

**IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
PEMBENTUK KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI
TK AL-MUSYAFFA KENDAL**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

RIZQI PUTRI KINANTI

NIM: 2103106003

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

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Putri Kinanti

NIM : 2103106003

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**Implementasi Permainan Tradisional Sebagai
Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK
Al-Musyaffa Kendal**

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

Semarang, 3 Juni 2025



Rizqi Putri Kinanti

NIM : 2103106003

PENGESAHAN

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://itk.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : **Implementasi Permainan Tradisional Sebagai
Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di
TK Al-Musuaffa Kendal**
Penulis : Rizqi Putri Kinanti
NIM : 2103106003
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah 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, 25 Juni 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Sekretaris/Penguji II,

H. Mursid, M.Ag
NIP. 196703052001121001

Rista Sundari, M.Pd
NIP. 199303032019032016

Penguji III,

Dr. Agus Sutiyono, M.Ag
NIP. 197307102005011004

Penguji IV,

Mustakimah, M.Pd
NIP. 197903022023212013

Dosen Pembimbing I

Lilif Muallifatul Khorida F, M.Pd.I
NIP. 198812152023212039

NOTA DINAS

Kepada

Semarang, 2 Juni 2025

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamua'mualaikum Wr. Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul	: Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal
Nama	: Rizqi Putri Kinanti
NIM	: 2103106003
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munasqsyah.

Wassalamu'alaikum wr. Wb

Pembimbing



Lilif Muallifatul Khorida F. M.Pd.I
NIP. 198812152023212039

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

”Menuntut ilmu adalah taqwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah.
Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”
(Abu Hamid Al Ghazali)

“Saat dirimu yakin keinginan itu terwujud, maka alam semesta akan
saling membantumu untuk mencapainya.”
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Rahmat Allah SWT. Saya ingin
menyampaikan skripsi ini kepada Bapa dan Ibu tercinta saya, yang selalu
memberikan cinta, kasih sayang dan doa restu kepada anaknya dapat
mencapai.

ABSTRAK

Judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI
PEMBENTUK KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI
DI TK AL-MUSYAFFA KENDAL

Penulis : Rizqi Putri Kinanti

NIM : 2103106003

Skripsi ini membahas tentang implementasi permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial anak usia dini di TK Al-Musyaffa Kendal. Keunggulan permainan tradisional yaitu menghargai warisan budaya serta menstimulasi untuk dikembangkan karena mengandung nilai-nilai keterampilan sosial. TK Al-Musyaffa telah mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hasil implementasi permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan analisis observasi, dokumentasi dan wawancara sebagai sumber data.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional cublak-cublak suweng, petak umpet, domikadoeska dan ular naga dapat mengembangkan keterampilan sosial pada anak umur 5-6 tahun, yang dikembangkan keterampilan sosial melalui permainan tersebut adalah kerjasama, tolong menolong, empati dan kenal diri yang dimulai dari pengkondisian, pemberian arahan, serta pelaksanaan dan jalannya permainan, di mana guru memainkan peran penting, membantu dan memimpin keempat permainan tradisional tersebut.

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

TRANLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan tranliterasi huruf-huruf arab latin dalam skripsi ini berdasarkan Peraturan Menteri Agama dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 058/1987 dan 0543b/U/1987.

ا	A	ط	T
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	‘
ث	Š	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ž	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	‘
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

Ā = a panjang

Ī = I Panjang

Ū = u panjang

Bacaan Diftong:

Au = أُوْ

Ai = اَيَّ

Iy = اِيَّ

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala anugerah-Nya, dan dia selalu mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal Tahun Ajaran 2024/2025”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyelesaian skripsi ini memerlukan bantuan dan saran dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis menyampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Bapak Dr. Sofa Muthohar, M.Ag., selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Arsan Shanie, M.Pd., selaku sekretaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Bapak H. Mursid, M.Ag., selaku dosen wali yang telah memberi inspirasi, bimbingan dan dukungan kepada penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
6. Ibu Lilif Muallifatul Khorida Filasofa M.Pd.I, sebagai dosen pembimbing yang bersedia menginvestasikan waktu, energi, dan perhatian dalam membimbing dan mengarahkan dalam penulisan tugas akhir ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menuntut ilmu di UIN Walisongo Semarang.
8. Ibu Kustriana S.Pd, sebagai kepala sekolah TK Al-Musyaffa Kendal yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menjalankan penelitian di TK Al-Musyaffa Kendal.
9. Guru TK Al-Musyaffa Kendal yang membantu peneliti selama penelitian.
10. Seluruh dosen, staf dan karyawan di lingkungan civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan pelayanan yang baik serta membantu kelancaran penulisan tugas akhir ini.
11. Pintu surgaku dan sosok yang menjadi inspirasi bagi penulis, Ibunda Ena Triana Verawati tercinta. Saya ingin mengucapkan terima kasih atas setiap dorongan, persetujuan, perhatian dan kasih sayang dan doa yang selalu terselip disetiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana. Terima kasih atas berkat dan ridhomu ternyata anak terakhir perempuan satu-satunya yang selama ini harus sekuat dan setegar karang lautan dan menjadi harapan setelah kakak-kakaknya, sehingga penulis ini telah mampu mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.
12. Cinta pertama dan orang yang kuat untuk anaknya, Bapak M. Kasri, Terima kasih atas setiap tetes kesadaran yang telah Anda

berikan selama setiap langkah dalam menjalankan tugas Anda sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya, memberi semangat, motivasi, kasih sayang, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan. Terima kasih bapak, gadis kecilmu ini sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.

13. Kedua kakakku, Gigih Muhammad Pribadi, Anang Muhammad Prasajo dan Kakak Iparku Etika Prasajo serta ponakan pertama saya yaitu Muhammad Raynar Rayyanka Pribadi menjadi motivasi yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Eyangku tersayang Alm. Siti Zunarsih (yang dulu waktu semester 6 saya pernah berjanji mengajak eyang untuk hadir ke wisuda saya tapi takdir berkata lain) dan keluarga besar dari Mahmudun dan semua adek sepupu saya yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
15. Untuk orang yang sama pentingnya kehadirannya dan sedang sama-sama berproses serta berjuang bersama untuk mendapatkan gelar sesuai dengan Prodi dan Universitas masing-masing, Mas Rinaldi Saputra. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Kontribusi dan menjadi support system terbaik dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan,

mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberi berkah dalam segala hal yang kita alami.

16. Murid tercinta saya yaitu Abriza Nandana Fattah Illahiya dan Mama Budi Oktari yang selalu memberi doa dan selalu memberi dukungan penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
17. Teman-teman seperjuangan Nurul Thoyibatul F, Intan Dwi H, Mellyani Epriliya, Ani Fitriati, Anggita Ramadhani terima kasih banyak untuk semuanya yang selalu siap membantu, mendengar, dan berdiskusi dalam berbagai keadaan serta Piaud 21 khususnya Piaud A angkatan 2021, serta HMJ periode 2022 dan teman KKN posko 123 periode 2024 yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
18. Terima kasih banyak untuk teman-teman saya yang ada di sekitar lingkungan yaitu, Ika Rini Harmonis Amara Khoiruma Dzikriya, Nila Qolbi, Mbak Yuniar, Mbak Vina, Mbak Laela, Miftahul Rizqoh, Sindi Radinda yang selalu mendukung penuh dalam pembuatan tugas akhir ini dengan memberikan motivasi, masukan, membantu, mendengarkan dalam berbagai keadaan.
19. Terakhir, Saya Rizqi Putri Kinanti, penulis tugas akhir ini, berterima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan besar tetapi terkadang sulit untuk memahami apa yang mereka pikirkan. seorang anak bungsu berusia 23 tahun yang keras kepala, tetapi kadang-kadang dia seperti anak kecil

biasa. Saya benar-benar berterima kasih karena telah hadir di dunia ini dan mampu bertahan melewati semua tantangan yang ditawarkan alam semesta. Terima kasih kamu hebat saya bangga dengan atas pencapaian yang telah di raih dalam hidupmu dan selalu merayakan dirimu sendiri sampai dititik ini, walau seringkali pengharapan tidak sesuai dengan ekspektasi, namun harus tetap bersyukur terima kasih selalu mau berusaha, bekerjasama dan tidak lelah mencoba hal-hal positif saya yakin dengan usaha, kebaikan-kebaikan dan doa yang selalu kamu langitkan Allah sudah merencanakan memberikan pilihan yang tidak terduga pastinya terbaik buat dirimu. Berbahagialah selalu dimanapun kapanpun kamu berada. Kiky, rayakan selalu kehadiranmu jadilah bersinar dimanapun kamu memijakkan kaki. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah selalu meridhoi setiap perbuatanmu dan selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberi rahmat dan pengampunan kepada bapak, ibu, dan saudara-saudara Anda. Semoga skripsi ini bermanfaat, dan penulis mohon maaf atas kesalahan yang mungkin terjadi dalam penyampaiannya.

Semarang, 30 Maret 2025

Penulis,



Rizqi Putri Kinanti
NIM. 2103106003

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	7
C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II : PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI PEMBENTUK KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI.....	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Permainan Tradisional.....	9
2. Anak Usia Dini.....	23
3. Mengembangkan Keterampilan Sosial.....	25
B. Kajian Pustaka.....	41
C. Kerangka Berfikir.....	47

BAB III : METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis dan Pendekatan Penel[kitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Sumber Data	50
D. Fokus Penelitian.....	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Uji Keabsahan Data	53
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Data	57
B. Analisis Data.....	109
C. Keterbatasan Penelitian	113
BAB V : PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	116
C. Kata Penutup.....	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

- 4.1 Struktur Organisasi TK Al-Musyaffa Kendal
- 4.2 Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Al-Musyaffa Kendal
- 4.3 Peserta Didik TK Al-Musyaffa Kendal
- 4.4 Sarana TK Al-Musyaffa Kendal
- 4.5 Prasarana TK Al-Musyaffa Kendal

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.

Gambar 4.1 Peserta Didik dibagi 4 Setiap Kelompoknya.

Gambar 4.2 Anak memulai permainan tradisional cublak-cublak suweng.

Gambar 4.3 Anak Memulai Permainan Tradisional Domikadoeska

Gambar 4.4 Peserta Didik Memulai Permainan Tradisional Petak Umpet.

Gambar 4.5 Peserat Didik Memulai Permainan Tradisional Ular Naga.

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda. Akibatnya, kita tidak seharusnya dapat menghormati hak asasi setiap orang. Siswa, atau murid. Sebaliknya, kita harus membantu generasi ini dan mengamati bagaimana mereka berkembang menuju kedewasaan. Oleh karena itu, kita memiliki kemampuan untuk mengembangkan individu yang berpikir kritis, bermoral, dan kritis. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya membangun individu yang berbeda dari orang lain yang memiliki akses ke makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal, tetapi juga membangun karakter manusia.¹

Yang lebih penting lagi adalah terus melakukan hal-hal baru dan inovatif untuk meningkatkan kesempatan bagi warga negara dan khalayak untuk umum mendapatkan pendidikan di semua tingkat satuan pendidikan². Karena proses belajar mengajar sangat penting untuk menentukan kualitas negara.

Menurut Pasal 1 Ayat 1 Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, "Pendidikan Anak Usia

¹ Ab Marisyah¹, Firman², R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. 3, 2–3

² Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian*, 1.1 (2019), 66–72.

Dini, juga dikenal sebagai pendidikan anak usia dini (PAUD), adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan peserta didik dan pendidikan dasar"³.

Pendidikan memungkinkan peningkatan dari satu level ke level berikutnya. Sangat penting untuk mempersiapkan masa depan Anda dengan pendidikan yang baik. PAUD adalah program pendidikan yang membantu perkembangan dan belajar anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pengalaman dan rangsangan yang mengembangkan dan terpadu. Tujuan dari PAUD adalah untuk memberikan anak-anak kesempatan untuk tumbuh kembang yang optimal dan sehat sesuai dengan standar yang ada saat ini. Kelompok Bermain (KB), Pos PAUD, dan Raudlatul Athfal (RA) atau Taman Kanak-Kanak (TK) adalah beberapa lalin dalam pendidikan anak usia dini.⁴

Raudlatul Athfal (RA) mengajar anak-anak dari usia 0 (nol) tahun hingga 6 (enam) tahun. Anak-anak mendapatkan bantuan dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka secara fisik dan rohani melalui pendidikan, yang memberi mereka kesempatan untuk belajar lebih lanjut. Pendidikan RA bertujuan untuk meningkatkan sikap

³ Umar Sulaiman, Nur Ardianti, and Selviana Selviana, 'Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini', *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2.1 (2019), p. 52,.

⁴ Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Mulia Sarana, 2012).

religius dan sosial, serta pengetahuan dan keterampilan untuk menanggapi kompetensi dasar dan menyesuaikan diri dengan prinsip dan ajaran Islam di seluruh spektrum pengembangan. Karena rangsangan yang bermakna yang diberikan kepada anak sejak usia dini sangat menentukan perkembangan mereka pada akhirnya. Sangat penting untuk mendorong anak di awal kehidupan mereka untuk memastikan bahwa mereka berkembang secara optimal. Program pendidikan yang terorganisir tidak dapat mencapai pengembangan potensi⁵.

Anak-anak muda yang berusia antara nol dan enam tahun dikenal sebagai usia emas, di mana pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan cepat.⁶ Masa golden age hanya terjadi sekali dalam kehidupan seseorang, jadi orang tua tidak boleh menyia-kan peluang perkembangan saat itu. Permasalahan pertumbuhan dan perkembangan sosial emosional pada anak termasuk ketidakmampuan anak untuk bersosialisasi, egosentrisme saat menghadapi masalah, agresif terhadap teman, tidak mau menunggu giliran bermain, dan kurang berinteraksi dengan teman sebaya di TK. Ini terjadi meskipun dalam lingkungan keluarga anak sangat aktif dalam bersosialisasi.

Tidak hanya aspek kognitif yang perlu dikembangkan dalam perkembangan anak usia dini, tetapi ada banyak elemen yang saling

⁵ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, Perdana Publishing, 2016.

⁶ Khaironi, M. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

berhubungan dan perlu dioptimalkan. Menurut Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, domain perkembangan sesuai tingkat usia anak mencakup elemen nilai agama dan moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan seni. Aspek sosio-emosional sangat penting.⁷

Keterampilan sosial adalah pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses komunikasi, kemampuan manusia dan kemampuan untuk memahami perasaan, sikap, dan motivasi orang lain untuk apa yang mereka katakan. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan untuk membangun dan bekerja sama dengan baik. Perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk mematuhi aturan masyarakat, disebut perkembangan sosial. Dengan demikian, perkembangan sosial mencakup tindakan atau interaksi anak dengan orang-orang di sekitarnya, seperti keluarga, masyarakat dan sekolah. Ini akan menjadi ikatan sosial yang terjalin dengan baik dan akan menjadi ikatan yang kuat.⁸

Belajar menyesuaikan diri untuk memahami situasi dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya, seperti orang tua, saudara, teman sebaya, atau orang lain, dikenal sebagai perkembangan sosial. Anak-anak di usia dini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. karena anak-anak tidak memiliki rasa sosial karena

⁷ Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher

⁸ Khumaeroh, S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pola Asuh Orangtua Generasi Milenial terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

lebih banyak menghabiskan waktu bermain di rumah daripada bermain di luar bersama teman-temannya. Bermain adalah cara terbaik untuk membantu anak berkembang karena berfungsi sebagai kekuatan dan memengaruhi perkembangan. Selain itu, melalui bermain, anak-anak juga mendapatkan suatu pengalaman penting bagi anak-anak.⁹ Akibatnya, Anak-anak tidak memilih bermain hanya karena itu menyenangkan atau karena mereka mendapat hadiah atau pujian. Selain itu, bermain berfungsi sebagai alat utama untuk membantu mereka berkembang sebagai medium anak, mencobakan diri dalam dunia nyata dan dalam fantasi.¹⁰

“Permainan adalah stimulasi yang sangat baik untuk anak-anak.” Permainan tradisional adalah permainan edukatif untuk usia dini anak.¹¹ Dalam hal ini, mengajar dianggap sebagai permainan edukatif yang menyenangkan. Permainan ini mengandung elemen pendidikan yang bermaksud untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak. Permainan tradisional, yang dibawa dari generasi ke generasi untuk meneruskan tradisi lokal, adalah permainan edukatif. Permainan tradisional harus digali dan dikembangkan karena mengandung nilai-nilai sosial seperti sportivitas, kejujuran, kekompakan, kegigihan,

⁹ Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH. In Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (Vol. 10, Issue 1).

¹⁰ Sofia Hartati. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.h. 85.

¹¹ Adriana, D. (2013). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika

kesabaran, dan berbagi. Anak-anak belajar sikap, keterampilan, pengetahuan, konsentrasi, dan ketangkasan yang hanya dapat dicapai oleh tubuh dan otak manusia melalui permainan tradisional.

Setelah melakukan penelitian, peneliti mendefinisikan proses pembelajaran di TK Al-Musyaffa Kendal kelompok, peneliti memilih TK Al-Musyaffa Kendal sebagai tempat penelitian, karna ingin mengetahui implementasi permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial di kelompok, karena pada dasarnya usia 5-6 thn harus sudah dikenalkan permainan tradisional yang mempunyai keunggulan dari permainan tradisional yaitu sebagai pelestarian budaya untuk memperkenalkan anak usia dini pada budaya lokal, dan nilai-nilai lokal untuk membantu mereka memahami dan menghargai warisan budaya serta menstimulasi untuk dikembangkan karena mengandung nilai-nilai Keterampilan sosial seperti: Kerjasama, menolong, bersaing, berbagi, empati, kenal emosi dan kenal diri. kepada temannya di kelompok B saat bermain.

Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal Tahun Ajaran 2024/2025”. Peneliti percaya bahwa mereka harus memahami dan meneliti secara menyeluruh untuk menunjukkan bagaimana implementasi permainan tradisional anak usia dini sebagai pembentuk keterampilan sosial anak.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal Tahun Ajaran 2024/2025?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan

Tujuan penelitian adalah untuk mencapai suatu tujuan setelah mengetahui masalah yang terjadi untuk menentukan Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Manfaat

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan diri khususnya pada Keterampilan sosial dalam permainan tradisional bagi anak usia dini.

b. Secara Praktis

1. Untuk sekolah, membantu sekolah dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan kemampuan terbaik mereka dalam Keterampilan sosial.

2. Untuk Guru, sebagai referensi untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan, terutama pada kemampuan Keterampilan sosial.
3. Bagi Peserta Didik, dapat mengembangkan kemampuan Keterampilan sosial melalui permainan tradisional.
4. Peneliti dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman mereka dalam penelitian lanjutan.

BAB II

PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI PEMBENTUK KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Tradisional

a. Sejarah Permainan Tradisional

Permainan tradisional menunjukkan warisan pengetahuan dan memiliki berbagai tujuan atau pesan di baliknya. Pada prinsipnya, permainan anak tetap merupakan permainan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Permainan yang dapat menumbuhkan aspek psikologis anak dapat digunakan sebagai alat pendidikan untuk mempersiapkan anak untuk kehidupan orang dewasa. Istilah "permainan" mencakup berbagai kegiatan dan perilaku, dan mungkin berfungsi sebagai ragam tujuan yang sesuai dengan usia anak.¹²

Permainan tradisional adalah salah satu pendekatan klasik untuk mengajar. Ini adalah kegiatan permainan sederhana yang berasal dari tradisi masyarakat tertentu dan memiliki nilai pendidikan yang murah. Hasilnya meningkatkan keterampilan fisik, pemikiran kritis, dan analisis, kejujuran, toleransi, kepekaan, dan daya tanggap.¹³

Permainan tradisional dapat membantu siswa

¹² Yusep Mulyana. Dr. Anggi Setia Lengkana,(2019:6)

¹³ Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02 Jember

meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka secara keseluruhan dan menyeluruh.¹⁴ Siswa menyukai permainan seperti ini.¹⁵ Peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan juga dapat menentukan perkembangan siswa.¹⁶

Pada umumnya permainan tradisional ini dilakukan oleh anak-anak, karena dunia mereka adalah bermain dan mereka memiliki banyak ide. Mereka biasanya mampu berimajinasi dengan berimprovisasi saat membuat permainan mereka sendiri. Untuk menjadi permainan, daya kreativitas inilah yang ditingkatkan. Biasanya, Anda bermain permainan ini secara tidak sengaja, tetapi ini menarik perhatian. Lambat laun berkembang menjadi tradisi masyarakat sebelum akhirnya menjadi permainan tradisional. Permainan tradisional, juga dikenal sebagai permainan rakyat, adalah permainan yang telah dimainkan sejak lama, terutama di lingkungan pedesaan. Mereka berkembang dan berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat setempat. Sebagian besar permainan tradisional dibuat menarik dan menghibur sesuai dengan keadaan sosial saat itu.

Kata dasar "main" berasal dari kata "permainan", yang

¹⁴ Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298–309

¹⁵ Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020)

¹⁶ Yusep Mulyana. Dr. Anggi Setia Lengkana, (2019:11)

berarti melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.¹⁷ Dalam bukunya yang berjudul Tentang Frobel dan Methodenya. Ki Hajar Dewantara menyarankan Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh permainan, khususnya permainan yang dimaksudkan untuk mengajar: permainan harus menggembirakan anak, karena kegembiraan menumbuhkan jiwa, harus memberi anak kesempatan untuk berfantasi, dan harus mengandung konten yang dapat mengajarkan anak ketertiban dan disiplin.

Jadi, apa Semua jenis permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi dianggap sebagai "permainan tradisional". Permainan tradisional anak tidak diketahui kapan mulai tumbuh dan berkembang. di Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tidak ada yang tahu siapa penciptanya juga. Selain itu, tidak ada yang pasti tentang jenis permainan, jumlah, atau tujuan awalnya. Meskipun demikian, informasi tentang berbagai jenis permainan tradisional anak yang dikenal pada akhir abad ke-19 dan permulaan abad ke-20 dapat ditemukan dari kisah-kisah, dokumen, dan sisa-sisa dari berbagai jenis permainan tersebut.¹⁸

Selama era Mataram, misalnya, legenda atau cerita Raden Rangga yang suka bermain gatheng dengan batu yang agak besar. Hingga saat ini, sisa-sisa alat bermain Raden Rangga yang terbuat

¹⁷ Yusep Mulyana. Dr. Anggi Setia Lengkana,(2019:11)

¹⁸ Sukirman Dharma Mulya. Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak DIY. Yogyakarta: Proyek P3NB, 1992

dari batu gatheng masih disimpan di Kotagede. Tidak jelas apakah batu itu benar-benar alat bermain gatheng.

Selain itu, seperti yang diceritakan oleh pengarang Yasawidagda dalam bukunya yang berjudul Sangkan Paran, para pemuda jaman Mataram suka bermain watang di alun-alun setiap hari Sabtu. Permainan ini membutuhkan keterampilan kuda untuk melawan musuh. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan kopetisi atau kompetitif yang bersifat edukatif.¹⁹:

- a) Permainan tradisional rekreatif biasanya dimainkan untuk mengisi waktu luang. Bukan masalah menang atau kalah. Yang terpenting adalah bersenang-senang bersama untuk mengisi waktu luang, bukan untuk menyerang dan menjatuhkan lawan. Akibatnya, diharapkan kesegaran rohani dan fisik diperoleh.
- b) Permainan tradisional yang menguntungkan, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima Bersama oleh pesertanya. Untuk mencapai kemenangan, biasanya disertai dengan imbalan-imbalan tertentu bagi pemenangnya, maka pihak-pihak yang bertanding sudah seharusnya berusaha keras untuk mencapai

¹⁹ Yusep Mulyana. Dr. Anggi Setia Lengkana,(2019:11)

kemenangan. Untuk itu maka diperlukan ketangkasan, kecepatan, kepandaian bersiasat, ketajaman pikiran dan sebagainya. Permainan untuk bertanding ini terdiri dari 3 kelompok, yaitu: permainan strategi (game of strategy), seperti permainan bebentengan, perang-perangan dan gala asin, permainan yang lebih mengutamakan kemampuan fisik (game of physical skill) permainan kili doka, hae bikase dan permainan bakiak, permainan yang bersifat untung-untungan atau mengandalkan keberuntungan (game of chance) seperti pertarungan gambar, hahayaman, munomafatu.

- c) Permainan tradisional bersifat edukatif dan mengandung elemen pendidikan. Anak-anak diperkenalkan dengan berbagai keterampilan dan keahlian melalui permainan ini, yang merupakan salah satu bentuk pendidikan non-formal di masyarakat. Anak-anak menggunakan permainan seperti ini untuk belajar bersosialisasi dan menjadi bagian dari kelompok sosial mereka.

Meskipun permainan-permainan ini dikelompokkan ke dalam tiga kategori berbeda, itu tidak berarti bahwa fitur yang ada dalam satu jenis permainan tidak ada dalam jenis permainan lainnya. Unsur-unsur permainan menggabungkan satu sama lain. Yang paling penting, nilai-nilai kerjasama, seperti kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran, adalah dasar filosofi pembentukan permainan tradisional ini. Nilai-nilai ini berasal dari pandangan

hidup (worldview) dari berbagai suku di Indonesia.

b. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Masing-masing wilayah memiliki karakteristik, adat, dan budaya unik, Indonesia memiliki banyak permainan tradisional. Penelitian telah menemukan kurang lebih 57 jenis permainan tradisional, yang dibagi menjadi tiga kategori:

- a) Jenis permainan yang menggunakan musik, seperti hanacaraka, kubuk, lir-ilir, sinten nunggang sepur, rintisan tela, dan gedang gepeng.
- b) Permainan yang memerlukan gerakan seperti kucingan, kasti, sundamanda, gobak sodor, dan balapan sempol.
- c) Permainan yang memerlukan gerakan dan musik seperti sluku-sluku bathok, cublak-cublak suweng, jamuran, dan aku duwe pitik.²⁰

Adapun permainan tradisional digolongkan menjadi 10 yaitu:

1. Permainan yang dimainkan hanya oleh anak perempuan atau anak laki-laki, hanya oleh anak laki-laki atau anak perempuan, atau oleh anak laki-laki dan perempuan secara bersamaan:
 - a. Permainan yang pelaksananya anak perempuan saja contohnya dhakon, sumbar dulit, sumbar manik.
 - b. Permainan yang pelaksananya anak laki-lakinya saja

²⁰ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016)

- contohnya bengkat, gonag gerit, adu kecil.
- c. Permainan yang pelaksananya anak laki-laki maupun perempuan contohnya engklek, kauman, gobag sodor.
 - d. Permainan yang pelaksananya bisa dilakukan bersamaan antara anak laki-laki dan perempuan contohnya dham-dhaman, gulaganthi, soyung.
2. Permainan yang pelaksananya berpasangan satu lawan satu contohnya dhakon, mul-mulan, dham-dhaman:
- a. Permainan yang pelaksananya berkelompok contohnya gobag sodor, jeg-jegan, kauman.
 - b. Permainan yang pelaksananya perorangan contohnya sobyung, layangan, pathon.
 - c. Permainan yang pelaksananya satu lawan satu atau juga dapat dilakukan berkelompok contohnya bengkat.
 - d. Permainan yang pelaksananya berpasangan contohnya gamparan, obrog, tembung.
3. Permainan yang memerlukan peralatan, contohnya benthik alatnya janak benthong, sumbar alatnya kecil dan suru, layangan alat yang dibutuhkan layang-layang.
- a) Permainan yang memerlukan prasarana arena tertentu seperti gobag sodor, gobag bunder, tikusan.
 - b) Permainan yang memerlukan arena dan alat bermain seperti mul-mulan, dham-dhaman, bas-basan.
4. Permainan dengan musik contohnya jamuran, ancak-ancakalis, soyang.

5. Permainan yang diakhiri dengan pemberian hukuman pada yang kalah contohnya kauman, tikusan, gendiran.
6. Permainan menggunakan udhu, yang berarti ada untung dan rugi contohnya sumbar suru, sumbar garit, cithit.
7. Permainan yang dapat menyebabkan kerusakan atau kehilangan alat bermain contohnya layangan, pathon, adu jengkerik.
8. Permainan yang menggunakan kekuatan supranatural contohnya nini thowong, wedhus prucul, oncit.
9. Untuk menentukan urutan permainan yang paling awal misalnya dengan sut, kacen, hompimpa.
10. Jenis permainan menentukan tempat bermain.

Cara Bermain beberapa jenis permainan:

1. Cublak-cublak suweng: Permainan daerah Jawa Tengah ini menarik untuk dimainkan lagu berbahasa Jawa yang digunakan dalam permainan ini terus dilestarikan hingga saat ini. Permainan yang hanya membutuhkan sebuah biji atau batu untuk menentukan giliran dalam permainan.

Cublak-cublak suweng

Suwenge teng gelenter

Mambu kethudung gudel

Pok empong lera lere

Sopo nguyu ndelekake

Sir sir pong dele kopong

Sir sir pong dele kopong

Cara bermain:

- a. Menentukan pemain awal dengan hompimpa atau suit.
 - b. Pemain yang kalah harus bersedia digunakan punggungnya untuk menebak dimana letak akhir batu yang digilirkan.
 - c. Permainan ini harus bernyanyi lagu cublak-cublak suweng untuk menggilir batu dari tangan ke tangan lainnya.
 - d. Permainan yang menjadi alas harus menebak letak batu yang digenggam.
 - e. Apabila dapat menebak maka pemain yang menggenggam batu harus bergiliran jaga.
 - f. Permainan dapat diakhiri dengan kesepakatan bersama.
2. Petak Umpet: Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak menjelang sore hari tiba biasanya juga dimainkan ramai-ramai saat hari libur tiba, permainan ini menjadi mengasyikan karena harus bersembunyi supaya tidak diketahui oleh penjaga. Selain itu permainan ini juga sederhana karena tidak menggunakan alat dan bahan apapun, sehingga populer dikalangan masyarakat.

Cara bermain:

- a. Menentukan jumlah pemain yang akan bermain petak umpet
- b. Peserta dapat menentukan penjaga dengan cara hompimpa

- c. Setelah menentukan penjaga, peserta berbaris berbanjar kebelakang untuk menentukan hitungan waktu sembunyi.
 - d. Cara menentukan hitungan dengan menebak jari mana yang digunakan untuk menyentuh, misal, jari telunjuk digunakan maka apabila benar menunjuk telunjuk skor hitung menjadi 10, lalu apabila salah menjadi kali lipatnya hingga maksimal menyentuh angka 50.
3. Domikadoeska: Permainan tradisional yang berasal dari provinsi Maluku dimana permainan ini dilakukan secara berkelompok. Domikado ini bermanfaat untuk anak-anak selain melatih sosial dengan meningkatkan keakraban dan kebersamaan antara anak-anak, permainan ini juga dapat melatih konsentrasi anak.

Domikado do-do mikado eska

Es-eskado eskado bea-beo bea-beo

Domikado mikado eska

Eskado eskado bea-beo bea-beo

One two three four five six

Seven eight nine ten

Cara bermain:

- a. Pertama-tama, anak-anak dapat duduk mapupun berdiri membentuk lingkaran dengan posisi tangan kanan berada diatas tangan kiri, pemain sebelah kanannya, sedangkan posisi tangan kiri berada

dibawah tangan kanan pemain sebelah kirinya.

- b. Kemudian pemain saling menepuk tangan secara bergantian sambil menyanyikan lagu domikado.
 - c. Selanjutnya pemain yang terkena tepukan terakhir harus keluar dari lingkaran. Diulangi terus sampai tersisa dua pemain. Dua pemain terakhir ini akan beradu suwit sambil bernyanyi.
 - d. Pemain yang menang akan memberikan perintah kepada pemain yang kalah, Permainan diulang dengan peraturan yang sama.²¹
4. Ular Naga: Permainan ular naga populer dimainkan di masyarakat. Permainan yang membutuhkan banyak pemain untuk bersama-sama menyanyi lagu ular naga yang sudah familiar di telinga masyarakat. Permainan ini memerlukan pelarangan yang luas karena akan digunakan untuk berkeliling.

Ular naga panjangnya bukan kepalang

Berjalan-jalan selalu kian kemari

Umpan yang lezat itulah yang dicari

Kini dianya yang terbelakang

Cara bermain:

- a. Permainan menentukan jumlah permainan yang akan

²¹ Cahyo Yuwono, Andin Vita Amalia, Karsinah, Listi Hanifah, Amidi
“Permainan Tradisional Anak Nusantara”

mengikuti permainan

- b. Menentukan dua orang yang akan memperagakan seperti gapura dengan kedua tangan yang saling berpaut. Biasanya bisa ditentukan dengan kedua orang yang kalah saat hompimpa.
- c. Permainan yang tidak menjadi gapura harus membuat barisan berbanjar sehingga berbentuk seperti ular.
- d. Sembari menyanyikan lagu anak-anak berputar mengelilingi gapura yang dibuat
- e. Setelah lagu berakhir, anak yang tertangkap diberikan pertanyaan dengan memilih antara kedua temannya yang menjadi gapura.
- f. Tim yang terbanyak untuk mengumpulkan teman-temannya ialah pemenangnya.

c. Dampak Permainan Tradisional

Dampak positif permainan tradisional pada anak-anak meliputi:²²

1. menumbuhkan tubuh yang sehat, bugar, dan tangguh.
2. menumbuhkan toleransi, demokratis, disiplin, dan mental atletik.
3. menumbuhkan moral yang jujur, peka, tulus, dan tanggap.

²² Hayati, Siti & Hibana, Hibana. (2021) Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. Jurnal Pelita PAUD. 5. 298-309. 10.33222/pelitapaud.v5i2.1344

4. menumbuhkan kemampuan sosial untuk bersaing, berkebangsaan, bekerja sama, dan bersahabat. Permainan tradisional dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka secara keseluruhan.
- d. Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran

Seorang anak mendapat banyak pelajaran dari proses bermain permainan tradisional. Dalam hal ini, si anak terlibat secara langsung dalam aktivitas fisik dan emosional, yang berdampak besar pada perkembangan mereka. Permainan tradisional berfungsi untuk meningkatkan kecerdasan kognitif, emosional, dan kreatifitas anak. Selain itu, mereka meningkatkan kreativitas anak. Selain itu, mereka dapat digunakan sebagai terapi bagi anak-anak. Mereka membantu perkembangan kecerdasan majemuk anak, yang mencakup kecerdasan logika, kecerdasan emosi, dan antarpersonal anak, kecerdasan imajinasi anak, dan kecerdasan intelektual.

- e. Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki banyak manfaat antara lain sebagai berikut:²³

1. Anak-anak tidak bermain permainan tradisional yang membutuhkan alat seperti saat mereka bermain menggunakan mainan buatan atau peralatan yang dapat dibeli di toko.

²³ Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Javalitera

Sebaliknya, mereka membuat dan mengubah sendiri mainan atau peralatan untuk bermain, seperti membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, peralatan engrang dari bambu, membuat pistol dari cabang (carang) bambu, dan sebagainya. Cara ini sangat membantu meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak-anak.

2. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional pada anak-anak usia dini. Permainan tradisional menjadi media karena biasanya dimainkan secara kolektif dan mengajarkan anak-anak tentang bekerja sama, mendukung, percaya, menolong, dan membangun kepercayaan diri.
3. Sebagai metode untuk mengidentifikasi nilai-nilai karakter. Permainan tradisional menuntut kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; keadilan; hormat dan santun; kasih sayang, kepedulian, dan kerja sama; percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; dan cinta kepada Tuhan dan alam semesta bersama dengan segala isinya. kepemimpinan; menjadi baik dan rendah hati serta menunjukkan toleransi, damai, dan persatuan. Oleh karena itu, permainan tradisional berguna untuk mengajarkan nilai-nilai moral dalam kehidupan.
4. Mengembangkan keterampilan motorik anak-anak yang masih sangat muda. Ketika anak-anak bermain permainan tradisional, mereka belajar banyak gerakan dan kegiatan, seperti melompat, meloncat, berlari, berjalan, dan melempar dengan alat, gerakan tubuh, atau gerakan tangan. Gerakan dan kegiatan ini

meningkatkan keterampilan motorik dan biomotorik mereka, termasuk motorik kasar dan halus.

5. Berguna bagi kesehatan. Permainan tradisional yang menuntut banyak gerakan fisik juga baik untuk pertumbuhan dan kesehatan anak. Anak-anak tidak akan mengalami obesitas jika mereka banyak bergerak.
6. Menggunakan kemampuan kognitif anak sebaik mungkin. Permainan tradisional membantu anak-anak meningkatkan kemampuan kognitif mereka, seperti berhitung dan konsentrasi. Selain itu, dalam permainan tradisional yang memerlukan latihan fisik seperti: gobak sodor, anak-anak diminta untuk menghitung berapa banyak kotak yang dapat dilewati.
7. Memberikan semangat dan kebahagiaan. Permainan tradisional memiliki sifat rekreatif, yang berarti mereka dapat membuat anak-anak senang dan bahagia.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak-anak di bawah enam tahun, karena pada usia ini anak berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang menentukan pembentukan kepribadian atau karakter mereka.²⁴ Antara usia 0 dan 6 tahun, seorang anak berada dalam masa emas pertumbuhan dan perkembangan otaknya, juga disebut sebagai dunia pendidikan "golden age".

²⁴ Husnul Bahri, Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019)

Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini didefinisikan sebagai "early childhood", yang merupakan anak dari usia nol hingga enam tahun. Pada titik ini, merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek rentang kehidupan manusia. Pembelajaran seorang anak harus mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki pada tahap perkembangan anak.

Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini adalah anak yang berusia antara satu dan lima tahun.²⁵ Pengertian ini didasarkan pada batasan perkembangan psikologis seperti bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-6 tahun, dan masa kanak-kanak berusia 1-6 tahun.

Sebaliknya, Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) membatasi definisi dari kata "usia dini" untuk anak-anak berusia antara 0 sampai 6 tahun, atau hingga anak-anak menyelesaikan sekolah dasar. Ini menunjukkan bahwa istilah ini mencakup anak-anak yang masih dalam pengasuhan orangtua, anak-anak di kelompok bermain, anak-anak di Taman Kanak-kanak (TK), dan anak-anak di fasilitas perawatan anak (TPA).

Dari informasi Di atas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia dini pada hakikatnya dilabelkan hingga mereka berusia minimal enam tahun. Anak-anak usia dini adalah mereka yang belum menerima pendidikan dasar tetapi masih menikmati permainan di rumah, di

²⁵ Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori), Jakarta. (PT Bumi Aksara, 2018)

PAUD, TK, TPA, dan Kindergarten.

3. Mengembangkan Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditampilkan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain dengan cepat dan tepat untuk memberikan kenyamanan mereka.²⁶ Keterampilan sosial didefinisikan dalam bahasa sebagai kemampuan seseorang untuk berperilaku secara sosial. Menurut etimologi, keterampilan sosial terdiri dari tiga kata: keterampilan sosial, keterampilan anak usia dini, dan keterampilan. Secara bahasa, keterampilan sosial berarti kemampuan seseorang untuk berperilaku secara sosial.

Kata "terampil" berasal dari kata "mampu" atau "cekatan" dalam menyelesaikan tugas. Semua yang berkaitan dengan masyarakat dianggap sosial, dan anak usia dini adalah mereka yang berusia antara 0 dan 6 tahun.²⁷ Selain itu, perilaku, perbuatan, dan sikap yang ditampilkan oleh seseorang dalam interaksi dengan orang lain, dikombinasikan dengan ketepatan dan kecepatan yang

²⁶ Putri Admi Perdani, 'Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014. hlm.131.

²⁷ Nur Hamzah, Pengembangan Sosial Anak Usia Dini, (Pontianak:Iain Pontianak Press 2015), hlm.21.

membuatnya nyaman bagi mereka yang berada di sekitar.²⁸ Jadi pengertian Keterampilan sosial secara umum dapat dilihat beberapa bentuk perilaku:

1. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal) secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain.
2. Perilaku yang berhubungan dengan orang lain, (bersifat interpersonal) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain.
3. Perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh gurunya.²⁹

Menurut beberapa ahli, ini adalah beberapa definisi keterampilan sosial:

1. Sujiono mengatakan keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menilai dan menginterpretasikan peristiwa sosial tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dalam kelompok bermain dengan kemampuan untuk membayangkan berbagai pilihan tindakan dan memilih yang terbaik.
2. Keterampilan sosial, menurut Osland, adalah kemampuan untuk mempertahankan hubungan dan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu dan

²⁸ Yulia Siska, 'Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Edisi Khusus, No. 2, Agustus 2011. hlm. 31

²⁹ Nur Hamzah, 'Pengembangan Sosial Anak Usia Dini',...hlm. 23

menjalin hubungan yang baik.

3. Keterampilan sosial adalah kemampuan yang kompleks untuk mengendalikan perilaku yang ditolak oleh lingkungan dan melakukan perbuatan yang diterima, menurut Libet dan Lewinshon.
4. Menurut Seefeldt dan Barbour, keterampilan sosial termasuk komunikasi, bekerja sama, berbagi (berbagi), dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat.
5. Walker menggambarkan keterampilan sosial sebagai kemampuan untuk bertindak dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain.³⁰

a. Jenis-jenis Keterampilan Sosial

Maryani mengatakan keterampilan sosial terdiri dari empat bagian:

1. keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal dan menjadi akrab, melakukan kontak mata, berbagi informasi.
2. Keterampilan komunikasi: mengemukakan pendapat, mendengarkan, dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat.
3. Keterampilan membangun kelompok (bekerja sama): mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling

³⁰ Putri Admi Perdani, 'Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014. hlm.131

menolong, saling memperhatikan dan saling menghargai.

4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan diskusi, memikirkan orang lain atau empati.³¹

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, standar tingkat pencapaian perkembangan anak keterampilan sosial anak usia dini terdiri dari:

1. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain: mengetahui hak-haknya, mematuhi aturan, mengatur diri sendiri, dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama.
2. Perilaku prososial: mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan orang lain, merespon, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain. Keterampilan untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian, dikenal sebagai perilaku interpersonal.³²

b. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Keterampilan interpersonal: Keterampilan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan merespons berbagai aspek dan perilaku

³¹ Di Akses Melalui
<https://staf.ulm.ac.id/mellyagustina/2016/09/07/keterampilan-sosial-pada-hari-senin-tanggal-12-oktober-2020-pukul-14.31>

³² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, hlm.6

yang membuatnya nyaman, seperti sikap, menolong, dan perilaku, serta motivasi dan keinginan untuk membantu orang lain. Salah satu bentuk keterampilan interpersonal adalah komunikasi.

Kemampuan komunikasi interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang dalam melakukan komunikasi yang efektif dengan orang lain dapat digambarkan sebagai kemampuan kita untuk memulai hubungan yang saling mendukung dengan memahami dan menanggapi lawan bicara kita. Contoh keterampilan interpersonal termasuk:

- a) Keterampilan mendengarkan secara efektif; kemampuan ini merupakan bagian penting dari proses komunikasi, yaitu saat menerima pesan. Mendengarkan tidak secara eksplisit menggunakan telinga, tetapi menggunakan alat penerimaan pesan lainnya memiliki arti yang lebih luas..
- b) Kerja tim adalah sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas.³³
- c) Tanggung jawab, adalah kepribadian yang dibentuk oleh pendidikan kepribadian dan cara seseorang bertindak untuk memenuhi suatu tanggung jawab.³⁴

³³ Sarfilianty Anggiani, Cahyadi Pakeh, Keterampilan Interpersonal (Jakarta: Kencana, 2021) hlm. 22

³⁴ Rika Juwita,dkk 2019. ‘Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tk Aisyiyah Bustanul Atfhal 2 Kota Sukabumi’, Jurnal Kependidikan, Vol. 5, No. 2 Desember, hlm 145

- d) Kepemimpinan adalah keterampilan interpersonal yang memengaruhi pengambilan keputusan tentang arah organisasi, mendorong perilaku anggota untuk mencapai tujuan dan memengaruhi untuk meningkatkan kelompok dan budayanya juga. Memengaruhi interpretasi pengikutnya tentang peristiwa dan tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, mempertahankan kolaborasi dan kerja tim.
- e) Motivasi adalah kekuatan yang menghasilkan dorongan dan semangat, dan tingkat motivasi yang rendah terkait dengan tingkat prestasi yang harus ada di dalam kita.³⁵
- f) Kesabaran dan kesabaran adalah sifat yang sangat penting untuk dimiliki setiap pekerja. Selain itu, kesabaran memiliki banyak manfaat untuk Anda, salah satunya adalah membantu Anda fokus pada tujuan jangka panjang.
- g) Salah satu hal yang harus ditanamkan sejak dini pada anak adalah empati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan berinteraksi dengan perasaan orang lain.³⁶

Perilaku yang berkaitan dengan diri sendiri, seperti kemampuan untuk mengatur diri sendiri dan kepercayaan diri anak usia dini, serta prinsip kejujuran anak usia dini, seperti kemampuan untuk setres, kepekaan terhadap perasaan orang lain, kemampuan

³⁵ Nurjaya, dkk 2020. 'Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai', Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam, Vol. 2, No. 1 Januari, hlm 36-40

³⁶ Ani Sumarni, dkk 2020. 'Empati Anak Usia 5-6 Tahun', Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6, No. 2 November, hlm 61

untuk mengendalikan kemarahan, dan sifat lainnya. Dengan kemampuan ini, anak-anak dapat memperkirakan apa yang mungkin terjadi dan bagaimana perilaku mereka akan berdampak pada situasi sosial tertentu. Beberapa contoh keterampilan perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri atau perilaku percaya diri di sekolah adalah sebagai berikut:

1. Tidak merasa malu untuk tampil di depan kelas dan terkadang dilatih untuk percaya diri di sekolah dengan membaca puisi, menyanyi dan memainkan drama di kelas. Ketika seseorang tidak lagi malu dengan keadaan mereka, itu menunjukkan bahwa mereka memiliki kepercayaan diri.
2. Tidak meniru atau meniru jawaban dari teman menunjukkan bahwa dia tidak yakin dengan jawaban yang ia tulis. Karena itu, mencontek, yang menunjukkan ketidak yakinan seseorang pada jawabannya.
3. Mengutamakan pendapat: Jika guru salah menyampaikan sesuatu, jangan takut untuk mengelah dan mengganggu mereka, karena guru juga manusia dan kita harus ingat bahwa mereka bisa salah.

Metode untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Cerita dan dongeng meningkatkan kemampuan berpikir anak. Anak-anak sangat menyukai cerita dan dongeng yang dibacakan oleh pendidik, orang tua, atau anak-anak yang dekat dengan mereka. Pilih cerita yang berkaitan dengan

kenabian atau orang yang saleh dalam hal ini. Karena kisah-kisah tokoh-tokoh ini pasti mengandung nilai-nilai positif yang bermanfaat bagi anak-anak. Cerita dapat meningkatkan kesadaran, mempengaruhi pemikiran, dan menghasilkan nilai-nilai positif.

2. Memberikan contoh yang baik adalah strategi keteladanan untuk menanamkan nilai kejujuran. Anak-anak membutuhkan peran model dalam proses pengamatan atau pertumbuhan mereka; keteladanan yang baik dapat diperoleh dari keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar rumah mereka.
3. Memenuhi kebutuhan bermain adalah proses pembelajaran atau penanaman nilai kejujuran bagi anak-anak yang dapat dicapai melalui kegiatan bermain. Bermain mendorong pertumbuhan fisik dan mental. Permainan ini dapat diubah menjadi permainan edukatif yang menyenangkan untuk dimainkan. Jika kita tidak tahu bagaimana kita unik, kita tidak bisa memahami bagaimana orang-orang di ruang kelas yang sama dengan guru yang sama dalam jumlah waktu yang sama dan mencapai tingkat sukses yang berbeda-beda.
4. Sikap yang berkaitan dengan kemajuan akademik, yaitu sikap atau keterampilan sosial yang dapat membantu siswa belajar di sekolah, seperti melakukan tugas sekolah dengan baik, mematuhi perintah guru, dan berperilaku sesuai dengan aturan kelas. Prestasi akademik siswa menunjukkan salah satu kesuksesan mereka di sekolah. Ini karena ditemukan

bahwa siswa menunjukkan tingkat prestasi akademik yang lebih tinggi ketika daya belajar mereka lebih rendah, yang mengarah pada tahap keberhasilan yang lebih rendah yang diharapkan oleh sekolah, orang tua, dan siswa itu sendiri.

Salah satu tugas guru adalah mengubah perilaku siswa dan tujuan mereka untuk belajar, menanamkan keyakinan yang positif dan haus akan pengetahuan, dan menumbuhkan keterampilan belajar dengan efisien. Motivasi untuk berprestasi juga memengaruhi keberhasilan siswa dalam pendidikannya. Motivasi berprestasi adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya.

- a. Penerimaan teman sebaya, juga disebut penerimaan teman sebaya, mengacu pada sejauh mana seorang anak diterima oleh lingkungan sosialnya atau lingkungan teman sebayanya.³⁷
- b. Kemampuan komunikasi adalah kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis secara efektif sehingga pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik tanpa adanya salah paham, miskomunikasi, atau salah pemahaman. Jika seseorang dapat mengklaim telah menguasai keterampilan komunikasi, tampaknya akan membutuhkan waktu seumur hidup untuk menguasainya. Namun, ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk membantu anak-anak untuk lebih baik

³⁷ Mubarak Fuad, Adi Cilik Pierewan 2018. 'Pengaruh Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Well-Being Pada Remaja', Jurnal UNY, Vol.23, No. 1, April, hlm 50

dalam berkomunikasi dan menerima informasi. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, keterampilan sosial bukanlah keterampilan yang dibawa sejak lahir. Sebaliknya, mereka belajar melalui proses, baik dari orang tua, teman sebaya, guru, atau lingkungan sekitar mereka.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Keterampilan Sosial Anak Usia Dini adalah:

1. Menunjukkan kemampuan untuk memilih kegiatan secara mandiri. Anak-anak, contohnya, ingin menerima tugas yang diberikan dan dapat menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan tugas tersebut, serta menunjukkan sikap percaya diri. Dengan percaya diri menunjukkan pekerjaan Anda dan menjawab pertanyaan guru dengan suara lantang.
2. Nilai Pendidikan: Permainan tradisional mengandung nilai pendidikan fisik dan mental. Nilai-nilai seperti etika, disiplin, sosial, dan jujur adalah contohnya. percaya diri dan mandiri.
3. Nilai Kepribadian: Permainan tradisional membantu siswa mempersiapkan otak mereka dan menangani masalah sehari-hari. Permainan tradisional juga dapat membantu perkembangan pribadi, seperti mengajarkan anak-anak untuk mengembangkan cipta, rasa, dan karsa mereka, sehingga mereka dapat menjadi lebih arif dan bijaksana ketika mereka dewasa.
4. Nilai Keberanian: Nilai ini ditemukan dalam permainan

tradisional ketika anak-anak berani membuat keputusan dan memutuskan apa yang harus dilakukan sehingga mereka dapat pemenangnya.

5. Nilai Kesehatan: Karena banyaknya gerakan dalam permainan tradisional, mereka memiliki nilai kesehatan. Tubuh memiliki otot yang bergerak. Anak-anak yang mudah bergerak adalah tanda kesehatan mereka.
6. Nilai Persatuan: Permainan tradisional sangat bagus karena anggota kelompok harus bekerja sama untuk mencapai tujuan kemenangan. Permainan kelompok ini dapat membangun rasa solidaritas yang tinggi, yang harus ditanamkan pada anak.
7. Nilai Moral: Permainan tradisional membantu anak mengidentifikasi dan memahami suatu kebudayaan dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Ada yang Pesan moral diharapkan memotivasi siswa untuk mempertahankan permainan tradisional.³⁸

c. Konsep Keterampilan Sosial

Pada masa awal kanak-kanak, peningkatan perilaku sosial paling jelas terlihat. Perilaku sosial ini dilakukan dengan niat baik seperti membantu, membantu, berbagi, dan menyumbang.³⁹ Tiga faktor akan memengaruhi peningkatan perilaku sosial anak:

³⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016)

³⁹ Yekti Akilasari, 'Kemampuan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.1, Nomor. 5, 2015. hlm. 3-4

Seberapa kuat keinginan anak untuk diterima secara sosial, pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku, dan kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang membantu mereka memahami hubungan antara perilaku mereka dan penerimaan sosial.⁴⁰

d. Tahapan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Erikson dalam Hidayati menyatakan bahwa perkembangan keterampilan sosial anak usia dini terdiri dari beberapa tahapan:

- a) *Bac Trust vs Mistrust* (percaya vs curiga): Anak-anak usia 0-1 tahun mendapatkan rangsangan dari lingkungan melalui pengalaman; pengalaman yang menyenangkan meningkatkan kepercayaan diri anak, sedangkan pengalaman yang tidak menyenangkan menimbulkan rasa curiga.
- b) *Autonomy vs shame dan Doubt* (mandiri versus ragu-ragu) usia 2-3 tahun: Kemampuan anak untuk menguasai anggota tubuh sangat penting untuk menumbuhkan rasa otonomi, karena jika lingkungan tidak memberi kepercayaan pada anak, mereka akan menjadi malu dan ragu-ragu.
- c) *Initiative vs. Guilt* (inisiatif vs. bersalah) pada usia 4-5 tahun: Anak-anak ini sudah memasuki usia prasekolah, memiliki kemampuan motorik yang lebih baik, dan lebih suka mengeksplorasi. Anak-anak yang sudah dapat lepas dari

⁴⁰ Yulia Siska, 'Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Edisi Khusus, No. 2, Agustus 2011. hlm. 33

orangtuanya di sekolah menunjukkan bahwa mereka mulai berinisiatif.

- d) *Industri versus infentory* (percaya diri versus rasa rendah diri) pada usia 6 tahun hingga pubertas: Anak harus dapat melakukan tugas perkembangan untuk mempersiapkan diri untuk memasuki masa dewasa. Anak-anak harus memiliki keterampilan yang menumbuhkan rasa berhasil. Anak-anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri jika mereka menguasai keterampilan tertentu, tetapi jika tidak, mereka dapat menumbuhkan rasa rendah diri.

Anak-anak di usia prasekolah diminta untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka, termasuk keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Anak belajar secara bertahap. Cara untuk menjadi anggota kelompok sosial.⁴¹

- e. Strategi Mengembangkan Keterampilan Sosial

- 1. Kenal Diri

Bagian dari kecerdasan intrapersonal dan diri sendiri yang diperlukan anak untuk membangun ikatan sosial yang baik dengan orang lain. Kenal diri tidak hanya mengenal identitas: siapa namanya, siapa Namanya orang tuanya, tempat tinggalnya, jenis kelaminnya (laki-laki atau perempuan), dan identitas

⁴¹ Wulandari Safitri, (PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 2 TALANG PADANG). Diss UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2021

lainnya, serta preferensi, keinginan, dan keyakinan seorang individu tentang lingkungannya. Anak memiliki kesadaran diri.

Keterampilan kenal diri akan membantu anak memilih sendiri apa yang ingin dilakukan, bermain dengan teman seperti apa, dan bersikap. Melewati situasi sosialnya dan dapat menemukan alternatif. Sebagai contoh, anak telah mempelajari karakteristik dirinya, seperti anak perempuan, dan dia ingin bermain boneka dengan teman perempuannya. Jika temanya tidak mau bermain, dia mungkin menemukan cara lain untuk bermain peran bersama anak lain. Dengan demikian, anak telah mencapai pemahaman tentang apa yang menjadi keinginannya sendiri. Ia tidak marah pada temanya yang menolak untuk bermain boneka dengannya. Stimulasi harus diberikan kepada anak usia dini sejak kurang lebih satu tahun. Ini akan membantu anak memahami selera, harapan, dan keinginan mereka. Selain itu, tunjukkan sikap dan tingkah laku yang dibutuhkan anak.

2. Kenal Emosi

Pada usia prasekolah, sosialisasi aneka emosi seharusnya lebih baik lagi. Anak-anak yang mengenal emosinya dengan baik akan belajar mengatur dan mengendalikan emosinya, yang menghasilkan perilaku yang lebih baik dan mengikuti persyaratan lingkungan. Sebagai contoh, ketika seorang anak marah, dia mampu mengendalikan amarahnya dengan tidak memukul atau mengamuk, tetapi dengan mengungkapkannya dengan baik secara lisan. Selain itu, anak-anak yang tidak dapat

mengontrol emosinya dapat menghadapi kesulitan dalam membangun hubungan sosial dengan orang lain.

Mereka dapat menggunakan isyarat seperti "Jangan berisik dong, saya sedang pusing. Nanti saya bisa marah nih." Karena sikapnya yang tidak disukai, ia dapat dijaui oleh kawan-kawannya dan juga dapat terjadi konflik saat berinteraksi. Anak harus dikenalkan dengan ragam emosinya, bahasa tubuhnya, dan emosi orang lain.

3. Empati

Anak-anak harus memiliki keterampilan sosial agar mereka dapat memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta dapat membayangkan dan merasakan situasi orang tersebut. Kualitas sosial ini dibutuhkan untuk membangun korelasi sosial untuk membangun rasa saling menghargai, mencegah kesalahpahaman, dan melatih perhatian dan kepekaan sosial anak. Mengenali perasaan pada anak adalah hal yang sama dengan memberikan stimulasi. Orangtua juga harus menunjukkan kepada anak mereka apa yang mereka lakukan setiap hari. Misalnya, orangtua berempati dengan anak saat dia sedih atau merana dan mengajaknya berbicara.

4. Berbagi

Dengan keterampilan sosial ini, anak-anak diharapkan untuk memperoleh persetujuan sosial dengan membagi apa yang menjadi miliknya kepada orang lain. Mereka juga diharapkan untuk membuat mereka merasakan bahwa mereka adalah bagian

dari orang lain. Keterampilan sosial ini mengajarkan anak usia dini untuk menghindari fokus, menghargai hak orang lain, dan berperilaku baik. Stimulasi yang diberikan melalui pengajaran anak untuk berbagi secara konkret dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya, jika anak bersaing dengan adiknya untuk kue, ajarkannya untuk berbagi dengan adiknya. Saat anak dan temannya rebutan mainan, ajarkan mereka untuk bergantian memberikan mainan.

5. Menolong

Menggunakan keterampilan sosial seperti empati dan simpati terkait dengan keterampilan sosial ini. Bisa menumbuhkan kepedulian dan kepedulian sosial pada anak-anak. Kepedulian sosial anak memungkinkan anak merasa diterima di lingkungan sosial mereka sendiri dan di lingkungan sosial yang lebih luas. Stimulasi yang akan diberikan kepada anak harus diterapkan melalui praktik sehari-hari. Anak-anak usia ini menerima pasti tanggung jawab dan tugas yang sesuai dengan usianya. Misalnya, orang tua mengajarkan anaknya untuk membantu adiknya yang terjatuh untuk kembali berdiri dan membantu ibu seperti halnya membereskan mainannya setelah bermain dan lainnya.

6. Kerjasama

Anak-anak telah bermain secara berkelompok dan bersama-sama di usia ini. Untuk mengajarkan anak-anak keterampilan bekerja sama, mereka harus belajar menghormati

dan menghargai satu sama lain, tidak memberatkan diri sendiri, dan merasa bagian dari lingkungan sosialnya. Stimulasi yang luar biasa diberikan dapat dilakukan di kamar sendiri atau saat anak bermain dengan teman-temannya. Anak-anak dididik untuk berkolaborasi dalam pekerjaan, seperti berbicara dan menggambar bersama.

7. Bersaing

Bisa membantu anak-anak memahami kelebihan dan kelemahan mereka dan menjadi lebih fleksibel ketika menghadapi tantangan, kekalahan, dan kesuksesan. kemenangan yang bisa ditemukan di masa depan. Stimulasi yang diberikan kepada anak digunakan saat mereka bermain. Misalnya, dia bermain sepeda dan bersaing dengan teman-temannya untuk menentukan kekuatan dan kelemahan anak. Mungkin juga menggunakan mainan benteng, di mana ada pemenang dan pemenang. Ajarkan anak-anak bagaimana menyetujui kemenangan dan kekalahan secara efektif.⁴²

B. Kajian Pustaka

Peneliti menggunakan informasi dari penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan untuk menilai kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya. Selain itu, peneliti mencari informasi dari skripsi dan buku-buku sebelumnya tentang teori yang relevan dengan

⁴² Uswatun Amalia Hasanah 2019. ‘ Stimulasi Keterampilan Sosial Untuk Anak Usia Dini’, Jurnal Fascho, Vol. 1, No. 1, hlm. 4-8

judul yang digunakan sebagai landasan teori ilmiah.

1. M Hery Yuli Setiawan., Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (Vol. 5 Januari 2016).

Dalam jurnal penelitian ini Sangat penting bagi pendidikan anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan mereka, dan salah satunya adalah pengembangan keterampilan sosial, yang merupakan kemampuan yang harus ditanamkan pada anak usia dini untuk bersosialisasi dengan baik di lingkungannya. Permainan tradisional, misalnya, dapat membantu anak usia dini mengembangkan keterampilan sosial mereka dengan mengajarkan mereka bagaimana bersosialisasi, bekerja sama dengan teman, dan merasa empati dengan orang lain.⁴³

a. Kelebihan dari jurnal tersebut:

- 1) Pengembangan keterampilan sosial, menekankan pentingnya keterampilan sosial untuk perkembangan anak usia dini, dengan mencatat bahwa keterampilan ini memungkinkan anak-anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan tepat dengan orang lain,
- 2) Perkembangan tradisional sebagai alat mereka menyoroti permainan tradisional sebagai alat yang berharga untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial pada

⁴³ M Hery Yuli Setiawan., Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (Vol. 5 Januari 2016), hlm 8

anak-anak karena permainan secara alami menarik bagi anak-anak. Permainan ini mendorong permainan kelompok dan berbagi, menumbuhkan keterampilan sosial.

- 3) Aspek keterampilan sosial membahas berbagai aspek keterampilan sosial termasuk empati, kerja sama, tanggung jawab dan persaingan yang sehat.
- b. Kelemahan dari jurnal tersebut:
- 1) Ruang lingkup terbatas mungkin berfokus secara sempit pada manfaat permainan tradisional tanpa sepenuhnya membahas faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan sosial-emosional seperti interaksi keluarga atau emosi yang lain.
 - 2) Tantangan implementasi meskipun jurnal-jurnal tersebut menganjurkan penggunaan permainan tradisional, jurnal-jurnal tersebut mungkin tidak memiliki panduan khusus tentang cara mengimplementasikan permainan-permainan ini secara efektif dalam berbagai lingkungan Pendidikan atau mengatasi tantangan yang dihadapi oleh anak-anak dengan keterampilan sosial yang terbatas.
 - 3) Terbatasnya perhatian terhadap aspek-aspek emosional, tidak sepenuhnya mengeksplorasi hubungan antara perkembangan emosional dan keterampilan emosional dan keterampilan sosial, mengabaikan pentingnya mengelola emosi dan memahami perasaan orang lain.

2. Siti Munawaroh,dkk., Jantra Sejarah dan Budaya Jawa. (Vol. I No.1 Juni 2006, ISSN 1907-9605).

Jurnal penelitian ini berpendapat bahwa permainan tradisional, yang merupakan bagian dari kekayaan budaya dan aset bangsa, harus dilestarikan dan dikembangkan terus menerus. Ini jelas merupakan hasil dari upaya untuk membentuk kepribadian anak-anak yang nantinya akan menjadi penerus perjuangan bangsa, orang-orang yang berbudi luhur dan memiliki kemampuan untuk memajukan negara.⁴⁴

a. Kelebihan dari jurnal tersebut:

- 1) Fokus pada Budaya: Beberapa artikel di Jantra membahas tradisi agraria, yang dapat memberikan wawasan berharga tentang aspek budaya Jawa ini.
- 2) Tradisi dan Pelestarian Budaya: Jantra mencakup diskusi tentang tradisi, pelestarian budaya, dan nilai-nilai yang tertanam dalam praktik-praktik ini
- 3) Nilai Moral dan Agama: Jantra mengeksplorasi pendidikan moral dan tradisi keagamaan, yang menunjukkan cakupan jurnal tentang nilai-nilai Masyarakat

b. Kekurangan dari jurnal tersebut:

Aksesibilitas: Jurnal ini mungkin tidak mudah diakses

⁴⁴ Jurnal Siti Munawaroh,dkk., Jantra Sejarah dan Budaya Jawa. (Vol. I No.1 Juni 2006, ISSN 1907-9605)

oleh khalayak luas, yang berpotensi membatasi dampaknya dan Meskipun fokusnya pada sejarah dan budaya Jawa merupakan kekuatan, hal itu juga dapat membatasi daya tariknya bagi mereka yang tertarik pada bidang lain.

3. Wulandari Safitri “Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional di TK Aiyiyah Bustanul Athfal 02 Talang Padang (Skripsi, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)

Dari penelitian skripsi ini: perkembangan keterampilan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang yang dilakukan penulis Guru di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang tidak menerapkan langkah-langkah permainan tradisional, yang berjumlah 8 langkah, sehingga mulai berkeimbang. Ini disebabkan oleh kurangnya langkah-langkah yang diperlukan untuk perencanaan. Guru tidak membuat tujuan kegiatan yang berkaitan dengan aspek perkembangan keterampilan sosial RPPH, dan terlalu sedikit waktu yang dialokasikan untuk kegiatan permainan tradisional. Dari dua belas siswa yang memiliki keseimbangan yang baik, 33,4% berada di bawah jumlah 4, peserta didik yang seimbang baik adalah 16,6% di bawah jumlah 2, peserta didik yang mulai berkembang adalah 41,6% di bawah jumlah 5, dan peserta didik yang mulai berkembang adalah 1,6% di bawah

jumlah 1.⁴⁵

a. Kelebihan skripsi ini:

- 1) Penggunaan Permainan Tradisional: Tulisan ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat menggunakan permainan tradisional yang sudah mereka kenal untuk membuatnya lebih mudah diterima dan menarik bagi mereka.
- 2) Pengembangan Keterampilan Sosial: Fokus pada meningkatkan keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan komunikasi, yang sangat penting untuk pertumbuhan anak usia dini.
- 3) Relevansi dengan kurikulum: Penelitian ini sejalan dengan kurikulum pendidikan anak usia dini yang mengutamakan pembelajaran melalui bermain.
- 4) Metode Penelitian Variatif: Tindakan kelas memungkinkan peneliti untuk melihat dan merenungkan proses pembelajaran.

b. Kekurangan skripsi ini:

- 1) Keterbatasan Sampel: Hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi untuk populasi yang lebih luas karena penelitian hanya melibatkan jumlah anak yang terbatas.
- 2) Metodologi yang Mungkin Terbatas: Penggunaan metode

⁴⁵ Wulandari Safitri, (Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Talang Padang). Diss UIN Raden Intan Lampung, 2021

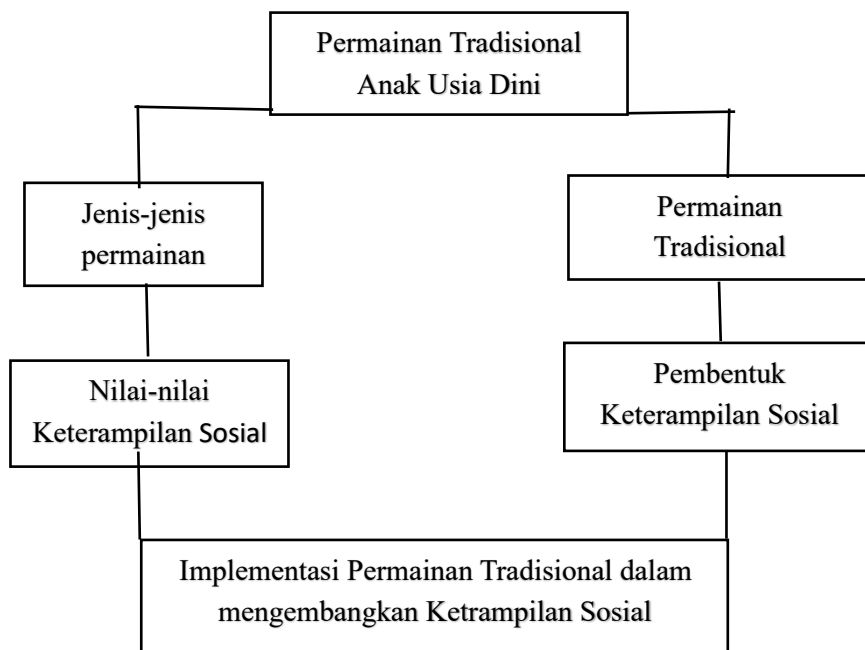
tindakan kelas dapat berbeda tergantung pada kemampuan dan pengalaman guru dalam menerapkan permainan.

- 3) Faktor Eksternal: Keadaan sosial dan budaya di tempat lain dapat memengaruhi hasil penelitian.
- 4) Permainan tidak banyak berbeda: Penelitian mungkin tidak memeriksa berbagai jenis permainan tradisional yang dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori dan konsep yang dideskripsikan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk keterampilan sosial terutama ke murid. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan di atas maka kerangka berfikir pada penelitian ini berpola pada suatu alur pemikiran, antara lain.

Tabel 2.1
Kerangka Berfikir



Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk mendorong perkembangan anak usia dini sejak dini, khususnya dalam mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional. Hal ini tentunya agar anak bisa bekerjasama, berbagi, empati kepada temannya, khususnya dalam berkelompok kepada temannya untuk menuntaskan permainan yang diberikan oleh gurunya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, dan motivasi, dengan menerapkan berbagai metode ilmiah untuk mendeskripsikannya dalam lingkungan alami⁴⁶

Penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada fenomena atau gejala alami dan mengumpulkan data atau informasi tentang topik penelitian.⁴⁷ Peneliti memilih untuk melakukan penelitian kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan keadaan kelas berdasarkan fakta permainan tradisional dalam mengembangkan Keterampilan sosial di TK Al-Musyaffa Kendal. Namun, informasi yang dikumpulkan peneliti dalam bentuk observasi, hasil wawancara, dan dokumentasi.⁴⁸

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1) Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Al-Musyaffa Kendal.

2) Penelitian dilaksanakan bulan Maret 2025.

⁴⁶ Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: UIN Malang Press: 2008), hal. 151

⁴⁷ Ihsanul Hakim, *Metodologi Penelitian*, (Curup: LP2 STAIN Curup, 2009), hal. 145

⁴⁸ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wawancara Media, 2012), hlm. 56-5

C. Sumber Data

Sumber data dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan untuk penelitian.⁴⁹ Data untuk penelitian ini berasal dari sumber tertulis seperti buku-buku, karya ilmiah, jurnal, dan guru-guru lainnya di TK Al-Musyaffa Kendal. Data disebut sebagai data primer dan data sekunder, tergantung pada sumbernya.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpulan data.⁵⁰ Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan dari kepala sekolah, guru kelas dalam bentuk observasi dan wawancara.

b. Sumber Data Sekunder

Data pendukung adalah sumber data sekunder. Sumber data sekunder juga disebut sebagai bahan bacaan, seperti dokumen.⁵¹ Data ini dapat ditemukan dengan cepat, dan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah literatur, artikel, jurnal, dan situs web yang relevan dengan penelitian.⁵²

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 110

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 193

⁵¹ Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 143

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8, h. 137

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kualitatif adalah tampilan, yang terdiri dari tulisan atau kata-kata yang diteliti oleh peneliti oleh peneliti serta objek yang diamati secara menyeluruh untuk menemukan makna yang tersembunyi dalam dokumen atau objek. Fotokopi atau pemalsuan data tidak masalah jika sumber data asli sulit ditemukan, asalkan ada bukti valid.⁵³

Dalam penelitian ini, peneliti berkonsentrasi pada Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal. Dengan menganalisis tentang Permainan Tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk keterampilan sosial pada peserta didik di TK Al-Musyaffa Kendal.

E. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data; tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar dan metode yang ditetapkan.

Jenis pengumpulan data yang digunakan berdasarkan jenis penelitian yang disebutkan di atas adalah sebagai berikut:

a) Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan dengan cara merekam gejala yang diperiksa secara sistematis. Pada observasi penelitian

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 22

ini menggunakan metode observasi secara langsung, yaitu secara pengamatan dan pendataan di lapangan meliputi: cara mengajar guru kelas TK B.

b) Teknik Wawancara

Wawancara adalah cara komunikasi antara dua orang di mana seseorang berusaha untuk mendapatkan informasi dari seorang lainnya dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan tujuan tertentu.⁵⁴ Untuk mengumpulkan data, wawancara melibatkan menanyakan sesuatu kepada responden atau sumber informasi. Caranya adalah dengan berbicara secara langsung. Wawancara dapat dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara atau dengan melakukan tanya jawab secara langsung.

Peneliti ini akan dilakukan melalui wawancara untuk mendapatkan data pendukung. Dalam proses ini, Pewawancara terikat dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mewawancarai narasumber. Untuk mengumpulkan data di lapangan, peneliti dapat menggunakan metode wawancara mendalam atau wawancara mendalam. Wawancara mendalam harus dilakukan secara terbuka sesuai dengan pemahaman narasumber. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas.

⁵⁴ Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 131

c. Teknik Dokumentasi

Penelitian ini mengumpulkan data kegiatan belajar dan waktu guru di kelas secara langsung. Catatan peristiwa yang telah terjadi, seperti tulisan, gambar, rekaman suara, dan sebagainya, disebut dokumentasi. Peneliti mengambil data dokumentasi dengan profil sekolah, modul.

F. Uji Keabsahan Data

Uji triangulasi digunakan dalam penelitian kualitatif untuk menguji keabsahan data. Triangulasi menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumbernya.⁵⁵

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah menguji kredibilitas data yang dikumpulkan dengan mengecek data dari berbagai sumber, dalam hal ini peneliti menggunakan berbagai sumber penelitian, termasuk kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa untuk mengetahui Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah proses mengevaluasi validitas data yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai metode untuk memeriksa data dari sumber yang sama. Misalnya, data yang dikumpulkan melalui wawancara dievaluasi melalui observasi dan

⁵⁵ Hardani dkk, Metode Penelitian: kualitatif dan kuantitatif, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm 154

dokumentasi.⁵⁶

Peneliti menguji validitas data dalam penelitian ini dengan menggunakan berbagai metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, untuk mengetahui Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal.

3) Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun data yang dikumpulkan dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Proses ini mencakup mengorganisasikan data ke dalam kategori, menguraikannya ke dalam satuan, menyusunnya ke dalam pola, menentukan apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh orang lain dan diri sendiri.⁵⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Data Reduction (Reduksi Data)

Untuk melakukan analisis data dalam situasi seperti ini, banyak data lapangan harus dicatat secara menyeluruh. "Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya."

⁵⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, 127

⁵⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 335

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti mereduksi data untuk memastikan bahwa data yang diolah termasuk dalam penelitian untuk mengetahui pengembangan keterampilan sosial anak usia dini.

b) Display Data (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, tahap berikutnya adalah penyajian data. Penelitian kualitatif dapat menyajikan data dalam bentuk grafik, penjelasan singkat (teks naratif), dan hubungan antar kategori. Dengan menampilkan data, akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan tindakan selanjutnya.

Jadi, peneliti menggunakan teks naratif untuk menyajikan data dalam penelitian ini sehingga mudah dipahami untuk mengetahui hasil penerapan Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal.

c) Verification (Verifikasi)

Verifikasi adalah langkah ketiga dari penelitian kualitatif. Dalam hal ini, hasil penelitian didasarkan pada data yang telah direduksi, dirangkum, dan disajikan dalam bentuk uraian. Selanjutnya, proses pengambilan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang jelas dan valid sehingga hasilnya dapat diterima.⁵⁸

⁵⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, 246–49

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan pengambilan kesimpulan atau verifikasi data yang diperoleh berdasarkan data yang telah direduksi. Untuk memperoleh kesimpulan hasil, peneliti merangkum data tersebut dan kemudian menyajikannya dalam bentuk uraian Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembentuk Ketrampilan Sosial Anak di TK Al-Musyaffa Kendal.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

a. Data Umum Hasil Penelitian

1) Sejarah singkat

TK Al Musyaffa Kendal adalah salah satu sekolah jenjang TK swasta di Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. TK Al Musyaffa Kendal didirikan di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tanggal 11 Maret 2022 dengan SK Pendirian 421.10.2/1/2022. Salah satu operator yang bertanggung jawab adalah:-

TK Al Musyaffa Kendal diharapkan dapat membantu mencerdaskan anak-anak di Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

NPSN	: 70027847
Nama Sekolah	: TK AL-MUSYAFFA KENDAL
Naungan	: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Tanggal SK Pendirian:	3 November 2022
No. SK Pendirian	: 421.10.2/1/22
Tanggal Operasional	: 9 Juni 2021
NO. SK Operasional	: 421.102/15931/disdikbud
Jenjang Pendidikan	: TK
Status Sekolah	: Swasta
Alamat	: Jl. Kampir, Desa Sudipayung RT:003 RW: 005

Desa	: Sudipayung
Kecamatan	: Kec. Ngampel
Kabupaten	: Kab. Kendal
Provinsi	: Jawa Tengah
Operator	: Muhammad Zazid
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka

2) Visi Misi dan Tujuan

a. Visi

“Terwujudnya insan yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cerdas dan mandiri”

b. Misi

1. Meyelenggarakan Pendidikan agama dan budi pekerti luhur
2. Menyelenggarakan Pendidikan dan pengajaran untuk mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.
3. Menyiapkan lingkungan belajar yang menarik, aman , nyaman dan ramah anak
4. Menyelenggarakan pembiasaan kemandirian
5. Menjalin kerjasama dengan orang tua, mitra untuk kepentingan terbaik anak.

c. Tujuan

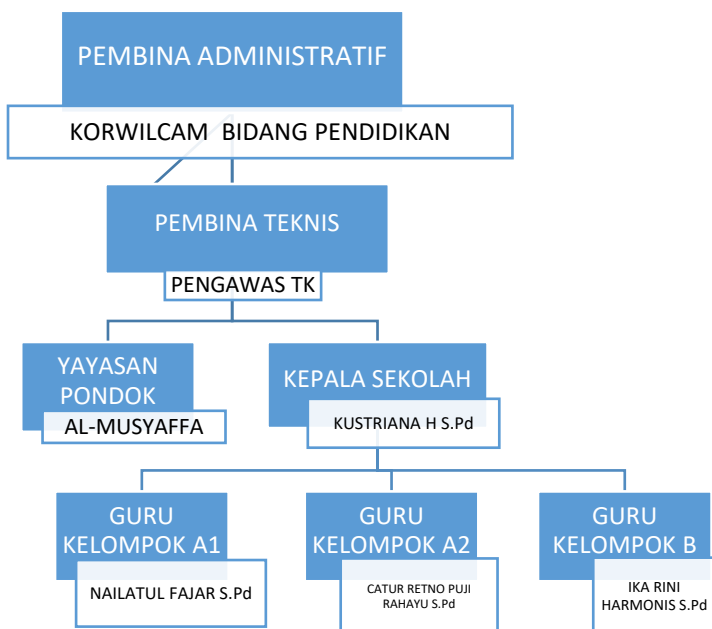
1. Mewujudkan siswa yang memiliki keimanan, ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
2. Mewujudkan siswa yang berperilaku menjunjung tinggi norma/akhlak yang luhur

3. Menjadikan siswa yang trampil dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan koptensinya sehingga dia dapat menjadi anggota masyarakat yang mandiri dan bermanfaat.
4. Tersedianya berbagai sarana prasarana yang menarik, aman, nyaman, dan ramah yang mendukung perkembangan anak.
5. Terjalannya kerjasama dan kesepakatan dengan orang tua tentang pengasuhan Bersama
6. Terjalannya kerjasama dengan orang tua tentang bagaimana orang tua dapat berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.

3) Struktur Organisasi TK Al-Musyaffa Kendal

Gambar 4.1

STRUKTUR TK AL-MUSYAFFA KENDAL



4) Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Al-Musyaffa Kendal

TK Al-Musyaffa Kendal memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang sebagian besar dilengkapi dengan tingkat pendidikan yang sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan. Empat dari tenaga pendidik dan kependidikan tersebut memiliki gelar sarjana pendidikan.

Tabel 4.2
Pendidik di TK Al-Musyaffa Kendal

No	Nama/NIP	Kualifikasi	Jabatan
1	KUSTRIANA S.Pd	S1	Kepala Sekolah
2	CATUR RETNO PUJI RAHAYU S.Pd	S1	Guru Kelas
3	IKA RINI HARMONIS S.Pd	S1	Guru Kelas
4	NAILATUL FAJAR S.Pd	S1	Guru Kelas

5) Peserta Didik

Setiap anak adalah luar biasa. Mereka tidak memiliki kemampuan yang sama dan pengalaman belajar yang sama. Semua siswa memiliki potensi akademik, tetapi beberapa masih membutuhkan pembangunan kemampuan sosial dan emosional. Setiap siswa memiliki minat dan potensi yang berbeda. Dengan membuat program untuk mengembangkan potensi dan minat siswa, sekolah dapat memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, program dimaksudkan untuk mengembangkan semua aspek, termasuk kemampuan fisik, emosional, spiritual, 4K (kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaboratif), dan aspek kecerdasan lainnya secara seimbang. Ini akan mencakup pengembangan soft skills, karakter, dan proyek penguatan profil siswa Pancasila (P5).

Tabel 4.3
Peserta Didik TK Al-Musyaffa Kendal

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah	Total
1	TK-A1	L	6	14
		P	8	
2	TK-A2	L	10	15
		P	5	
3	TK-B	L	8	15
		P	7	
4	Total	L	24	44
		P	20	

6) Keadaan Sarana dan Prasarana TK Al-Musyaffa Kendal

Tabel 4.4

Sarana TK Al-Musyaffa Kendal

No	Jenis Ruangan	Jumlah Ruangan	Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	3	√	-	-
2	Taman Bermain	1	√	-	-
3	Ruang Perpustakaan	1	√	-	-
4	Ruang Kepala Sekolah	1	√	-	-
5	Ruang Guru	1	√	-	-
6	Ruang UKS	1	√	-	-
7	Gudang	1	√	-	-

Tabel 4.5

Prasarana TK Al-Musyaffa Kendal

Jenis	Nama	Baik	Rusak
Balok	Balok Aneka Bentuk	150	10
Keaksaraan atau Angka	Flashcard Angka	2 box	
	Flashcard Abjad	3 box	
Alat Tulis	Meja		

	Papan Tulis	3	
	Kursi		
	Spidol	3	
	Kertas	3 rim	
	Pensil	45	
	Penghapus	5	
	Pensil Warna	45	
	Crayon	45	
Alat Lukis	Cat Warna	3 box	
	Kuas	15	
Main Peran	Boneka Tangan	1 box	
	Karpet	15	
	Hewan-hewan	1 box	
	Keranjang	20	
	Buah-buahan	1 box	
	Kitchen Set	1 box	
Memasak	Nampan	10	
	Gas	1	
	Kompor	1	
	Mangkok	10	
	Gelas	10	
	Sendok	10	
	Garpu	10	
	Piring	10	
	Wajan	2	

	Pisau	2	
	Talenan	2	
	Spatula dan Sendok Sayur	2	
	Lap	5	
Fisik Motorik	Pom-pom	3 box	
	Perekat	3 box	
	Penjepit	30	
	Meronce	30	
	Resliting	30	
	Karet Gelang	5	
	Pasir Kinetik	3	
	Lego Bulat	20	2
	Lego Kotak	20	3
Agama	Puzzel Tata Sholat	3	
	Miniatur Tempat Ibadah Puzzel Hijaiyah	3	
	Tempelan Gambar dan Tata Cara Sholat	3	
	Tempelan Gambar dan	3	

	Doa Harian		
	Tempelan Gambar dan Bacaan Hadist	3	
Alam atau Sekitar	Batu	30	
	Daun Kering	3 keranjang	
	Kulit Kerang	3 keranjang	
	Biji Pinus	30	
Lainnya	Lemari	5	
	Rak	5	
	Box File	50	
	Isolasi	5	
	TV Smart	1	
	Sound	1	
	Mic	2	
	Laptop	2	
	Bantal	44	
	Mobil	2	
	AC	2	
	Cctv	2	
	Kipas	5	
	Selimut	2	
	Alat Pengukur Berat Badan	1	

7) Karakteristik Kurikulum TK Al-Musyaffa Kendal

- a) TK Al-Musyaffa memulai Tahun Pelajaran 2024/2025 dari senin hingga sabtu pada tahun 2025.
- b) Ada 44 siswa di kelompok A dan B, dan pelajaran pagi dimulai pukul 07.30-13.00 (kecuali hari Jumat, yang dimulai pukul 10.00).
- c) Pembelajaran dimulai dengan berdoa dan sholat dhuha (kegiatan sebelum belajar)
- d) Prinsip dan nilai TK Al-Musyaffa berfokus pada potensi dan perkembangan anak. Ini mencakup pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas.

8) Tata Tertib Orang Tua/ Wali Murid

- a. Orang tua atau wali dan pengantar, masuk diilingkungan sekolah dengan berpenampilan sopan dan rapi, tidak menggunakan sandal jepit, celana pendek, kaos/kemeja tanpa lengan.
- b. Pengantar Siswa
 1. Orang tua atau wali murid mengantar dan menjemput anak-anak mereka hanya di pagar halaman sekolah.
 2. Siswa diantar dan dijemput tepat pada waktunya.
 3. Saat bel masuk sekolah berbunyi, orang tua atau pengantar serta kendaraan mereka tidak boleh berada di halaman sekolah.
 4. Orang tua atau wali murid tidak diperbolehkan hadir di sekolah selama kegiatan belajar berlangsung dari pukul

07.30 hingga 13.15

5. Setelah pelajaran selesai, orang tua atau wali murid dapat berbicara dengan guru atau wali kelas.
- c. Pembayaran Uang SPP dan Uang Pangkal
 1. Pembayaran uang sekolah paling lambat tanggal 10 awal bulan.
 2. Apabila kartu SPP hilang, wajib memberi laporan kepada TU.
- d. Penggunaan Kamar Kecil/WC
 1. Orang tua/pengantar tidak diperkenankan menggunakan WC anak

9) Tata Tertib Guru Al-Musyaffa Kendal

- a. Hal Kehadiran
 1. Hari senin-sabtu: Setiap guru wajib hadir di sekolah paling lambat pukul 07.00 dan meninggalkan sekolah pukul 13.45, kecuali hari jumat pulang jam 11.00.
 2. Guru dan TU wajib mengikuti breafing pagi bersama, kecuali guru yang sedang piket.
 3. Guru yang berhalangan hadir karena sakit atau keperluan yang mendadak dan mendesak wajib memberitahu kepada kepala sekolah serta menyerahkan tugas kelas.
 4. Tidak meninggalkan kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, kecuali ada ijin kepala sekolah.
 5. Guru yang meninggalkan sekolah walau masih dalam lingkungan wajib minta izin kepada kepala sekolah/salah

satu tim guru dan mencatat di buku ijin.

b. Hal Tugas dan Kewajiban

1. Membuat perangkat mengajar protah, promes yang harus dikumpulkan kepada kepala sekolah pada awal semester dan RPPM+RPPH dikumpulkan setiap hari sabtu.
2. Mengadakan penilaian secara rutin melalui observasi, tanya jawab, pemberian tugas dan untuk kerja.
3. Hasil penelitian dimasukkan dalam rangkuman penilaian 1 minggu.
4. Memberikan remidi bagi siswa yang kurang mampu dan pengayaan bagi siswa yang mampu.
5. Guru yang berhalangan hadir sakit, izin atau ada tugas keluar wajib memberikan/meninggalkan tugas bagi siswanya.
6. Menyelesaikan dan menyerahkan semua tugas yang menjadi tanggung jawabnya kepada kepala sekolah sesuai jadwal yang telah ditentukan.
7. Mendampingi siswa setiap kali ada kegiatan sekolah.

c. Penampilan dan Sikap

1. Berpakaian seragam/bebas kecuali kesepakatan dengan ketentuan:
 - a) Berpakaian rapi dan sopan (tidak ketat dan mengenakan blus berkerah)
 - b) Jika bercelana panjang: sesuai untuk kerja dan blus disesuaikan dengan celana.

- c) Mengenakan kaos singlet apabila memakai baju/blus yang tipis.
2. Rambut
 - a) Guru putra selalu pendek dan rapi dan memakai peci.
 - b) Guru putri: memakai pakaian sopan dan berkerudung.
 3. Kuku
 2. Selalu pendek dan bersih (tanpa cat)
 4. Bersepatu tertutup
 5. Tidak mengaktifkan ponsel atau menerima/mengirim SMS/telpon pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas atau sedang mengikuti rapat.
 6. Menjaga nama baik sekolah dan memberi kesaksianhidup yang baik bagi siswa, sesama guru dan karyawan di sekolah maupun di masyarakat.
 7. Tidak memberikan keterangan apapun apabila ada kejadian di sekolah yang berdampak kurang baik bagi sekolah jika tidak ditunjuk oleh kepala sekolah.
 8. Tidak diperkenankan merayakan hari ulang tahun di sekolahan bersama siswa.
 9. Jika ada persoalan yang berhubungan dengan sekolah, maka wajib dan berhak membicarakannya dengan kepala sekolah.
 10. Memberi teladan dan ikut aktif memperhatikan dan menegakkan tata tertib sekolah serta menanamkan nilai-nilai ahlak yang baik.

11. Secara aktif dan proaktif terlibat dalam kegiatan sekolah.
12. Dilarang menarik iuran apapun tanpa izin kepala sekolah.
13. Menjalin kerjasama yang baik dengan orang tua murid namun ada batasannya.
14. Menggunakan dan menjaga semua fasilitas sekolah dengan baik serta segera melaporkan kepada kepala sekolah atau yang bertugas apabila terjadi kerusakan.
15. Peraturan lainnya disesuaikan dengan peraturan yayasan.
16. Hal-hal yang belum tercantum dalam tata tertib ini akan diatur kemudian sesuai dengan kondisi dan situasi menurut kebijaksanaan saat itu.

d. Sanksi

1. Teguran lisan
2. Teguran tertulis
3. Pernyataan tidak puas secara tertulis dari kepala sekolah
4. Diserahkan kepada Yayasan

10) Tata Tertib Siswa

a. Waktu Kegiatan di Sekolah

1. Hari Masuk Sekolah
Siswa masuk 6 hari dalam 1 minggu, yaitu, Senin – Sabtu
2. Jam Masuk dan Pulang Sekolah
 - a) Kelas A dan B masuk pukul 07.30 dan bel pulang 13.15 wib, kecuali hari jumat pulang pukul 10.15 wib
 - b) Siswa sudah berada di sekolah 5 menit sebelum bel berbunyi dan saat pulang dijemput tepat waktu.

3. Ijin Tidak Masuk Sekolah
 - a) Apabila siswa tidak masuk sekolah karena sakit atau sesuatu hal, orang tua/wali wajib menginformasikan kepada guru kelas melalui telepon.
 - b) Apabila siswa ijin tidak masuk sekolah karena ada acara keluarga yang sudah terencana, orang tua/wali murid wajib meminta ijin kepada kepala sekolah/guru kelas terlebih dahulu.
- b. Barang Bawaan Siswa
 1. Siswa wajib membawa baju ganti dan air minum serta perlengkapan sholat.
 2. Siswa tidak diperkenankan membawa alat permainan dari rumah ke sekolah.
- c. Penampilan
 1. Pemakaian Seragam Sekolah
 - a) Senin dan Selasa: Seragam kotak biru.
 - b) Rabu dan Kamis: Seragam almamater pondok hijau.
 - c) Jumat: Baju Busana muslim.
 - d) Sabtu: Memakai kaos olahraga
 - e) Seluruh siswa wajib berpakaian seragam yang bersih dan rapih.

Table 4.5**Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar TK Al-Musyaffa Kendal.**

NO	HARI	WAKTU/JAM	KEGIATAN
1.	Senin	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa dan Asmaul husna
		08.20-09.00	Kegiatan Inti (KBM)
		09.00-09.30	Istirahat
		09.30-10.00	Evaluasi dan Bermain
		10.10-11.00	Extra Membaca dan Extra Mengaji Yanbu'a
		11.00-11.15	Penutupan dan Pulang
		11.15-11.45	Istirahat dan Makan Siang
		11.45-12.00	Sholat Duhur
		12.00-13.00	Tidur Siang
		13.00-13.15	Penutupan dan pulang Sayonara.
2.	Selasa	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa dan Asmaul husna
		08.20-09.00	Kegiatan Inti (KBM)
		09.00-09.30	Istirahat
		09.30-10.00	Evaluasi dan Bermain
		10.00-11.00	Extra Membaca dan Extra Mengaji

			Yanbu'a
		11.00-11.15	Penutupan dan Pulang
		11.15-11.45	Istirahat dan Makan Siang
		11.45-12.00	Sholat Duhur
		12.00-13.00	Tidur Siang
		13.00-13.15	Penutupan dan pulang Sayonara.
3.	Rabu	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa dan Asmaul husna
		08.20-09.00	Kegiatan Inti (KBM)
		09.00-09.30	Istirahat
		09.30-10.00	Evaluasi dan Bermain
		10.00-11.00	Extra Membaca dan Extra Mengaji Yanbu'a
		11.00-11.15	Penutupan dan Pulang
		11.15-11.45	Istirahat dan Makan Siang
		11.45-12.00	Sholat Duhur
		12.00-13.00	Tidur siang
		13.00-13.15	Penutupan dan pulang Sayonara.
4.	Kamis	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa dan Asmaul husna

		08.20-09.00	Kegiatan Inti (KBM)
		09.00-09.30	Istirahat
		09.30-10.00	Evaluasi dan Bermain
		10.10-11.00	Extra Membaca dan Extra Mengaji Yanbu'a
		11.00-11.15	Penutupan dan pulang
		11.15-11.45	Istirahat dan Makan Siang
		11.45-12.00	Sholat Duhur
		12.00-13.00	Tidur Siang
		13.00-13.15	Penutupan dan pulang Sayonara.
5.	Jumat	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa dan Asmaul husna
		08.20-09.00	Kegiatan Inti (KBM) Menulis Huruf Hija'iyah dan Angka Arab
		09.00-09.30	Istirahat
		09.30-10.00	Praktek Wudhu / Hafalan surat Pendek/ Hafalan Hadist/ Hafalan Do'a-Do'a Harian
		10.00-10.15	Penutupan dan pulang
6.	Sabtu	07.00-07.30	Penyambutan Anak
		07.30-08.00	Sholat Dhuha Berjamaah
		08.00-08.10	Baris Di Halaman
		08.10-08.20	Membaca Doa Asmaul husna

		08.20-09.00	Olahraga/ Jalan Sehat, dan Motorik Kasar lainnya (Merangkak, Melompat, Menendang,dll)
		09.00.-09.30	Istirahat
		09.30-10.30	Les Tari
		10.30-10.45	Penutupan Dan Pulang
		10.45-11.15	Istirahat dan Makan Siang
		11.15-12.45	Tidur Siang
		12.45-13.00	Penutupan dan pulang Sayonara.
		13.00-13.15	Penutupan dan pulang Sayonara.

Table 4.7

JADWAL KEGIATAN RAMADHAN TK AL-MUSYAFFA

JADWAL KEGIATAN RAMADHAN TK AL-MUSYAFFA		
Waktu	Kegiatan	Keterangan
07.00 – 07.30	Penyambutan Anak	Selama bulan ramadhan,anak tidak boleh makan dan minum dikelas
07.30 – 08.00	Sholat Dhuha	

08.00 – 09.00	Mengaji Yanbu'a, Hafalan surat pendek, Hafalan Hadist, Hafalan Do'a-do'a Harian, Praktek Sholat, dan Praktek Wudhu	
09.00 – 09.30	KBM	
09.30 – 10.00	Penutupan / Pulang	

Table 4.8

JADWAL PENYAMBUtan ANAK

JADWAL PENYAMBUtan ANAK		
HARI	NAMA	Keterangan
Senin – Selasa	Naelatul Fajar,S.Pd Ika rini harmonis	Selain Yang Bertugas Penyambutan Anak ikut Breafing Pagi
Rabu – Kamis	Kustrianah,S.Pd Catur Retna Puji rahayu,S.Pd	
Jumat	Ika Rini Harmonis Kustrianah,S.Pd	
Sabtu	Catur Retna Puji rahayu,S.Pd Naelatul fajar,S.Pd	

b. Deskripsi Data Khusus

Deskripsi Data Khusus Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di TK Al-Musyaffa

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, seperti yang disebutkan sebelumnya. Karena itu, peneliti dapat melihat secara langsung apa yang terjadi di TK Al-Musyaffa.

Peneliti melakukan penelitian di TK Al-Musyaffa Kendal menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dari Ibu Nana S.Pd, Kepala Sekolah, dan Ibu Ika S.Pd, guru TK B.⁵⁹

Di TK Al-Musyaffa Kendal proses pembelajarannya menggunakan model klasikal, yang bertujuan untuk dapat menumbuhkan minat anak, mendorong pemikiran kritis dan kreatif, dan menggabungkan berbagai disiplin ilmu. Metode ini juga sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui pengalaman dan eksplorasi.⁶⁰

Penelitian dilakukan di TK Al-Musyaffa Kendal selama kurang lebih satu bulan. Hasilnya adalah sebagai berikut:

a) Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial

Dengan menggunakan permainan tradisional di TK Al-

⁵⁹ Observasi Di TK Al-Musyaffa Kendal, Dilaksanakan Senin 1 Maret 2025

⁶⁰ Observasi Di TK Al-Musyaffa Kendal, Dilaksanakan Senin 1 Maret 2025

Musyaffa kelompok B, anak-anak tidak hanya belajar tentang aturan permainan, tetapi juga belajar keterampilan sosial penting, seperti berkomunikasi, bekerja sama, mengelola emosi, dan menghargai satu sama lain. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi alat yang efektif untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial anak usia dini, membantu menghasilkan generasi yang lebih baik dan lebih terampil dalam berinteraksi dengan orang lain.

Jenis permainan tradisional yang dilakukan selama penelitian meliputi:

a. Cublak-cublak Suweng

Cublak-cublak suweng adalah permainan tradisional anak-anak yang berasal dari Indonesia, terutama di wilayah Jawa. Biasanya dimainkan oleh sekelompok anak, mereka menyanyikan lagu tertentu sambil berkeliling. Satu anak ditugaskan sebagai "penjaga" atau "pengawas", berdiri di tengah lingkaran dan menutup mata sementara anak-anak lain berkeliling di sekitarnya. Anak-anak akan menyanyikan lagu "cublak-cublak suweng" saat mereka bergerak. Ketika lagu selesai, penonton harus menebak siapa yang menyentuhnya atau siapa yang membuat suara tertentu. Anak tersebut akan menjadi penjaga berikutnya jika berhasil menebak.

a. Langkah-langkah pelaksanaan

Langkah-langkah berikut diambil untuk

menerapkan permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial:

1. Guru mengkondisikan anak-anak terlebih dahulu, dengan mengajak mereka ke area yang lebih luas, seperti didepan sekolah.
2. Guru mengajak semua anak-anak kelompok B berpartisipasi mengikuti permainan tradisional yaitu cublak-cublak suweng.
3. Guru memberikan instruksi kepada semua siswa untuk membentuk lingkaran kecil dan menggandeng tangan teman mereka.
4. Setelah lingkaran dibuat, guru menjelaskan alasan anak-anak diminta untuk membentuk lingkaran kecil dan kemudian memainkan permainan yang disebut cublak-cublak suweng.
5. Guru meminta anak-anak untuk menghitung agar bisa menjadi sebuah kelompok.
6. Setelah terbagi kelompok, anak-anak berkumpul sesuai hitungan sesuai kelompok yang sudah dibagi.
7. Guru memberikan batu kecil, perkelompok mendapatkan 1 batu kecil untuk alat yang akan dimainkan.
8. Guru menjelaskan aturan bermain kepada peserta didik untuk memainkan permainan cublak-cublak

suweng.

9. Setelah itu, permainan mulai dilakukan berikut cara mainnya.

b. Jalan Permainan

Lagu cublak-cublak suweng berbunyi sebagai berikut: Cublak-cublak suweng

Suwenge ting gelenter.

Mambu ketundung gendhel

Pak empong lerak-lerak

Sopo ngguyu ndelekakhe

Sir-sirpong dele kopong

Sir-sir pong dele kopong”

Sekelompok anak-anak yang sudah dibagi kelompok berkumpul yang sudah diberikan tempat oleh guru dan peneliti:

1. Setiap kelompok beranggota 4 anak yang akan memainkan dan ada 4 kelompok total jumlah ada 16 anak yang akan bermain cublak-cublak suweng.
2. Setelah dibagi kelompok, anak-anak berkumpul sesuai kelompoknya.
3. Sebelum bermain guru menjelaskan cara bermainnya cublak-cublak suweng.
4. Setelah anak-anak mengamati guru dan peneliti.
5. Anak-anak kelompok B mencoba mempraktekkan permainan cublak-cublak suweng sesuai kelompok yang

dibagi.

6. Salah satu pemain bertindak sebagai "penjaga", sementara pemain lain duduk dalam lingkaran mulai secara diam-diam mengoper benda kecil yang disebut suweng dari tangan yang satu ke tangan yang lain.
7. Setelah itu anak-anak kelompok B menyanyikan lagu "Cublak-Cublak Suweng" bersama sambil mengoper.
8. Semua anak kelompok b bisa diam setelah lagu selesai.
9. Penjaga bangun dan menebak siapa yang memegang suweng.
10. Jika mereka menebak dengan benar, penjaga berganti menjadi penjaga.
11. Jika mereka menebak salah, permainan berakhir.
12. Untuk membuat permainan cublak-cublak suweng lebih menyenangkan dan menghibur, guru merekomendasikan agar anak-anak bermain bersama-sama tanpa dibagi menjadi kelompok.



Gambar 4.1 Gambar peserta didik dibagi 4 anak setiap kelompoknya.

Permainan Cublak-cublak suweng yang seorang pemain

bertindak sebagai pencari, dan yang lain bekerja sama menyembunyikan benda (suweng) dengan gerakan tangan yang harus dilakukan secara kompak agar tidak mudah ditebak. Interaksi antar pemain juga melatih komunikasi non-verbal, kepekaan terhadap ekspresi orang lain, dan kemampuan untuk membaca situasi.



Gambar 4.2 peserta didik memulai permainan tradisional cublak-cublak suweng.

“Permainan cublak-cublak suweng terbukti bahwa anak-anak kelompok b umur 5-6 tahun dapat meningkatkan keterampilan sosial saat bermain bersama mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak melalui kerja sama, jujur, empati. komunikasi, dan

interaksi kelompok”.⁶¹

Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak Al-Musyaffa yang berusia 5-6 tahun dapat mengembangkan melalui permainan Cublak-Cublak Suweng permainan tradisional mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak melalui kerja sama, jujur, empati, komunikasi, dan interaksi kelompok. Dalam permainan ini, pemain harus bekerja sama untuk menebak di mana "suweng" atau benda kecil disembunyikan, mengajarkan mereka untuk memperhatikan ekspresi dan gerak-gerik teman mereka. Selain itu, karena setiap pemain memiliki kesempatan untuk bergiliran menjadi penipu, permainan ini mengajarkan kesabaran, kejujuran.

Meskipun permainan Cublak-Cublak Suweng biasanya menyenangkan, sebagian besar dari lima belas anak yang hadir tidak ingin berpartisipasi, terutama karena permainan dilakukan selama bulan puasa. Setelah setengah hari berpuasa

1. Rifatul Khasanah tampak lelah dan memilih untuk duduk di pinggir.
2. Muhammad Ainur Adhil juga tidak terlalu antusias dengan permainan karena banyak gerakan dan dia

⁶¹ Wawancara guru kelas kelompok B Ibu Ika Rini Harmonis, Kamis 6 Maret 2025

khawatir akan kehabisan energi sebelum berbuka.

3. Izzudin abdussalam juga lebih suka menonton karena tubuhnya lemas dan dia khawatir bermain bisa membuatnya lebih tidak kuat untuk berpuasa. Untuk sementara waktu.
4. Kayala cantika tampak ragu untuk bergabung karena dia merasa gerakan membungkuk dan menyanyi dalam permainan itu membuatnya tidak semangat berpuasa.

Sebaliknya, meskipun mereka sedang berpuasa, sebelas anak lainnya tetap bersemangat untuk bermain Cublak-Cublak Suweng. Saat permainan berlangsung, mereka terlihat antusias, bekerja sama, dan tertawa bersama. Mereka tidak hanya menikmati permainan ini, tetapi juga belajar keterampilan sosial seperti kerja sama dan empati.

Nilai yang diamati	Indikator	Nama Anak	Deskripsi
Kerja Sama	Mau bekerja sama membentuk lingkaran dan menjaga irama	- Hanim Zaula - Muhammad Fathan	Anak-anak saling bergandengan tangan, menyanyikan lagu bersama,

	permainan.		dan bergerak serempak dengan kompak.
	Menyesuaikan gerak dan irama dengan teman lain.	- Naulfa Ahmad Alfarizki - Muhammad Syahir	Anak mengikuti ritme permainan bersama-sama agar tidak mengganggu konsentrasi penebak di tengah.
	Patuh terhadap aturan permainan secara bersama.	- Fatimah Silmi Kaffah - Ahmad Nur Falah	Semua anak menunggu giliran, tidak berebut peran, dan menjaga suasana permainan tetap adil dan menyenangkan.
Empati	Menghindari sikap mengejek saat	- Elmir Tsaqib - Izzati Kamila	Anak menjaga sikap saat ada yang lambat

	teman kesulitan.		menebak, memberi waktu tanpa terburu-buru atau mencibir.
	Mampu merespons emosi teman dengan ramah.	Kenzie Arshaq	Saat ada teman yang salah menebak, anak-anak tidak mengejek, tetapi justru tertawa bersama dan memberi dukungan.
	Menghindari sikap mengejek saat teman kesulitan.	Azka Kiara - Alya Kamilatunnisa	Anak-anak saling bergandengan tangan, menyanyikan lagu bersama, dan bergerak serempak dengan kompak.

b. Permainan Petak Umpet

Petak umpet adalah salah satu permainan tradisional yang telah dimainkan oleh anak-anak di berbagai belahan dunia selama berabad-abad, walaupun sulit menentukan dari mana permainan ini pertama kali muncul, hampir setiap budaya memiliki versi serupa dengan nama dan aturan yang sedikit berbeda.

Anak-anak di Indonesia sering memainkan petak umpet, yang sudah ada sejak lama. Sebelum teknologi digital mengubah kehidupan anak-anak, permainan ini menjadi bagian dari aktivitas bermain di luar rumah yang menyenangkan. Anak-anak biasanya memainkan permainan ini, yang memiliki dua peran utama: "penjaga" dan "yang bersembunyi." Permainan petak umpet membantu anak-anak belajar keterampilan sosial, termasuk komunikasi, toleransi dan manajemen konflik, yang keduanya sangat penting dalam keterampilan sosial seperti: kerjasama, komunikasi, berbagi, empati dan tanggung jawab, sportivitas, aturan bermain dan pengelolaan emosi.

a. Langkah-langkah pelaksanaan

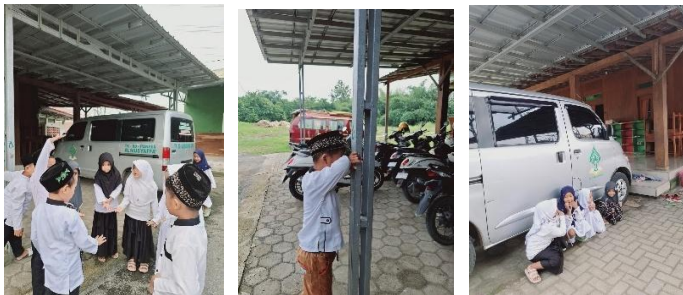
1. Setelah berdoa kelompok B pengkodisian meminta anak-anak berbaris dan berkumpul di tengah lapangan. Setelah itu, mereka diminta untuk

membentuk lingkaran.

2. Seluruh anak-anak kelompok B diminta untuk hompimpa yang kalah akan menjadi penjaganya dan yang menang bersembunyi.
 3. Jalankan permainan dan ikuti jalannya permainan.
- b. Jalannya Permainan
1. Setelah berkumpul dan melakukan hompimpa, guru menjelaskan peraturan petak umpet dengan cara yang sederhana dan dapat dipahami anak-anak kelompok B.
 2. Untuk area tempat guru memilih di tempat lapangan depan sekolah dan menjelaskan agar anak-anak kelompok B saat bersembunyi tidak terlalu jauh dan melakukan hompimpa bersama, agar tau yang akan menjadi penjaganya dan yang bersembunyi
 3. Anak yang kalah hompimpa akan menjadi penjaga, waktu bermain saat penelitian nama anak yang kalah hompimpa adalah naufal, naufal menutup mata dan menghitung hingga angka yang disekapati seperti 15 dengan suara yang keras, selama naufal menghitung anak-anak kelompok B yang menang saat hompimpa mencari tempat untuk bersembunyi.
 4. Anak-anak kelompok B yang tidak menjadi penjaga harus mencari tempat yang aman untuk bersembunyi, pastikan guru dan peneliti memantau anak-anak

memilih tempat yang tidak berbahaya dan mudah diakses.

5. Jika naufal menemukan temannya yang bersembunyi, maka mereka harus berlari kembali ke tempat penghitungan dan menyentuhnya sebelum pemain yang ditemukan bisa sampai ke sana. Jika naufal berhasil menyentuh tempat tersebut terlebih dahulu, maka pemain yang ditemukan menjadi penjaga di putaran selanjutnya.
6. Permainan berlanjut hingga semua pemain ditemukan atau hingga waktu yang disepakati oleh habis. Pemain yang terakhir ditemukan biasanya menjadi penjaga di putaran selanjutnya.



Gambar 4.3 peserta didik kelompok B saat bermain permainan petak umpet.

Permainan ini dimulai dengan menentukan pencari melalui teknik seperti gambreh atau hompimpah. Pencari akan menutup mata dan menghitung sampai angka tertentu sementara pemain lain bersembunyi. Setelah penghitungan selesai, pencari

mulai mencari pemain yang bersembunyi, dan permainan berlanjut sampai semua pemain ditemukan atau sampai aturan yang disepakati dipenuhi.

“Petak umpet bukan hanya hiburan itu juga mengajarkan keterampilan sosial seperti strategi, ketekunan, kerja sama, dan kejujuran. Permainan ini telah ada sejak lama di Indonesia dan juga sering di mainkan di TK Al-Musyaffa Kendal. Permainan petak umpet juga mengembangkan keterampilan sosial anak seperti bekerja sama, berbicara, berbagi, empati dan tanggung jawab, sportivitas, aturan bermain dan pengelolaan emosi.”⁶²

Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan sosial. Permainan ini Anak-anak TK Al Musyaffa Kendal yang berusia antara 5 dan 6 tahun menunjukkan dapat mengembangkan dalam berbagai keterampilan sosial saat bermain petak umpet. Anak-anak dapat menunjukkan bahwa mereka bekerja sama dengan saling membantu saat mencari teman yang bersembunyi dan bergiliran menjaga orang lain. Mereka aktif berbicara satu sama lain dan memberikan petunjuk secara lisan saat bermain dan setelah permainan selesai. Ketika anak-anak menerima peran orang lain tanpa memaksa atau berebut, mereka menunjukkan kemampuan untuk berbagi. Ketika anak mulai menunjukkan empati, seperti ketika dia memperhatikan temannya yang kesulitan atau takut bersembunyi.

⁶² Wawancara guru kelas kelompok B Ibu Ika Rini Harmonis, Jumat 7 Maret 2025

Anak-anak mulai menyadari bahwa setiap peran penting dalam permainan, terutama saat mereka melakukan perannya sebagai penjaga dengan serius. Sebagian besar anak menerima kekalahan dan kemenangan dalam olahraga, tetapi beberapa perlu bimbingan untuk mengendalikan kecewa. Anak-anak mulai memahami dan mengikuti aturan bermain, tetapi kadang-kadang guru perlu mengingatkan mereka. Dalam pengelolaan emosi, mereka menunjukkan kemajuan dengan mampu menenangkan diri saat kesal, tetapi pendampingan masih diperlukan. Secara keseluruhan, permainan petak umpet adalah cara yang bagus untuk melatih keterampilan sosial anak dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat.

Meskipun mereka sedang berpuasa, setiap satu dari lima belas anak tampak sangat bersemangat untuk bermain permainan petak umpet. Mereka berlari, tertawa, dan bersembunyi dengan antusias tanpa mengeluh lapar atau lelah. Permainan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan sosial, tetapi juga menyenangkan. Nilai yang diamati dari 15 anak adalah:

Nilai yang diamati	Indikator	Deskripsi perilaku 15 Anak
1. Kerja Sama	Anak mampu bekerja sama dalam tim secara positif.	Anak-anak saling memberi isyarat tempat sembunyi, berbagi strategi, dan

		mengikuti aturan main dengan kompak.
2. Empati	Anak menunjukkan kepedulian terhadap perasaan teman.	Anak menyemangati teman yang kecewa saat selalu jadi penjaga, dan menenangkan yang takut ketahuan.
3. Tolong Menolong	Anak mau membantu teman tanpa diminta.	Beberapa anak membantu teman mencari tempat bersembunyi atau menuntun teman baru memahami aturan permainan.
4. Kenal Emosi	Anak mulai bisa mengendalikan emosinya.	Anak tidak marah atau menangis saat kalah, dan mampu menerima hasil permainan dengan sikap positif.

c. Permainan Domikadoeska

Permainan tradisional domikadoeska adalah salah satu jenis permainan kelompok di mana orang bermain bersama dengan gerakan dan nyanyian berulang dan melakukan gerakan tangan atau tubuh sesuai irama. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan tradisional yang menggabungkan elemen kekompakan, keceriaan, kebersamaan dan latihan motorik.

Permainan Domikadoeska membantu perkembangan motorik, sosial, dan emosional anak usia dini. Anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, berinteraksi secara positif, dan mengatur emosi saat bermain dengan teman. Lirik lagu juga dapat membantu perkembangan bahasa dan memori. Selain menyenangkan domikadoeska melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, berbagi, empati, tanggung jawab, aturan bermain dan sportivitas.

Permainan dimulai dengan menyanyikan sambil menepukkan tangan kanan ke tangan kiri rekan sebelah kirinya secara berantai. Setelah lagu berakhir, anak-anak yang sampai di akhir ronde harus keluar.

Lirik lagu domikadoeska:

Domikado mikado

Eska eskado eskado

Pia pio-pia pio

Hig one-two-three-four-five-six-seven-eight-nine-ten

a. Langkah-langkah Permainan

1. Setelah berdoa kelompok B pengkodisian, guru meminta anak-anak kelompok B berbaris dan berkumpul di tengah lapangan. Setelah itu, mereka diminta untuk membentuk lingkaran.
2. Setelah membentuk lingkaran, anak-anak untuk melakukan permainan domikadoeska dengan duduk.
3. Lanjutkan permainan dan ikuti alurnya.

b. Jalan Permainan

1. Guru menjelaskan peraturan domikadoeska dengan metode yang dapat diakses oleh anak-anak kelompok B setelah mereka berkumpul.
2. Anak-anak kelompok B yang sudah membuat lingkaran diminta untuk duduk didalam posisi melingkar.
3. Setiap anak yang menjadi pemain harus berhadapan satu sama lain sambil bertumpuk tangan mereka di tengah lingkaran.
4. Permainan dimulai sambil menyanyikan lagu

domikadoeska.

5. Anak yang menjadi pemain menepukkan tangan kanannya secara berantai ke tangan kiri rekan sebelah kirinya.
6. Setiap anak yang menjadi pemain harus mengikuti irama dan bertepuk sesuai lagu.
7. Setelah anak yang bermain tinggal dua, dia mulai bermain permainan dengan menjulurkan tangannya untuk memilih yang kanan atau kiri. Jika salah satu pemain memilih kanan, pemain yang lain berarti kiri. Ini dilakukan sambil bernyanyi domikadoeska.
8. Saat nyanyian berakhir, anak yang memiliki bagian tangan terakhir di sebelah kanan adalah pemenang. Anak yang kalah akan mendapatkan hukuman yang ditetapkan oleh pemenang, seperti memegang mobil atau barang yang diinginkan. Yang kalah harus mematuhi peraturan pemenang.



Gambar 4.4 peserta didik kelompok B saat bermain permainan domikadoeska.

Permainan domikado, yang berasal dari Maluku, menjadi sangat diminati di Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi. Permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak orang yang duduk bersila membentuk lingkaran dengan tangan menyambung. Permainan menjadi lebih seru saat lebih banyak orang bermain. Baik di rumah maupun di sekolah, domikado menjadi permainan yang disukai anak-anak di tahun 90-an. Itu mudah dimainkan dan tidak memerlukan banyak alat.

“Permainan domikadoeska bisa menumbuhkan rasa peduli sesama teman, menumbuhkan jiwa keterampilan sosial yang tinggi seperti komunikasi, kerja sama, berbagi, empati, tanggung jawab, aturan bermain, dan sportivitas, memberikan rasa empati dan simpati ketika melangsungkan permainan.”⁶³

Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak Al-Musyaffa dalam permainan domikadoeska Permainan Domikadoeska di TK Al Musyaffa Kendal membantu mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang berbagai nilai sosial penting yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari melalui permainan yang dilakukan secara kelompok dan menyenangkan ini. Selama

⁶³ Wawancara guru kelas kelompok B Ibu Ika Rini Harmonis, Sabtu 8 Maret 2025

permainan, anak-anak menunjukkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi dengan baik dengan teman sekelasnya, untuk mencapai tujuan permainan bersama, berbagi tugas dan peluang dengan cara yang saling menghargai, tunjukkan empati dan simpati kepada teman yang menghadapi kesulitan, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap aturan permainan dan peran masing-masing, memahami serta selalu mematuhi aturan bermain dan menunjukkan sportivitas dalam hal kemenangan dan kekalahan. Jadi, Domikadoeska adalah permainan yang menyenangkan yang mengajarkan anak-anak tentang kepedulian sosial, kerja sama, dan rasa saling menghargai.

Tidak semua anak terlibat dalam permainan domikadoeska dengan semangat yang sama. Tampak bahwa Naufal Ahmad Alfarizki dan Hanim Zaula tidak terlalu tertarik untuk bermain permainan ini. Naufal menganggap permainan ini tidak menantang dan membuatnya bosan dengan cepat, sementara Hanim lebih suka bermain permainan lain yang lebih aktif dan seru. Namun, keduanya tetap mencoba bermain permainan dengan teman-teman, meskipun kurang semangat daripada anak-anak lain. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi permainan anak-anak dapat berbeda-beda berdasarkan minat dan kesukaan masing-masing.

Nilai	Indikator	Nama Anak	Deskripsi
1. Kerja sama	- Mau berbagi tugas dan peran saat bermain.	- Kenzie Arshaq Ramadhan - Azka Kiara Ardiningrum	Anak-anak saling membagi peran dengan baik, misalnya ada yang menjadi penjaga, ada yang bergerak bersama secara kompak.
	-Saling membantu saat ada kesulitan.	- Rifatul Khasanah - Nuhammad Ainur Adhil	Ketika ada teman yang kesulitan memahami aturan atau melakukan gerakan, anak-anak lain segera membantu menjelaskan.
	- Menghargai pendapat dan strategi teman.	- Elmir Tsaqib Ramahadhan - Kayla Cnatika	Anak-anak mendengarkan ide teman dan mencoba menerapkannya dalam

			permainan tanpa memaksakan kehendak sendiri.
2. Empati	-Peduli terhadap perasaan teman saat bermain.	-Muhammad Fathan Ibnu - Izzudin Abdussalam - Izzati Kamila	Anak-anak memperhatikan teman yang merasa kecewa atau lelah, dan memberikan semangat atau dukungan secara lisan maupun tindakan.
		- Fatimah Silmi - Muhammad Syahrir	Saat ada teman yang merasa takut atau cemas, anak-anak memberikan dorongan dan menenangkan agar tetap semangat.
		- Ahmad	Anak-anak

		Falah - Alya Kamilatunnisa	sabar saat teman lain melakukan kesalahan atau kalah, serta memberi pengertian tanpa mengolok.
--	--	----------------------------------	--

d. Permainan Ular Naga

Banyak orang ingin bermain ular naga. Tidak ada catatan sejarah yang dengan jelas menunjukkan kapan dan oleh siapa permainan ular naga pertama kali dimainkan yang menemukannya. Setiap tempat memiliki nama untuk permainan ini, seperti di Jawa Barat, gobak sodor disebut oray-orayan, yang berarti ular-ularan. Selain namanya, lagu yang digunakan Permainan ular naga berbeda-beda tergantung di mana mereka dimainkan, tetapi dapat membantu anak-anak menjadi lebih sosial dengan mengajarkan mereka empati, kemurahan hati, bekerja sama, dan kepedulian.

Permainan ular naga tradisional dapat membantu anak-anak belajar berinteraksi dengan anak-anak lain. Selain itu, permainan ini memiliki kemampuan untuk

membangun sikap demokratis para pemainnya. Ini terlihat ketika anak yang ditangkap oleh dua penjaga gerbang diminta untuk memilih penjaga. Selain itu, permainan ini mengajarkan tanggung jawab. seperti saat penjaga gerbang yang bertugas melindungi pengikutnya dari tangkapan penjaga gerbang lainnya.

a. Langkah-langkah pelaksanaan

Proses berikut digunakan untuk menerapkan keterampilan sosial melalui permainan tradisional:

1. Setelah berdoa kelompok B pengkodisian meminta anak-anak berbaris dan berkumpul di tengah lapangan. Setelah itu, mereka diminta untuk membentuk lingkaran. Guru meminta anak-anak untuk berhitung untuk mengabsen.
2. Guru menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan, seperti bermain ular naga, setelah lingkaran dibuat dan semua anak merasa telah menerima instruksi. Guru kemudian meminta dua anak untuk menjadi terowongan. Banyak anak-anak kelompok B mengacungkan tangan untuk menjadi terowongan karena antusiasme mereka terhadap permainan ini. Namun, agar tidak terjadi perebutan, guru harus memilih siapa yang akan menjadi terowongan karena hanya ada dua. Setelah menentukan siapa yang akan membuat terowongan, guru memberi

tahu anak-anak bagaimana permainan ini dimainkan.

3. Jalankan permainan dan ikuti jalannya permainan.

b. Jalannya Permainan

1. Anak-anak berbaris bergandeng dengan "buntut", yang berarti anak-anak di belakang berbaris sambil memegang ujung pinggang atau baju anak di mukanya. Seorang anak yang lebih tua bermain sebagai "induk", yang berdiri di depan barisan, dan dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", yang berdiri di depan dan memegang tangan di atas kepalanya. Anak-anak yang tangkas berbicara biasanya memilih permainan ini karena mereka bermain dialog.
2. Sambil menyanyikan lagu, baris akan bergerak mengelilingi halaman, seperti Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman. Pada titik tertentu dalam melodi, Ular Naga akan berjalan melewati "gerbang", dan ketika lagu selesai, "gerbang" akan "menangkap" seorang anak yang berjalan di belakangnya.
3. Si "induk", bersama dengan semua anggota barisan yang berderet di belakangnya, kemudian akan berbicara dan berdebat tentang anak yang ditangkap

dengan kedua "gerbang". Anak-anak kelompok B seringkali tertawa satu sama lain karena konflik ini berlangsung dengan cara yang menghibur dan menghibur. Anak yang ditangkap pada akhirnya diminta untuk memilih dan ditempatkan di belakang salah satu "gerbang" sesuai keputusannya.

4. Ketika nyanyian terdengar, permainan dimulai lagi. Sekali lagi, ular naga menerobos gerbang, menangkap seseorang lagi. Selanjutnya, konflik berlanjut hingga "induk" selesai. Setelah permainan selesai dan anak-anak bubar, orang tua mereka dikirim pulang karena sudah larut malam.
5. Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar.

“Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat, itulah yang dicari
Kini dianya yang terbelakang”

6. Setelah melewati "gerbang", barisan mengucapkan "kosong kosong-kosong" berkali-kali sampai seluruh barisan lewat. Kemudian, dua atau tiga kali lagi, mereka mulai menjalar dan menyanyikan lagu di atas lagi. Pada saat terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "isi-isi-isi" berkali-kali

hingga barisan selesai dan anak terakhir di buntut ular ditangkap”

Catatan dokumen di bawah ini menunjukkan bagaimana kelompok berpartisipasi dalam permainan ular naga kelompok B di TK Al-Musyaffa:

1. Dalam permainan ini, peran guru dan peneliti adalah membantu dan memimpin permainan. Mereka yang mengarahkan anak-anak untuk bermain ular naga dan menyediakan tempat untuk bermain adalah fasilitator. Namun, guru bertanggung jawab untuk menentukan siapa yang akan menjadi terowongan, bertindak sebagai pemimpin permainan.
2. Permainan ini dapat melatih keterampilan sosial seperti empati, menyelesaikan konflik, dan mengembangkan kegiatan sosial. Ini karena anak-anak kelompok B mengalami, yaitu percakapan, selama bermain menarik pemain untuk berkomunikasi. Komunikasi ini memaksa anak untuk berperilaku sesuai dengan yang diharapkan lingkungan mereka. Aturan lingkungan anak saat bermain adalah aturan yang mereka buat dan sepakati.
3. ”Ketika anak-anak usia 5-6 tahun di kelompok B bermain Ular Naga, terbukti bahwa mereka dapat menerapkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, memanfaatkan permainan Ular Naga untuk meningkatkan keterampilan sosial, anak dapat mengontrol dan memperlihatkan emosi anak-anak merupakan

salah satu pendekatan yang sangat tepat dan efektif.”⁶⁴

Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak TK Al-Musyaffa yang berusia 5-6 tahun dapat mengembangkan melalui permainan ular naga. Permainan ini tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga tidak memerlukan alat peraga yang mahal dan sulit didapatkan. Ada kemungkinan bahwa permainan ini akan membantu semua anak-anak kelompok B mengembangkan keterampilan sosial mereka seperti empati, kerja sama, saling tolong menolong, komunikasi dan kenal emosi.

Sebagian besar anak tampak sangat antusias saat bermain Ular Naga. Dari lima anak tidak mengikuti permainan ular naga, alya kamilatunnisa, izzati kamila, dan muhammad syahir tidak masuk, dan dua anak lainnya, rifatul khasanah dan muhammad fathan, tidak menyukai permainan karena gerakan cepat dan berdesakan saat bermain.

Nilai	Indikator	Nama Anak	Deksripsi
Kerja Sama	- Mau mengikuti aturan dan bergerak bersama dalam barisan.	- Kenzie Arshaq - Kayla Cantika	Anak-anak saling memegang pundak dan berjalan selaras saat membentuk “ular”, tanpa saling

⁶⁴ Wawancara guru kelas kelompok B Ibu Ika Rini Harmonis, Senin, 10 Maret 2025

			mendahului atau mendorong.
	- Saling menyesuaikan kecepatan dengan teman di depan dan belakang.	Ahmad Falah Nur Majid	Anak menyesuaikan langkah agar barisan tetap rapi dan tidak terputus.
Empati	Menunjukkan kepedulian terhadap teman yang gugup atau takut.	Azka Kiara Ariningrum	Anak membantu menenangkan teman yang takut saat "ditangkap" di bawah gerbang.
Tolong Menolong	-Membantu teman yang kesulitan atau hampir jatuh.	Muhammad Ainur Adhil	Anak langsung memegang tangan atau menuntun teman yang kehilangan keseimbangan saat berjalan dalam barisan.
	- Menawarkan bantuan secara sukarela.	-Hanim Zaula - Elmir Tsaqib Ramadhan	Anak dengan inisiatif mengajak teman yang ragu untuk ikut bermain dan

			berdiri di barisan.
Kenal Emosi	- Mampu mengenali perasaan diri saat bermain.	Fatimah Silmi Kaffah	Anak dapat menyebutkan, “Aku takut waktu ditangkap,” atau “Aku senang waktu berhasil.”
	- Berusaha mengelola emosi negatif (takut, kecewa, marah).	- Nufal Ahmad Alfarizki - Kayla Cantika	Anak tidak menangis atau marah saat kalah, dan mau mencoba kembali dengan sikap yang lebih tenang.



Gambar 4.5 peserta didik kelompok B saat bermain permainan ular naga.

B. Analisis Data

Hasil penelitian Implementasi Permainan Tradisional sebagai pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal, yang telah diperoleh bentuk-bentuk keterampilan sosial sesuai dengan teori Achroni K, Uswatun Amalia Hasanah, Ani Sumarni, Sarfilianty Anggiani, Cahyadi Pakeh:

- a. Kerja sama. Menurut Achroni K, yaitu cara untuk mempelajari nilai-nilai karakter serta permainan tradisioanl menuntut cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya seperti kerja sama, menurut Uswatun Amalia Hasanah juga mempelajari tentang strategi pengembangan keterampilan sosial yaitu kerja sama. Permainan tradisional seperti Cublak-Cublak Suweng, Petak Umpet, Domikadoeska, dan Ular Naga mengajarkan anak-anak nilai kerja sama. Pemain Cublak-Cublak Suweng bekerja sama untuk menyembunyikan benda dan menjaga rahasia. Anak-anak sering membantu satu sama lain memberi petunjuk atau mengalihkan perhatian penjaga agar teman lainnya tidak tertangkap di Petak Umpet. Domikado adalah permainan gerakan berantai yang mengajarkan kerja sama. Pemain harus memperhatikan dan mengikuti gerakan teman mereka secara teratur. Dalam Ular Naga, seluruh pemain harus bekerja sama untuk menjaga barisan dan mengikuti arahan pemimpin agar permainan menjadi seru dan tertib.
2. Empati. Menurut Ani Sumarni empati adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan berinteraksi dengan perasaan

orang lain. Menurut Uswatun Amalia Hasanah, anak-anak harus memiliki keterampilan sosial agar mereka dapat memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta dapat membayangkan dan merasakan situasi tersebut. Permainan tradisional cublak-cublak suweng, petak umpet, domikadoeska dan ular naga tidak hanya mengajarkan kerja sama, tetapi juga menumbuhkan rasa empati di antara anak-anak. Dalam Cublak-Cublak Suweng, pemain menemukan cara untuk memahami perasaan teman-teman mereka saat mereka mencari sesuatu, sehingga mereka dapat mempertahankan kekompakan tanpa mengejek. Anak-anak di Petak Umpet sering merasakan ketegangan di antara teman-teman mereka, dan mereka menunjukkan rasa tanggung jawab dengan membantu atau menghibur teman yang cepat tersesat. Domikado mendorong anak-anak untuk memperhatikan dan menyesuaikan diri dengan lirik lagu dan gerakan teman mereka, menumbuhkan kepedulian terhadap kesulitan orang lain. Namun, dalam Ular Naga, pemain harus mengetahui bagaimana teman mereka berada di depan dan di belakang mereka agar mereka dapat tetap seimbang dan tidak terjatuh, menunjukkan perhatian terhadap keselamatan bersama. Permainan-permainan ini mengajarkan anak-anak empati secara alami dan membantu mereka berpartisipasi dalam interaksi sosial yang menyenangkan.

3. Tolong Menolong, Menurut Sarfilianty Anggiani, Cahyadi Pakeh Keterampilan interpersonal dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi dan merespons

berbagai aspek dan perilaku yang membuatnya tolong menolong, Menurut Uswatun Amalia Hasanah keterampilan sosial bisa menumbuhkan kepedulian dan kepedulian sosial pada anak-anak. kepedulian sosial anak memungkinkan anak merasa diterima di lingkungan sosial mereka sendiri dan di lingkungan sosial yang lebih luas. Secara tidak langsung, permainan tradisional Petak Umpet dan Ular Naga mengajarkan nilai tolong-menolong kepada anak-anak melalui interaksi dan kolaborasi. Dalam Petak Umpet, anak-anak sering saling membantu dengan memberikan isyarat atau informasi secara diam-diam untuk menghindari penjaga, dan mereka juga membantu teman yang bersembunyi atau tertangkap untuk tetap semangat. Sementara itu, tolong-menolong terlihat dalam Ular Naga saat semua pemain harus saling menjaga agar barisan tetap teratur dan tidak terputus, serta menyesuaikan langkah agar teman di depan dan belakang tetap aman dan nyaman. Anak-anak belajar pentingnya berbagi dan membantu satu sama lain untuk menjaga permainan tetap menyenangkan dan kompak.

4. Kenal Emosi. Menurut Achroni K, manfaat permainan tradisional dapat mengembangkan kecerdasan sosial. Menurut Uswatun Amalia Hasanah pada usia prasekolah, sosialisasi aneka emosi seharusnya lebih baik lagi. Anak-anak yang mengenal emosinya dengan baik akan belajar mengatur dan mengendalikan emosinya, yang menghasilkan perilaku yang lebih baik dan mengikuti persyaratan lingkungan. Petak Umpet dan Ular Naga, permainan tradisional, membantu anak-anak mengenal dan memahami

berbagai jenis emosi melalui pengalaman langsung dalam lingkungan bermain yang seru dan dinamis. Anak-anak dalam Petak Umpet mengalami berbagai emosi, termasuk ketakutan saat bersembunyi, ketakutan ketika mereka hampir ditemukan, dan kepuasan dan ketenangan saat mereka berhasil melarikan diri dari pencarian. Selain itu, permainan ini mengajarkan anak-anak untuk mengendalikan kekecewaan mereka jika mereka tertangkap dengan cepat dan mengajarkan mereka untuk berempati dengan teman-teman mereka yang mengalami situasi yang sama. Dalam Ular Naga, sebaliknya, perasaan muncul saat anak-anak senang bermain bersama, ingin mengikuti jalan permainan, atau gugup saat dipilih oleh penjaga gerbang. Anak-anak tidak hanya belajar mengenali emosi mereka sendiri melalui permainan ini, tetapi mereka juga belajar mengenali perasaan orang lain. Kedua keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan kecerdasan emosional.

Jadi tidak ada alasan bagi guru untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai pengembangan keterampilan sosial, terutama permainan cublak-cublak suweng, petak umpet, domikadoeska, dan ular naga. Permainan ini murah, mudah digunakan, dan berfungsi sebagai pelestarian budaya dan memperkenalkan anak usia dini pada budaya lokal. Sesuai dengan teori (Uswatun Amalia Hasanah) Bahwa aspek keterampilan sosial yang dikembangkan pada anak usia dini antara lain kerja sama, empati, menolong dan kenal diri.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengatakan bahwa tidak ada penelitian yang lebih baik di dunia selain peneliti ini, dan bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kesalahan. termasuk:

a. Keterbatasan waktu penelitian

Waktu penelitian yang terbatas yaitu kurang dari satu bulan, sehingga tidak semua aspek yang diinginkan dapat dieksplorasi secara menyeluruh.

b. Keterbatasan kemampuan peneliti

Untuk mendapatkan data atau informasi yang sah dan dapat diandalkan selama penelitian, peneliti menggunakan berbagai teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara digunakan untuk mengetahui implementasi permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial.

Namun demikian, Kelemahan terus-menerus dalam pengumpulan data termasuk kurangnya pengetahuan informan, jawaban informan yang salah, tidak sesuai, dan tidak lengkap, sehingga informan tidak dapat memahaminya dengan baik dan waktu yang singkat untuk melihat.

Meskipun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, fakta bahwa penulis menyusunnya hampir sempurna tidak berarti bahwa hasilnya tidak valid. Selain itu, penulis menyatakan rasa terima kasih mereka, penuh semangat, dan berharap tugas akhir ini selesai dengan baik. Mereka berharap tugas akhir ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi untuk permainan tradisional

yang digunakan untuk membangun keterampilan sosial di TK/PAUD lainnya.

BAB V

PENUTUP

B. Kesimpulan

Dari hasil penelitian di TK Al-Musyaffa Kendal tentang implementasi permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial anak usia dini. Dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Permainan yang diterapkan sebagai pembentuk keterampilan sosial yaitu permainan cublak-cublak suweng, petak umpet dan domikadoeska permainan ini dapat menerapkan keterampilan sosial secara keseluruhan ini dilihat dari proses permainan yaitu kerja sama, empati dan tolong menolong. Permainan ular naga, walaupun bersifat sederhana dan menghibur, memiliki nilai penting dalam mengenalkan emosi kepada anak. Melalui permainan ini, anak belajar merasakan, mengenali, dan mengekspresikan berbagai macam emosi seperti senang, takut, gugup, atau antusias, sambil tetap melatih keterampilan sosial mereka seperti kerja sama, komunikasi, dan empati.
2. Guru mengkondisikan anak agar keterampilan sosial mereka berkembang dengan baik. Setelah itu, guru memberikan arahan kepada anak, termasuk penjelasan tentang nama permainan yang akan dimainkan, aturan yang berlaku dan contoh cara memainkan permainan dengan benar dan guru memainkan peran penting dalam penggunaan permainan tradisional sebagai pembentuk keterampilan sosial bertindak sebagai fasilitator dan pemimpin permainan tradisional.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian penelitian yang telah dilakukan mengenai Implementasi Permainan Tradisional sebagai pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Al-Musyaffa Kendal, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Untuk lembaga, bekerja sama dengan pihak tertentu untuk meningkatkan sarana pembelajaran dan mengurangi hambatan pembelajaran.
2. Peneliti berharap temuan penelitian akan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman serta membantu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini dalam tugas mengajar di sekolah atau di tempat lain untuk memastikan bahwa setiap aspek perkembangan berkembang seoptimal mungkin.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan serta membantu mereka yang tertarik dengan pendidikan anak usia dini, khususnya tentang permainan tradisional yang dapat menambah keterampilan sosial pada anak. Sehingga, dapat menjadikan temuan ini sebagai referensi atau acuan dalam memahami betapa pentingnya permainan tradisional sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat.

D. Kata Penutup

Saya bersyukur kepada Allah SWT, yang telah memberi rahmat, taufiq, dan hidayah kepada para peneliti untuk melakukan dan menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berterima kasih kepada semua orang yang membantu dengan penulisan ini dari awal hingga akhir.

Semoga bantuan pikiran, tenaga, sumber daya, dan doa yang diberikan kepada peneliti akan melebihi apa yang telah mereka terima sebelumnya.

Selain itu, penulis menyadari bahwa meskipun ada kesalahan dan kekurangan, karya tersebut jauh dari kata sempurna. Akibatnya, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari berbagai sumber untuk membantu mereka menyempurnakan dan memperbaiki pekerjaan ini. Peneliti mengharapkan bahwa skripsi-skripsi ini akan membantu para peneliti dan masyarakat umum secara keseluruhan untuk lebih memahami apa yang mereka katakan, serta memberikan manfaat dan keahlian kepada dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah¹, Firman², R. (2019). PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN. 3, 2–3.
- Achroni, K. (2012). Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional. Yogyakarta: Javalitera
- Adriana, D. (2013). Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal. 131
- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher.”
- Ahmad Susanto, Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori), Jakarta. (PT Bumi Aksara, 2018)
- Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha, “Pentingnya Pendidikan Bagi Mnusia, *Jurnal Buana Pengabdian*, 1.1 (2019), 66–72
- Ani Sumarni, dkk 2020. ‘ Empati Anak Usia 5-6 Tahun’, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 6, No. 2 November, hlm 61.
- Cahyo Yuwono, Andin Vita Amalia, Karsinah, Listi Hanifah, Amidi Permainan Trdisional Anak Nusantara
- Di Akses Melalui
- <https://Staf.Ulm.Ac.Id/Mellyagustina/2016/09/07/Keterampil>

- nSosial Pada Hari Senin,Tanggal 12 Oktober 2020, Pukul 14.31
- Hardani dkk, Metode Penelitian: kualitatif dan kuantitatif, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), hlm 154
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. Jurnal Pelita PAUD, 5(2), 298–309.
- Hayati, Siti & Hibana, Hibana. (2021) Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. Jurnal Pelita PAUD. 5. 298-309. 10.33222/pelitapaud.v5i2.1344”
- Husnul Bahri, Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019).
- Ihsanul Hakim, Metodologi Penelitian, (Curup: LP2 STAIN Curup, 2009), hal. 145
- Indanah, & Yulisetyaningrum. (2019). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH. In Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan (Vol. 10, Issue 1). Jurnal Siti Munawaroh,dkk., Jantra Sejarah dan Budaya Jawa. (Vol. I No.1 Juni 2006, ISSN 1907-9605)
- Jusuf Soewadji, Pengantar Metodologi Penelitian, (Jakarta: Mitra Wawancara Media, 2012), hlm. 56-5
- Khadijah, Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah, (Medan: Perdana Mulia Sarana, 2012)

- Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, Perdana Publishing, 2016
- Khaironi, M. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>
- Khumaeroh, S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pola Asuh Orangtua Generasi Milenial terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,
- M Hery Yuli Setiawan., Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 5 Januari 2016), hlm 8
- Moh Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Malang: UIN Malang Press: 2008), hal. 151
- Mubarak Fuad, Adi Cilik Pierewan 2018. ‘Pengaruh Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Well-Being Pada Remaja’, *Jurnal UNY*, Vol.23, No. 1, April, hlm 50
- Muhdiyati, I., & Utami, I. I. S. (2020).
 Nasution, *Metode Research* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 143”
- Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016).
- Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (Diva Press, 2016)
- Nur Hamzah, ‘Pengembangan Sosial Anak Usia Dini’,...hlm. 23
- Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*,

- (Pontianak:lain Pontianak Press 2015), hlm.21
- Nurjaya, dkk 2020. ‘Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Pengaruhnya Terhadap Kinerja Pegawai’, Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam, Vol. 2, No. 1 Januari, hlm 36-40
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, hlm.6
- Putri Admi Perdani, ‘Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional’, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 8 Edisi I, April 2014. hlm.131
- Rika Juwita,dkk 2019. ‘Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun Tk Aisyiyah Bustanul Atfhal 2 Kota Sukabumi’, Jurnal Kependidikan, Vol. 5, No. 2 Desember, hlm 145
- Sarfilianty Anggiani, Cahyadi Pakeh, Keterampilan Interpersonal (Jakarta: Kencana, 2021) hlm. 22”
- Sofia Hartati. 2005. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Depdiknas, DIRJEN DIKTI, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.h. 85
- Sugiyono, Metode Penelitain Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 193
- Sugiyono, Metode Penelitain Pendidikan Pendekatan Kuantitaif,

- Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 335”
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, 127.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, 246–49
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D,
Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8, h. 137.
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,
(Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 22
- Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik
(Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 110.
- Sukirman Dharma Mulya. Transformasi Nilai Budaya Melalui
Permainan Anak DIY. Yogyakarta: Proyek P3NB, 1992.
- Umar Sulaiman, Nur Ardianti, and Selviana Selviana, ‘Tingkat
Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6
Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia
Dini’, NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood
Education, 2.1 (2019), p. 52,
- Uswatun Amalia Hasanah 2019. ‘ Stimulasi Keterampilan Sosial
Untuk Anak Usia Dini’, Jurnal Fascho, Vol. 1, No. 1, hlm. 4-
8.
- Vardani, E. N. A., & Astutik, I. (2020). Pemanfaatan Permainan
Tradisional sebagai Media Edukatif di SDN Karangrejo 02
Jember.
- Wulandari Safitri (PERKEMBANGAN KETERAMPILAN

SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATFAL 2 TALANG PADANG). Diss UIN
RADEN INTAN LAMPUNG, 2021

Yekti Akilasari, 'Kemampuan Sosial Anak Usia Dini', Jurnal
Pendidikan Anak, Vol.1, Nomor. 5, 2015. hlm. 3-4

Yulia Siska, 'Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing)
Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan
Berbicara Anak Usia Dini', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Edisi
Khusus, No. 2, Agustus 2011. hlm. 31

Yulia Siska, 'Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing)
Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan
Berbicara Anak Usia Dini', Jurnal Pendidikan Usia Dini, Edisi
Khusus, No. 2, Agustus 2011. hlm. 33

Yusep Mulyana. Dr. Anggi Setia Lengkana,(2019:11)

LAMPIRAN
HASIL TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TK AL-
MUSYAFFA KENDAL TAHUN 2025

Tujuan : Untuk mengetahui Implementasi Permainan Tradisional
Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia
Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal

Bentuk : Wawancara

Nama Responden : Khustriana S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

Hari, Tanggal : Kamis, 14 Maret 2025

Waktu : 11.30

Pewawancara : Rizqi Putri Kinanti

Tempat : Ruang Tamu

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa lama TK Al-Musyaffa Kendal memiliki ibu sebagai kepala sekolah?	11 tahun
2.	Berapa jumlah guru di TK Al-Musyaffa Kendal?	4

3.	Berapa jumlah siswa yang masuk ke TK Al-Musyaffa Kendal?	44 peserta didik
4.	Bagaimana menurut ibu tentang keterampilan sosial?	Keterampilan sosial sangat penting bagi anak karena membantu mereka berinteraksi dengan orang lain dan membangun hubungan yang sehat. Guru sangat penting dalam menumbuhkan keterampilan sosial anak dengan memberi mereka contoh dan mendukung mereka selama proses sosialisasi mereka.
5.	Kenapa keterampilan sosial yang harus diajarkan kepada anak usia dini?	Karena keterampilan sosial sangat penting bagi perkembangan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun hubungan dengan orang lain, anak-anak yang terlatih dalam keterampilan sosial cenderung lebih mudah beradaptasi dan percaya diri, dan lebih mampu bekerja sama dan berempati dengan teman sebayanya.
6.	Mengapa sekolah ini tertarik mengembangkan keterampilan sosial anak menggunakan permainan tradisional?	Permainan tradisional memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, seperti kemampuan menyesuaikan diri, kerja sama, dan hubungan sosial yang positif. Selain itu, permainan tradisional membantu anak belajar mengelola emosi mereka dan membangun hubungan sosial yang sehat

		dengan cara yang menyenangkan. Semua ini membuat sekolah tertarik untuk menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
7.	Menurut ibu, apakah perlu guru mengajarkan atau mengadakan permainan tradisional di sekolah ini?	Ya, permainan tradisional di sekolah sangat penting untuk guru. Terbukti bahwa permainan ini membantu anak-anak belajar keterampilan sosial seperti bekerja sama, berkomunikasi, dan empati, serta belajar nilai-nilai budaya dan moral dengan cara yang menyenangkan.
8.	Bagaimana proses perencanaan permainan tradisional yang dilakukan oleh guru di TK Al-Musyaffa Kendal?	Untuk memastikan bahwa permainan di TK Al-Musyaffa Kendal, atau di lembaga pendidikan serupa, berjalan dengan baik dan memberikan manfaat terbaik bagi anak-anak, proses perencanaan permainan tradisional biasanya melibatkan beberapa langkah penting.
9.	Bagaimana cara sekolah mengevaluasi efektivitas permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial anak?	Sekolah dapat mengevaluasi efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui berbagai metode, seperti observasi langsung, kuesioner, dan wawancara dengan guru serta orang tua. Dengan mengamati interaksi anak selama permainan, sekolah dapat menilai kemampuan mereka dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan

		menyelesaikan konflik. Selain itu, kuesioner yang diisi oleh guru dan orang tua dapat memberikan wawasan tentang perubahan perilaku sosial anak sebelum dan setelah terlibat dalam permainan tradisional.
10.	Apa tantangan yang dihadapi sekolah dalam mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum?	Di antara kendala yang dihadapi sekolah saat memasukkan permainan tradisional ke dalam kurikulum adalah kurangnya pemahaman dan dukungan dari pengelola sekolah dan guru mengenai manfaat permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Selain itu, jadwal pelajaran yang padat seringkali membatasi waktu untuk permainan tradisional. Di sisi lain, kurikulum yang lebih berfokus pada materi akademis dapat mengurangi waktu untuk kegiatan bermain. Tidak adanya sumber daya, seperti alat permainan dan instruksi guru tentang cara memainkan permainan secara efektif, merupakan tantangan lainnya. Semua hal ini dapat menghentikan sekolah untuk menggunakan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran yang membantu siswa.
11.	Menurut ibu, permainan tradisional apa saja yang cocok untuk	Cublak-cublak suweng, ular naga, petak umpet, bentengan, bakiak dan lompat tali.

	peserta didik untuk membentuk keterampilan sosial?	
12.	Apa keuntungan dan kerugian dari menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak?	Keuntungan: Pengembangan keterampilan sosial, membangun empati, meningkatkan keterampilan motorik, peningkatkan rasa kebersamaan seperti kerja sama, tolong menolong, rasa peduli. Kerugian: Mungkin ada beberapa anak-anak yang kurang minat dalam permainan tradisional dan kurangnya waktu dalam bermain
13.	Apa saja faktor penghambat dan implementasi permainan tradisional dalam membangun keterampilan sosial anak?	Kurangnya waktu dalam kurikulum, keterbatasan sumber daya, kurangnya pengetahuan dan pelatihan guru dan variasi minat dan keterlibatan anak.

HASIL TRANSKIP WAWANCARA GURU KELOMPOK B TK AL-MUSYAFFA KENDAL TAHUN 2025

Tujuan : Untuk mengetahui Implementasi Permainan Tradisional
Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia
Dini Di TK Al-Musyaffa Kendal

Bentuk : Wawancara

Nama Responden : Ika Rini Harmonis S.Pd

Jabatan : Guru Kelas TK B

Hari, Tanggal : 10 Maret 2025

Waktu : 11.30 WIB

Pewawancara : Rizqi Putri Kinanti

Tempat : Ruang Kelas

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama ibu menjadi pengajar di TK Al-Musyaffa Kendal?	7 Tahun.
2.	Ada berapa jumlah siswa di TK B?	15
3.	Sejak kapan permainan tradisional ini di terapkan di TK Al-Musyaffa Kendal?	Sejak tahun 2019
4.	Apa jenis permainan tradisional yang pernah	Bakiak, cublak-cublak, petak umpet dan lompat tali

	digunakan dalam di kelas?	
5.	Bagaimana ibu melihat keterampilan sosial?	Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan sosial sangat penting, yang mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan membangun hubungan yang positif. Keterampilan sosial membantu seseorang berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka, baik dalam kehidupan pribadi maupun di tempat kerja.
6.	Apa keterampilan itu perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini?	Iya sangat perlu
7.	Faktor-faktor apa yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak?	Guru dan wali murid atau orang tua masing-masing
8.	Kapan anak melakukan permainan tradisional?	Anak-anak biasanya mulai melakukan permainan tradisional pada usia sekitar 3 hingga 5 tahun. Pada usia ini, mereka mulai mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan.
9.	Apakah keterampilan sosial anak dapat membentuk	Iya dapat membentuk dengan baik

	dengan baik melalui permainan tradisional ini?	
10.	Dalam pengembangan keterampilan sosial anak-anak di kelompok B, apa saja komponen yang mendukung dan menghambat penggunaan permainan tradisional?	Faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu, pengaruh gadget dan permainan tradisional dan kurangnya dukungan dari orang tua Faktor pendukung yaitu peran aktif guru, minat dan antusias anak

DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK B

No	Nama Peserta Didik
1.	NAUFAL AHMAD ALFARIZKI
2.	IZZUDDIN ABDUSSALAM
3.	KENZIE ARSHAQ RAMADHAN
4.	MUHAMMAD SYAHIR MUQODDAS
5.	AHMAD FALAH NUR MAJID
6.	MUHAMMAD FATHAN IBNU SYABIL
7.	ELMIR TSAQIB RAMADHAN
8.	MUHAMMAD AINUR ADHIL
9.	HANIM ZAULA
10.	IZZATI KAMILA
11.	FATHIMAH SILMI KAFFAH
12.	ALYA KAMILATUNNISA
13.	KAYLA CANTIKA ALICIA D
14.	RIFATUL KHASANAH
15.	AZKA KIARA ARDININGRUM

DOKUMENTASI

Dokumentasi : Kepala Sekolah

Hari, Tanggal : Senin, 1 Maret 2025

Tujuan : Perizinan pra riset dan mencari informasi di kelas TK B, berdasarkan informasi yang didapatkan peneliti.



Dokumentasi : Kepala Sekolah

Hari, Tanggal : 1 Maret 2025

Tujuan : Melaksanakan wawancara untuk mendapatkan informasi berdasarkan hasil observasi.



Dokumentasi : Guru Kelas

Hari, Tanggal : Sabtu, 15 Maret 2025

Tujuan : Melaksanakan wawancara untuk mendapatkan informasi berdasarkan hasil observasi.



Dokumentasi : Guru Kelas dan Peserta Didik

Hari, Tanggal : Jumat, 7 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B.
2. Kegiatan SOP kalender dan mengulas kembali materi kemarin sebelum bermian permainan tradisional.



Dokumentasi : Peneliti, guru kelas dan peserta didik

Hari, Tanggal : Kamis, 6 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B
2. Kegiatan bermain permainan tradisional cublak-cublak suweng.





Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan Peserta Didik

Hari, Tanggal : Kamis, 6 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas B

1. Peneliti memberitahu intruksi cara bermain cublak-cublak suweng



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan Peserta Didik

Hari, Tanggal : Kamis, 6 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas B

2. Peserta didik bermain permainan tradisional bersama kelompok yang sudah dibagi.



Dokumentasi : Guru, peneliti dan Peserta Didik

Hari, Tanggal : Jumat, 7 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas B
2. Peneliti memberitahu intruksi bermain permainan petak umpet.



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Kamis, 6 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B
2. Kegiatan bermain permainan tradisional petak umpet.





Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan Peserta Didik

Hari, Tanggal : Sabtu, 8 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas B
2. Peneliti memberitahu intruksi bermain permainan domikadoeska.



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Sabtu, 8 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B
2. Kegiatan bermain permainan tradisional domikadoeska.



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Selasa, 4 Maret sampai 14 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas
2. Kegiatan sebelum masuk kelas masing-masing yaitu berdoa bersama dan sholat dhuha



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Selasa, 11 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B
2. Kegiatan guru dan peneliti memberitahu intruksi bermain permainan ular naga.



Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Selasa, 11 Maret 2025

Tujuan : 1. Melaksanakan observasi di kelas TK B
2. Kegiatan bermain permainan tradisional ular naga.





Dokumentasi : Guru kelas, peneliti dan peserta didik

Hari, Tanggal : Sabtu, 15 Maret 2025

Tujuan : 1. Foto bersama anak-anak kelompok A dan B



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TK AL- MUSYAFFA KENDAL TAHUN 2025

Nama	Ika Rini Harmonis S.Pd	Jenjang/Kelompok	TK/B
Asal Sekolah	TK Al- Musyaffa Kendal	Jumlah Siswa	15 Anak
Alokasi Waktu	6 pertemuan		
Profil Satuan Pendidikan	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif.		
Leadership	Proses belajar, membangun kerja sama, mengembangkan empati dan kenal emosi		
Green Aducation	Keterampilam hidup		
Muatan Lokal	Hafalan surat-surat pendek, hafalan doa sehari-hari (doa sebelum dan sesudah belajar), hafalan hadist-hadist pendek		
Model/Metode Pembelajaran	Model Pembelajaran: Metode Pembelajaran:Student Centered Approach		
Fase	Fondasi		
Topik/Sub Topik	Aku Sayang Binatang (Binatang Serangga) dan Permainan Tradisional		
• Menegal asmaul husna • Mulai mempraktikkan		• Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah	

kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaan • Menunjukkan sikap menyayangi sesama makhluk hidup • Mengenal sejarah islam dan nahdlatul ulama • Mengenal dan mengkonsumsi makanan dan minuman sehat dan bergizi • Berpartisipasi aktif dalam berbagai aktifitas fisik • Memiliki sikap gigih • Dapat menceritakan mengenai ide, gagasan dan perasaanya • Dapat mengekspresikan ide, gagasan, perasaan melalui tulisan, gambar atau karya dalam berbagai media • Dapat mengenal dan menyebutkan lebih dari satu ciri atau aspek dari	kegiatan • Anak dapat melafalkan asmaul husna • Anak dapat melafalkan doa, hadist dan surat-surat pendek, praktik wudhu dan sholat • Anak menyayangi binatang peliharaanya • Anak mengenal sejarah Nabi dan para sahabatnya • Anak mau mengonsumsi air putih serta makan dan minuman yang bergizi seimbang • Anak aktif mengikuti berbagai kegiatan fisik motorik (lari, jalan, lompat) • Anak terbiasa merawat binatang peliharaannya • Anak dapat menunjukkan ekspresi senang, sedih, marah, kecewa, dsb • Anak mampu berkarya dengan berbagai media
---	---

objek yang diobservasi • Dapat mengenal fonik setiap huruf dan mengaitkannya dengan benda atau objek di sekitarnya • Dapat mengelompokkan objek di sekitarnya berdasarkan karakteristik tertentu • Merasa senang terlibat dalam berbagai aktivitas seni • Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	(menggambar, kolase, melipat, dsb) • Anak mampu menyebutkan ciri-ciri binatang • Anak mampu menunjuk huruf setelah mendengar bunyinya dan menyebutkan binatang yang berawalan huruf tersebut • Anak mampu mengelompokkan binatang peliharaan, ternak, serangga, berbisa, dll • Anak mampu menyanyikan lagu tematik • Mampu membuat hasil karya dengan media <i>loosepart</i>
Kata Kunci	Aku sayang binatang, berani bercerita didepan teman maupun terdekat, membuat kreativitas.

Deskripsi Umum Kegiatan	Kegiatan diawali baris dan gerak lagu/senam, salam dan doa membaca asmaul husna. Apresepsi menggunakan gerak lagu inggris, tanya jawab tentang arti dari lagu, melakukan kegiatan menempel, melafalkan doa dan hadist sederhana, hafalan QS. Al Kaafirun.
Alat dan Bahan	1. Lem 2. Pensil dan buku gambar 3. Krayon 4. Krayon 5. Loose part 6. Tinta cap
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, Halaman sekolah

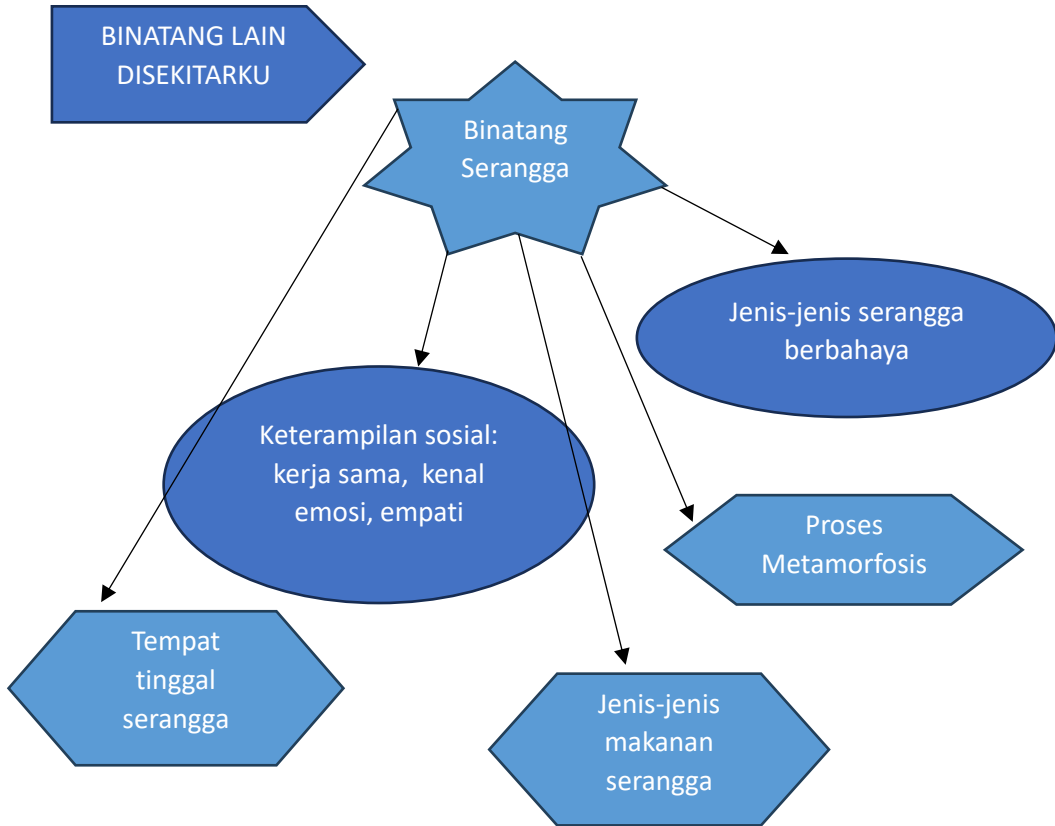
B. KOMPOTEN INTI

1. Bercerita/berdiskusi gambar

Sumber	Buku Cerita tentang semut Gmabar macam-macam binatang Serangga Video Metamorfosis kupu-buku
Cerita/diskusi	Ringkasan cerita: Anak-anak mengenal berbagai macam binatang serangga

	Setelah itu guru memberikan pertanyaan pemantik/ terbuka untuk memotivasi anak mengeluarkan ide atau pendapatnya. Bercakap-cakap tentang binatang serangga Mengajak anak mengamati belalang daun.
--	--

2. Peta Konsep



3. Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:

1. Mengenali dan menyebutkan binatang serangga
2. Bercerita tentang binatang berbahaya dan tidak berbahaya

b. Kegiatan Main

Tahapan Projeck	Urutan Hari	Ragam Main
Permulaan	1	a. Upacara Bendera b. Salam, doa sebelum dan sesudah belajar c. Bercakap-cakap tentang binatang serangga d. Mengenal macam-macam binatang serangga e. PL Menentukan jumlah banyaknya serangga f. PL Membilang 1-5 g. Lagu “macam-macam binatang”
Pengembangan	2	a. Berbaris dan gerak lagu b. Salam, doa

		sebelum dan sesudah belajar c. Bercakap-cakap tentang serangga berbahaya dan tidak d. Lagu “kupu-kupu” e. PL Mengurutkan metamorphosis kupu-kupu f. PL Mencontoh nama binatang serangga
	3	a. Berbaris dan gerak lagu b. Salam, doa sebelum dan sesudah belajar c. Hadist tentang kasih sayang d. PL Membilang jumlah kaki serangga e. PL Kolase gambar serangga f. Lagu “laba-laba kecil”
	4	a. Berbaris dan gerak lagu

		b. Salam, doa sebelum dan sesudah belajar c. Hadist tentang kasih sayang d. PL Membilang jumlah kaki serangga d. PL “Laba-laba kecil”
	5	a. Baris dan gerak lagu b. Salam, doa, asmaul husna c. Tepuk “semut” d. Mengenal binatang serangga siptaan Allah SWT e. PL Mengelompokkan serangga sesuai jenisnya f. PL Memberi warna yang sama pada binatang yang sama
Penyimpulan	6	a. Motorik kasar: senam bersama b. Salam, doa

		sebelum dan sesudah belajar c. Pl. Mengecap binatang kumbang d. Bercerita tentang serangga yang pernah ditemukan
--	--	---

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 1134/Un.10.3/K/DA.04.10/2/2025

Semarang, 28 Februari 2025

Lamp : -

Hal : Izin Penelitian/Riset

**Kepada Yth.
Kepala Sekolah TK Al-Musyaffa
di Kendal**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka memenuhi tugas akhir skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rizqi Putri Kinanti
NIM : 2103106003
Semester : Genap 8
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Di TK Al-Musyaffa Kendal

Dosen Pembimbing: Ibu Lilif Muallifatul Khorida Filasofa M.Pd.I

untuk melakukan riset/penelitian di TK Al-Musyaffa Kendal yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas, yang akan dilaksanakan pada tanggal 1 Maret - 15 Maret 2025.

Demikian, atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

an. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha

Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN AL MUSYAFFA' KAMPİR

TK AL MUSYAFFA' KENDAL

Akte Notaris No. 64/VI/19

Jl. Kampir – Sudipayung Ngampel Kendal 51357

Telp. 0838 6000 323 email : tkalmusyaffakendal@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 17/TK ALFA/VI/2025

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Kustrianah, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit kerja : TK Al Musyaffa Kendal

Menerangkan Bahwa :

Nama : Rizqi Putri Kinanti

NIM : 2103106003

Alamat : Jl. Sawahjati No 10 RT 004 RW 004 Kaliwungu kendal

Judul Skripsi : "Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Pembentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini"

Telah melakukan riset dan dan pengumpulan Data dalam Pembelajaran Mulai Tanggal 1 Maret s/d 15 Maret 2025.

Demikian Surat Keterangan Kami Buat dengan sebenar – benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala TK Al Musyaffa Kendal



RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Rizqi Putri Kinanti
2. TTL : Kenda, 2 November 2001
3. Alamat Rumah : Jl. Sawah Jati No: 10 RT:04 RW:04
Desa Krajankulon, Kec. Kaliwungu, Kab. Kendal
4. HP : 081515730646
5. Email : Kikykinanti72@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Tarbiyatul Atfhal 01 Kaliwungu Tahun 2008 - 2009
2. SD Negeri 04 Krajankulon Tahun 2009 - 2014
3. SMP Negeri 02 Kaliwungu Tahun 2014 - 2017
4. MA 03 Sunan Katong Kaliwungu Tahun 2017 - 2020
5. UIN WALISONGO Semarang Tahun 2021 - Sekarang

Semarang, 30 Maret 2025

Peneliti,



Rizqi Putri Kinanti

NIM. 2103106003