *Jejak-Jejak Permainan Tradisional Indonesia*, ed. by

- Tim Pgsd A, Pertama (Malang: UMM Press, 2022)
- Jf., khadijah & Nurul Zahriani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya.Pdf*, ed. by Tim Kreasi Merdeka Kreasi, 1st edn (Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, 2021)
- Kisyani Laksono, Tatag Yuli Eko Siswoyo, *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Pipih Latifah, pertama (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2018)
- Kurniawati, Euis, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Jakarta: KENCANA, 2016)
- Maisaroh, Danuri. Siti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Alviana C, Pertama (DI Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2019)
- Marzoan, Hamidi, ‘Permainan Tradisional’, ed. by Drs. Hamzuri Dra. Tiarma Rita Siregar, *An.Nafs* (Indonesia: Direktorat Jenderal Kebudayaan, 2017), 187
- Mayar, Farida, ‘Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa’, *Jurnal Al-Ta’lim*, 1.6 (2013), 459–65
- Mu’mala, Khuri Abad, and Nadlifah Nadlifah, ‘Optimalisasi Permainan Lompat Tali Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak’, *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 57–68 <<https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-06>>
- Nadhifathur Rizqy Uladiah, ‘Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia 3-4 Tahun’, *Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* (Universitas Muhammadiyah Jember, 2016)
- Nor Izatil Hasanah, Hardiyanti, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, Nana N (Yogyakarta: Aswaja Presindo, 2017)

- Novida, 'Meningkatkan Motorik Kasar Anak TK Usia 4-5 Tahun Dengan Bermain Lompat Tali Abstrack Abstrak', *SENDIKA: Seminar Nasional Pendidikan FKIP UAD*, II.I (2018), 278–82
- Nur Risma Wati, 'Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali' (UIN SUSKA RIAU, 2021)
- Pratiwi, A. R. W., & Nugrahanta, G. A, *Asyiknya Bermain Dengan Perminan Tradisional Untuk Mengasah Hati Nurani Anak*, ed. by Angela Reza Widi Pratiwi; Gregorius Ari Nugrahanta, CV. Resitasi Pustaka, Kedua (Yogyakarta: CV. Resitasi Pustaka, 2021)
- Putri, Oktami Mayusta, Zahratul Qalbi, Delrefi, and Rafhi Febryan Putera, 'PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT TALI TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 5-6 TAHUN The Influence of Traditional Game Jump Rope Towards Gross Motor Skill Development In Children Aged 5-6 Years Old', *Jurnal Ilmialh Pesona PAUD*, 8.1 (2018), 46–55 <<http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce>>
- Qur'an Kemenag Word*, 2019
- Radliya, Nizar Rabbi, Seni Apriliya, and Tria Ramdhaniyah Zakiiyah, 'Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 1–12 <<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7148>>
- Rahayu, Ervin Dwi, and Guntur Firmansyah, 'Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun', 4 (2019), 8–12 <<https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3611>>
- Rahmadianti, Novia, 'Pemahaman Orang Tua Mengenai Urgensi Bermain Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 4.1 (2020), 57–64 <<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v4i1.717>>
- Rohita. Nurfadilah., 'Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Di Taman Kanak- Kanak (Studi Deskriptif Pada Taman Kanak-Kanak Di

Jakarta) 1', *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4.1 (2017), 53–62

- Rozana, Salma, and Ampun Bantali, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek*, ed. by Nur Kholik, Cetakan Pe (Tasik Malaya, 2020)
- Sodik, Sandu Siyoto. Mohamad Ali, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. by Ayup, Pertama (Yogyakarta: Literasi Media Publising, 2015)
- Susanti, Heri Yusuf Muslihin, and Sumardi, 'Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali Bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal PAUD Agapedia*, 5.1 (2021), 80–89
- Susianty Salaras Ndari, dkk, *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, ed. by Psikologi Rikha Surtika Dewi M.Psi., pertama (Tasik Malaya: EDU PUBLISER, 2018)
- Syamsu Yusuf LN, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA*, Delapanbel (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017)
- Tampubolon, Saur M., *Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Suryadi Saat (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014)
- Yusuf, Syamsu, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Cetakan 18 (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

KELOMPOK USIA	: B ( 5-6 TAHUN )
HARI / TANGGAL	: JUM'AT 9 September 2022
ALOKASI WAKTU	: 2 JAM 30 MENIT
TEMA / SUB TEMA	: PEKERJAAN

#### **Kompetensi Dasar (KD)**

**1.1-1.2 -3.1-2.7-4.1-3.3-4.1-4.3**

#### **MATERI KEGIATAN :**

- Baris, Doa, Salam
- Menyanyi lagu-lagu anak
- Melakukan senam irama
- Melakukan permainan fisik dengan aturan
- Bermaian bersama dengan teman lain kelas
- Doa sebelum dan sesudah kegiatan

#### **KEGIATAN MAIN :**

- Senam irama bersama
- Bermaian Lompat tali

#### **ALAT DAN BAHAN :**

- Karet gelang yang sudah di buat menjadi panjang
- Soud sistem

#### **LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :**

##### **A. PEMBUKAAN**

- Menyanyi lagu-lagu anak
- Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Diskusi tentang SOP / aturan yang akan digunakan dalam kegiatan
- Menggunakan kata tolong, maaf dan terimakasih

- Mengenalkan materi yang akan di ajarkan

#### **B. KEGIATAN INTI**

- Melakukan senam irama bersama
- Melakukan permainan lompat tali  
*Recalling (Mengingat)*
- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disuka
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar

#### **C. PENUTUP**

- Menyanyi
- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Diskusi tentang peraturan / SOP dalam setiap kegiatan
- Diskusi tentang pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar selesai
- Menyanyi, salam pulang

#### **D. KEGIATAN PENILAIAN**

- Sikap
- Pengetahuan dan keterampilan

Semarang, Jum'at 9 September 2022

Mengetahui  
Guru Kelas

Peneliti

**Anik Yuliani H, S.Pd**

**Moch Izaa Hasbi Ar**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

KELOMPOK USIA : B ( 5-6 TAHUN )  
HARI / TANGGAL : JUM' AT 23 September 2022  
ALOKASI WAKTU : 2 JAM 30 MENIT  
TEMA / SUB TEMA : Hewan Peliharaan

### **Kompetensi Dasar (KD)**

**1.1-1.2 -3.1-2.7-4.1-3.3-4.1-4.3**

### **MATERI KEGIATAN :**

- Baris, Doa, Salam
- Menyanyi lagu-lagu anak
- Melakukan senam irama
- Melakukan permainan fisik dengan aturan
- Bermaian bersama dengan teman lain kelas
- Doa sebelum dan sesudah kegiatan

### **KEGIATAN MAIN :**

- Senam irama bersama
- Bermaian Lompat tali

### **ALAT DAN BAHAN :**

- Karet gelang yang sudah di buat menjadi panjang
- Soud sistem

### **LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :**

#### **E. PEMBUKAAN**

- F. Menyanyi lagu-lagu anak
- G. Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- H. Diskusi tentang SOP / aturan yang akan digunakan dalam kegiatan
- I. Menggunakan kata tolong, maaf dan terimakasih

J. Mengenalkan materi yang akan di ajarkan

**K. KEGIATAN INTI**

- Melakukan senam irama bersama
- Melakukan permainan lompat tali

*Recalling (Mengingat)*

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar

**L. PENUTUP**

- Menyanyi
- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Diskusi tentang peraturan / SOP dalam setiap kegiatan
- Diskusi tentang pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar selesai
- Menyanyi, salam pulang

**M. KEGIATAN PENILAIAN**

- Sikap
- Pengetahuan dan keterampilan

Semarang, Jum'at 23 September 2022

Mengetahui

Guru Kelas

Peneliti

**Anik Yuliani H, S.Pd**

**Moch Izaa Hasbi Ar**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

KELOMPOK USIA : B ( 5-6 TAHUN )  
HARI / TANGGAL : JUM' AT 7 Oktober 2022  
ALOKASI WAKTU : 2 JAM 30 MENIT  
TEMA / SUB TEMA : Kendaraan

### **Kompetensi Dasar (KD)**

**1.1-1.2 -3.1-2.7-4.1-3.3-4.1-4.3**

### **MATERI KEGIATAN :**

- Baris, Doa, Salam
- Menyanyi lagu-lagu anak
- Melakukan senam irama
- Melakukan permainan fisik dengan aturan
- Bermaian bersama dengan teman lain kelas
- Doa sebelum dan sesudah kegiatan

### **KEGIATAN MAIN :**

- Senam irama bersama
- Bermaian Lompat tali

### **ALAT DAN BAHAN :**

- Karet gelang yang sudah di buat menjadi panjang
- Soud sistem

### **LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN :**

#### **N. PEMBUKAAN**

- O. Menyanyi lagu-lagu anak
- P. Berdoa sebelum kegiatan dimulai
- Q. Diskusi tentang SOP / aturan yang akan digunakan dalam kegiatan
- R. Menggunakan kata tolong, maaf dan terimakasih

S. Mengenalkan materi yang akan di ajarkan

**T. KEGIATAN INTI**

- Melakukan senam irama bersama
- Melakukan permainan lompat tali

***Recalling (Mengingat)***

- Merapikan mainan
- Diskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
- Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar

**U. PENUTUP**

- Menyanyi
- Menanyakan perasaan selama kegiatan hari ini
- Diskusi tentang peraturan / SOP dalam setiap kegiatan
- Diskusi tentang pesan-pesan
- Berdoa setelah belajar selesai
- Menyanyi, salam pulang

**V. KEGIATAN PENILAIAN**

- Sikap
- Pengetahuan dan keterampilan

Semarang. Jum'at 7 Oktober 2022

Mengetahui

Guru Kelas

Peneliti

**Anik Yuliani H, S.Pd**

**Moch Izaa Hasbi Ar**

**Lampiran 2**  
**Instrumen dan Ceklis Penilaian**

**Pedoman Observasi Instrumen Penelitian Permainan Lompat tali**

No	variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
1	Permainan lompat tali	Alat Permainan	Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali.	Observasi
2		Aturan permainan	Anak mampu bermain sesuai aturan permainan	Observasi
3		Manfaat permainan	Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali	Observasi

**Pedoman Observasi Instrumen Penelitian peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan lompat tali**

No	variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengumpulan data
1	Kemampuan sosial	Aktif berinteraksi	Anak mampu terlibat aktif dalam bekerja sama saat bermain lompat tali. Dan mampu berinteraksi dengan teman lain bermain lompat tali	Observasi
2		Menghargai teman	Anak mampu menghargai teman yang menang tanpa pilih kasih saat bermain lompat tali	Observasi

3		Bertanggung jawab	Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali.	Observasi
---	--	-------------------	---------------------------------------------------------------------------------	-----------

### Lembar observasi Meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan lompat tali

Kelas : Kelompok B  
 Tanggal pengamatan : 7 Oktober 2022  
 Materi pokok : Hewan Peliharaan

No.	Nama Anak	Anak mampu terlibat aktif dalam berkerja sama saat bermain lompat tali.				Anak mampu menghargai teman yang menang tanpa pilih kasih saat bermain lompat tali				Anak mampu bertanggung jawab membereskan peralatan setelah bermain lompat tali.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Arsya			*					*				*
2	Azrina			*				*				*	
3	Bunga			*				*				*	
4	Dania			*					*			*	
5	Dea			*				*					*
6	Felisha			*				*				*	
7	Fathan		*					*				*	
8	Gibran			*					*			*	
9	Hafizh				*			*				*	
10	Irdina			*					*		*		
11	Iyan		*				*				*		
12	Jeje		*				*				*		
13	Keysha				*		*					*	
14	Kenzie			*				*				*	
15	Khaila				*			*				*	

16	Krisna			*				*					*
17	El Firza			*				*				*	
18	Sasa				*			*				*	
19	Zafran			*				*				*	
20	Novita			*				*				*	
21	Zahra				*			*				*	

### Lembar Ceklis Penilaian Penelitian Permainan Lompat Tali

Kelas : Kelompok B

Tanggal pengamatan : 7 oktober 2022

Materi pokok : Hewan Peliharaan

No.	Nama Anak	Anak mampu membedakan alat yang bisa digunakan untuk lompat tali				Anak mampu bermain sesuai aturan permainan				Anak mampu mengetahui manfaat apa saja jika bermain lompat tali			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Arsya			*				*				*	
2	Azrina			*				*					*
3	Bunga			*				*				*	
4	Dania			*					*			*	
5	Dea			*				*				*	
6	Felisha				*			*				*	
7	Fathan			*				*				*	
8	Gibran			*				*					*
9	Hafizh			*				*				*	
10	Irdina			*				*				*	
11	Iyan			*			*					*	
12	Jeje		*					*				*	
13	Keysha			*				*				*	
14	Kenzie			*				*				*	
15	Khaila			*				*					*

16	Krisna		*			*			*
17	El Firza		*				*		*
18	Sasa		*			*			*
19	Zafran			*		*			*
20	Novita		*				*		*
21	Zahra		*			*			*

### Lampiran 3 Penilaian

#### Indikator Penilaian (Terlampir)

No	Aspek	Indikator
1.	Sosial	Anak mampu berteman dengan baik
2.		Anak mampu saling mendukung dan menyemangati ketika terkena hukuman saat bermain permainan
3.		Anak bersifat kooperatif dan bertanggung jawab jika memang terkena hukuman maka jujur dan mengakuinya
4.	Agama & moral	Anak mampu menghafalkan Surat Al Al fatihah, Doa setelah wudu dan doa setelah bersin.

Data tersebut di interpresentasikan ke dalam empat tingkatan yaitu :

- 1) BB (Belum Berkembang)
- 2) MB (Masih Berkembang )
- 3) BSH (Berkemang Sesuai Harapan )
- 4) BSB ( Berkembang Sangat Baik )

## Lampiran 4 Dokumentasi penunjang pembelajaran







**Lampiran 5**  
**Foto Hasil Dokumentasi**



















## Lampiran 6

# SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor : 5776/Un.10.3/D1/TA.00.01/12/2022 Semarang, 08 Desember 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset  
a.n. : Moch Izaa Hasbi Ar  
NIM : 1803106041

Yth.  
Kepala Sekolah TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo  
Di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Moch Izaa Hasbi Ar  
NIM : 1803106041  
Alamat : Ds. Siwuluh Rt/Rw. 01/03, Kec. Bulakamba, Kab. Brebes  
Judul Skripsi : Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di TK Islam Hidayatul Mubtadiin

Pembimbing : Agus Khunaefi M.Ag.

Selubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama satu bulan, mulai tanggal 1 Desember 2022 sampai dengan tanggal 22 Desember 2022  
Demikian atas perhatian dan terkalubnya permohonan ini disampaikan terimakasih.  
Wassalamu'alikum Wr.Wb.



Dekan,  
Dekan Bidang Akademik  
Mubtadi Junaedi

Tembusan :  
Dekan FITKUI Walisongo (sebagai laporan)

## Lampiran 7

# SURAT KETERANGAN PENELITIAN DARI TK



Y A Y A S A N  
HIDAYATUL MUBTADI-IEN SEMARANG  
AKTE NOTARIS NO. 7 TANGGAL 3 JULI 1993  
Sekretariat : Jl. Tambakharjo Semarang Barat – 50145

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN Nomor : 130 / TKIHM / XI / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Nama : Anik Yuliani Habibah, S.Pd  
Jabatan : kepala sekolah TK Islam Hidayatul Mubtadiin  
Menerangkan bahwa

no	Nama	NIM	KETERANGAN
1	Moch Izaa Hasbi Ar	1803106041	Penelitian dengan judul "Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali di Tk Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang Barat"

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di TK Islam Hidayatul Mubtadiin Tambakharjo Semarang Barat pada tanggal 6 September – 23 oktober 2022

Demikian surat ini kami buat, untuk digunakan sebagai mana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih

Semarang 30 November 2022

Kepala TK Islam Hidayatul Mubtadiin



Anik Yuliani Habibah, S.Pd

## Lampiran 8



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185  
Telepon 024- 7601295, Faksimile 024- 7601295  
www.walisongo.ac.id

Semarang, 1 Maret 2022

Nomor : B-296 /Un.10.3/J.6/PP.00.9/3/2022

Lamp : -

Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,  
Bp. Agus Khunaifi, M.Ag  
Di tempat.

*Assalamu 'alaikum Wr,Wb*

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Moch. Izaa Hasbi Ar.

NIM : 1803106041

Judul : Peningkatan kemampuan sosial anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional lompat tali di TK Islam Hidayatul mubtadiin tambakharjo

Dan menunjuk Saudara:  
Bp. Agus Khunaifi, M.Ag

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan  
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag<sup>SR</sup>  
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan

## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama : Moch Izaa Hasbi Ar
2. Tempat & tgl lahir : Brebes, 5 April 1999
3. Alamat rumah : Ds. Siwuluh RT 001/RW 003, Kec. Bulakamba, Kab. Brebes
4. HP : 088988015566/  
085875551166
5. Email : [izaahasbi28@gmail.com](mailto:izaahasbi28@gmail.com)



### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. MI Misnaul Ulum 01 (Lulusan Tahun 2011)
  - b. Mts Sunan Kalijaga (Lulusan Tahun 2014)
  - c. MAN Buntet Pesantren (Lulusan Tahun 2017)
2. Pendidikan Non-Formal
  - a. TPQ Misnaul Ulum
  - b. MDTA Misnaul Ulum
  - c. Pondok Pesantren Al-Chumaidy Kendal-Cirebon

Semarang, 29 November  
2022  
Peneliti,

**Moch Izaa Hasbi Ar**  
NIM : 1803106041

