

**PENGARUH PERMAINAN KUCING-KUCINGAN TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI PAUD
RAUDHATUL TULLAB ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**LISMADIA. S
NIM. 170210032**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2022 M/ 1443 H**

**PENGARUH PERMAINAN KUCING-KUCINGAN TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI PAUD
RAUDHATUL TULLAB ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

LISMADIA, S
NIM. 170210032

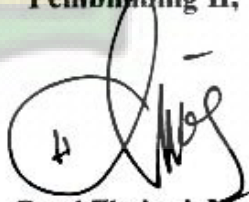
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Syahrul Riza, MA
NIP. 197305232007011021


Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803

**PENGARUH PERMAINAN KUCING-KUCINGAN TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI PAUD
RAUDHATUL TULLAB ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Pada Hari/Tanggal:


Senin, 25 Juli 2022 M
26 Dzulhijjah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi:

Ketua,


Sekretaris,



Dr. Syahrul Riza, MA
NIP. 197305232007011021


Lina Amelia, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Penguji I,

Penguji II,


Dewi Fitriani, M. Ed
NIDN. 2006107803


Faizatul Faridy, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, SH, M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lismadia. S
Nim : 170210032
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap
Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di PAUD Raudhatul
Tullab Aceh Selatan.

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data atau memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini sendiri dan mampu bertanggung jawab dengan karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian dan dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar Skripsi ini, maka saya siap dikenai sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 19 September 2022
Yang menyatakan,



10000
METERAN
TEMPEL
E566AAJX931403439

Lismadia. S



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-1559 /Un.08/Kp.PIAUD/Vlt /2022

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Lismadia. S
Nim : 170210032
Pembimbing 1 : Dr. Syahrul Riza, MA.
Pembimbing 2 : Dewi Fitriani, M.Ed
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan


Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 15%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Banda Aceh, 06 Juli 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

ABSTRAK

Nama : Lismadia. S
NIM : 170210032
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengaruh Permainan Kucing-kucingan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan
Pembimbing I : Dr. Syahrul Riza, M.A
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M.Ed
Tebal Skripsi : 70 Halaman
Kata Kunci : Permainan Kucing-kucingan, Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah suatu proses dimana seseorang atau anak melatih kepekaan dirinya terhadap stimulus atau rangsangan terutama tekanan-tekanan dan tuntutan sosial serta belajar untuk bergaul dengan berperilaku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Perkembangan sosial anak di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan masih kurang berkembang, karena sebagian besar anak belum mampu bersosialisasi serta menyesuaikan diri dalam bermain, anak juga terlihat tidak sabar menunggu giliran dan bersifat egosentris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat perkembangan sosial anak melalui permainan kucing-kucingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak sebelum menerapkan permainan kucing-kucingan adalah 46,42% dengan kriteria mulai berkembang (MB), kemudian setelah menerapkan permainan kucing-kucingan meningkat menjadi 78,57% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 17,77$ dan $t_{tabel} = 2,447$ dengan derajat bebas (db) yaitu 6 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh terhadap peningkatan perkembangan sosial pada anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga dengan izin Allah SWT Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan”**. Kemudian shalawat beserta salam tidak lupa pula Penulis panjatkan keharibaan Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan kepada tatanan kehidupan yang sempurna seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu Penulis mengucapkan ribuan terimakasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing dan mengarahkan Penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

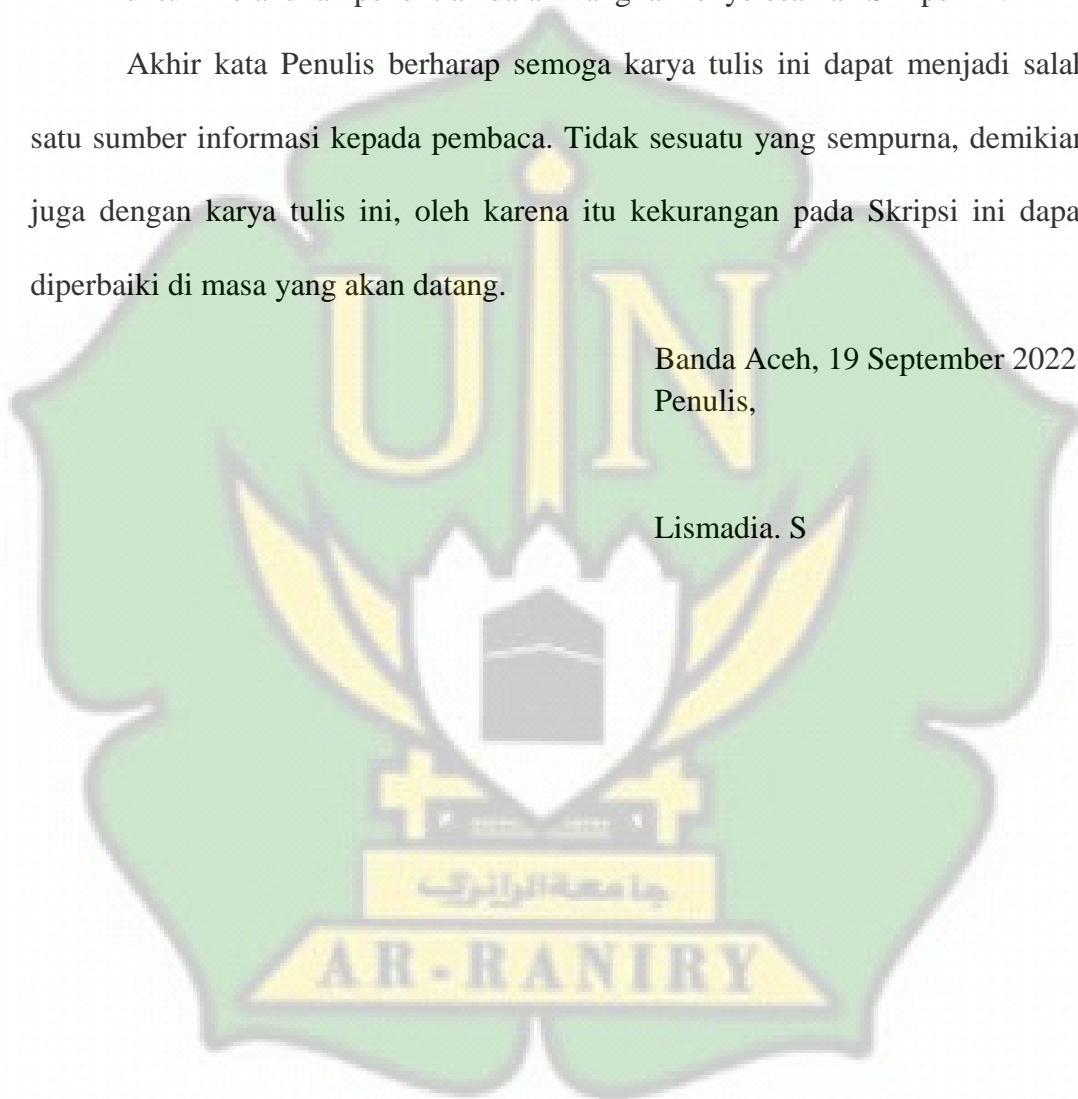
1. Bapak Dr. Syahrul Riza, M.A, selaku Pembimbing Pertama dan ibu Dewi Fitriani, M.Ed, selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat serta arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, M.A, selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Ibu Surtini, selaku Kepala Sekolah PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan dan ibu Yabjahtiah selaku Wali Kelas kelompok B beserta seluruh guru yang telah banyak membantu Penulis dan memberikan izin kepada Penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi kepada pembaca. Tidak sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 19 September 2022
Penulis,

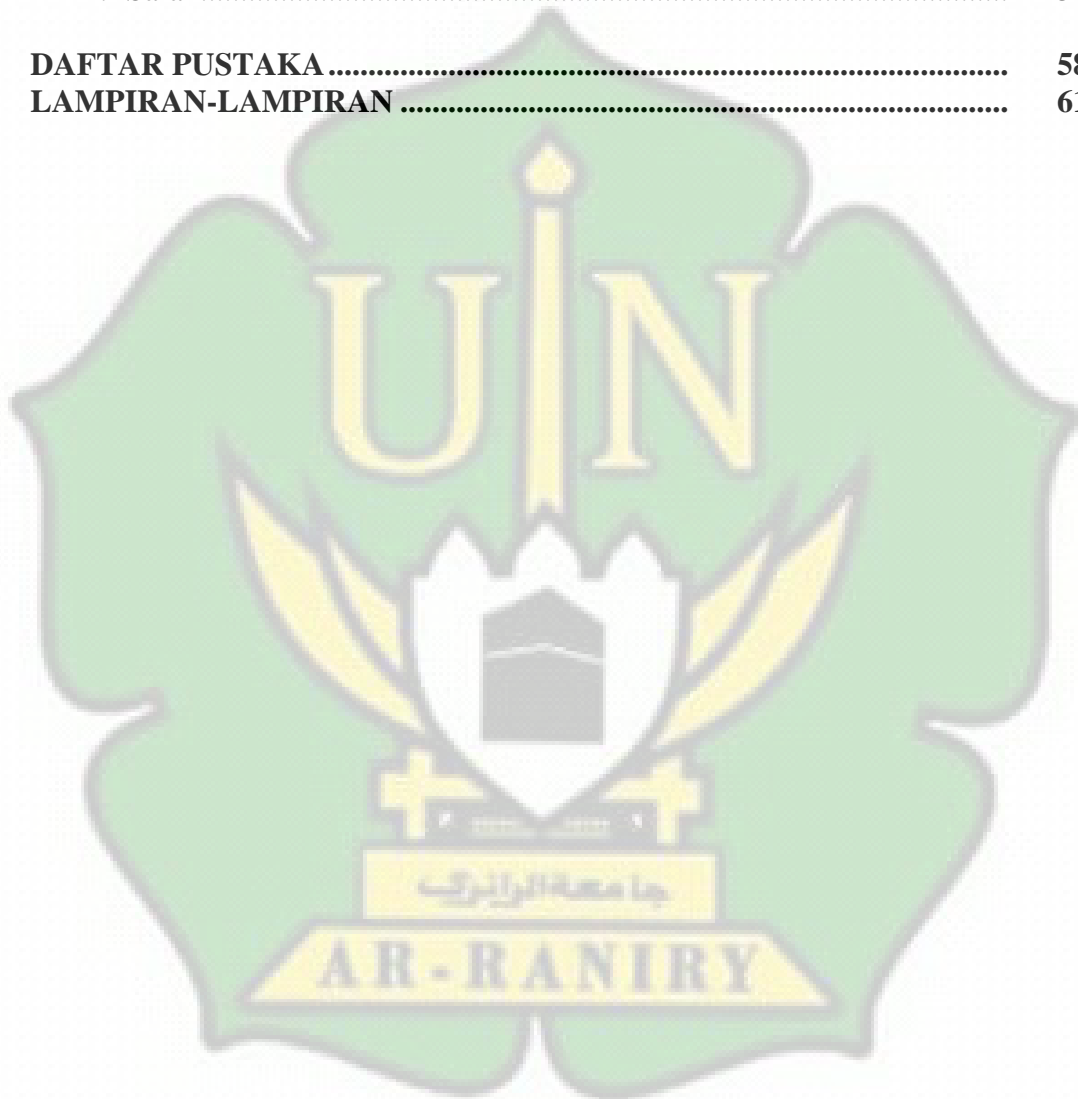
Lismadia. S



DAFTAR ISI

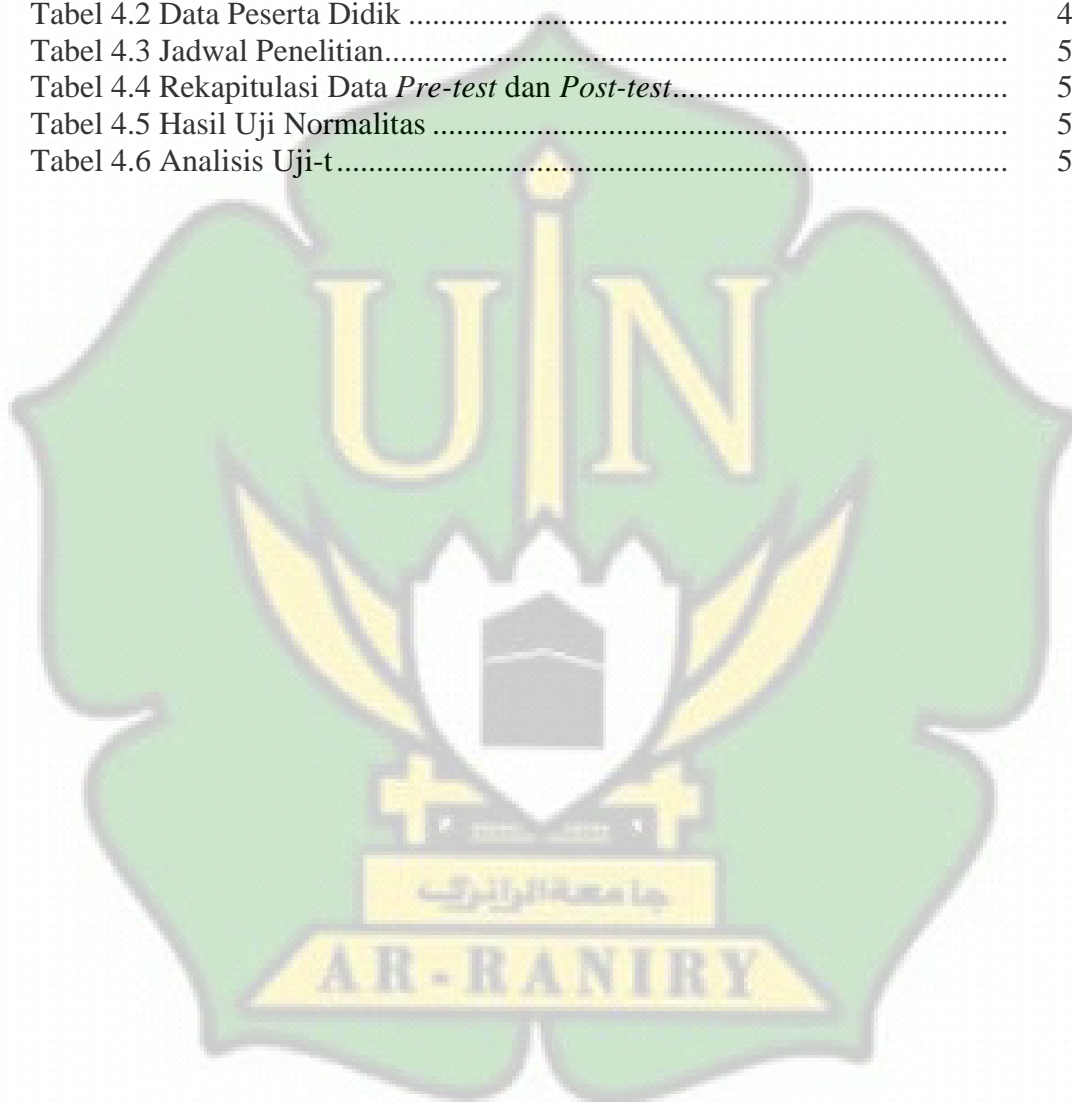
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	12
D. Hipotesis Penelitian.....	12
E. Manfaat Penelitian	12
F. Definisi Operasional.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Permainan Kucing-Kucingan	15
1. Pengertian Permainan.....	15
2. Permainan Kucing-Kucingan	16
3. Langkah-Langkah Permainan Kucing-Kucingan.....	18
4. Manfaat Permainan Kucing-Kucingan.....	19
B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	20
1. Pengertian Sosial Anak Usia Dini.....	20
2. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	22
3. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak Usia Dini.....	24
4. Indikator Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	29
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial AUD.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Rancangan Penelitian	34
B. Tempat Penelitian.....	35
C. Subjek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
B. Deskripsi Hasil Penelitian	50
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	52

1. Uji Normalitas	52
2. Uji-t	53
3. Uji Hipotesis	54
BAB V PENUTUP	56
A. Simpulan	56
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61



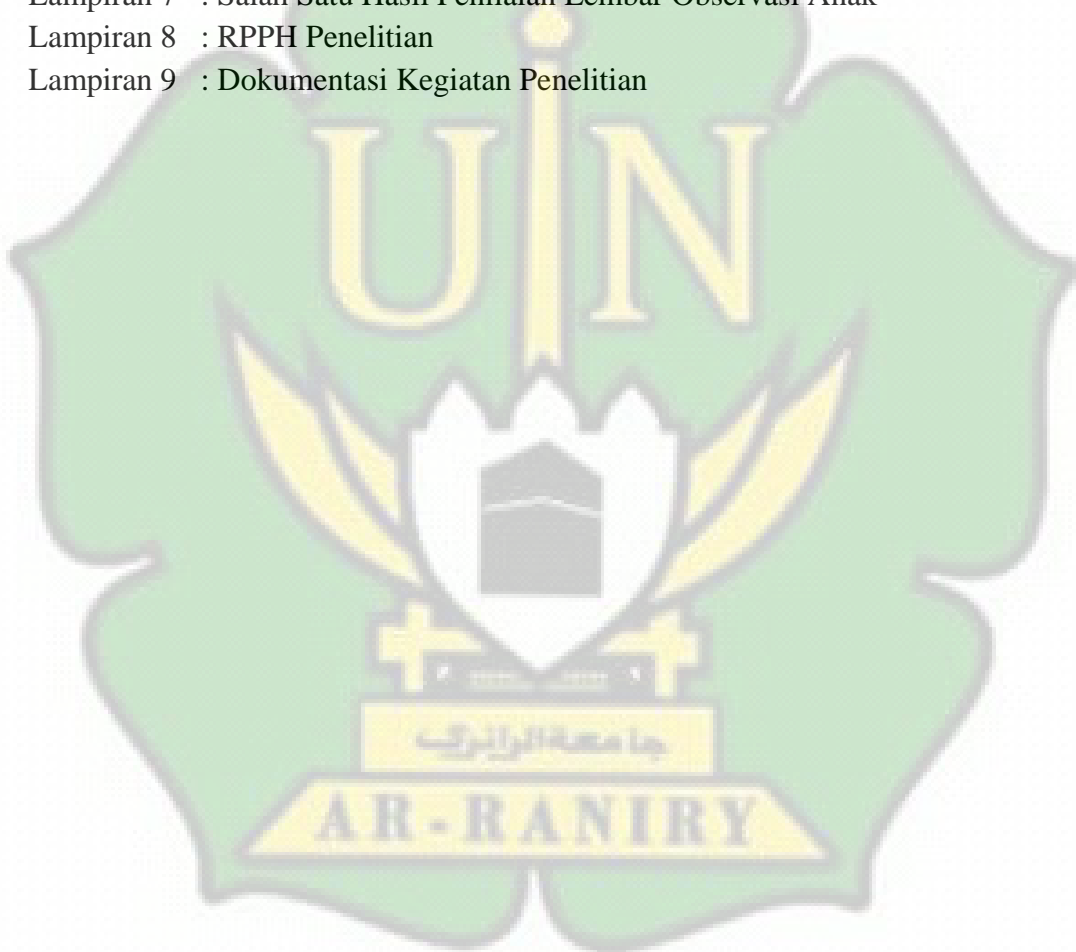
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	35
Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak.....	38
Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Perkembangan Sosial Anak	39
Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	49
Tabel 4.2 Data Peserta Didik	49
Tabel 4.3 Jadwal Penelitian.....	50
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	52
Tabel 4.6 Analisis Uji-t.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Dekan FTK UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 5 : Data *Pre-test* dan *Post-test*
- Lampiran 6 : Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi T
- Lampiran 7 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak
- Lampiran 8 : RPPH Penelitian
- Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan lembaga pendidikan sebelum jenjang pendidikan sekolah dasar yang berarti suatu usaha pembinaan yang diperuntukkan bagi anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan cara menstimulus pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani serta pertumbuhan anak supaya anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pada jalur pendidikan formal, nonformal dan informal.¹

Pendidikan anak usia dini adalah sarana pendidikan yang sangat esensial dalam memberikan pola dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, perilaku dan keterampilan anak. Berhasil atau tidaknya pendidikan yang diberikan pada usia dini menjadi dasar untuk proses pendidikan ditahap selanjutnya. Proses pendidikan yang dijalankan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada PAUD, seperti: KB, TPA, SPS maupun taman kanak-kanak.²

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu wujud penyelenggaraan pendidikan yang memprioritaskan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik anak, sosial emosional (perilaku dan sikap), kecerdasan (kecerdasan emosi, spiritual, daya pikir, daya cipta), bahasa dan

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada anak*, (Jakarta: KENCANA, 2016), h. 2

² Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada anak*, 2016..., h. 3

komunikasi sesuai dengan tahap dan proses perkembangan yang ditempuh atau dilalui oleh masing-masing anak.³

Menurut Montessori, dalam buku Keterampilan Sosial Anak Usia Dini, mengemukakan bahwa masa usia dini merupakan *sensitive periods* atau periode sensitif. Pada masa inilah anak akan sangat cepat untuk menerima stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Selanjutnya, pada masa ini akan terjadi pematangan terhadap fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap untuk merespon dan mewujudkan segala keharusan terhadap aspek perkembangan anak seperti moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik serta perkembangan aspek seni yang diharapkan muncul pada pola perilaku anak sehari-hari,⁴

Berdasarkan dari berbagai aspek perkembangan anak tersebut, penelitian ini lebih difokuskan kepada aspek sosial anak. Perkembangan sosial memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak karena perkembangan sosial ini sendiri akan mempengaruhi aspek perkembangan yang lainnya. Lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak karena sejak anak lahir anak dipengaruhi oleh lingkup sosial dimana anak tersebut berada. Kemudian seiring berjalannya waktu anak akan mulai berhubungan dengan dengan orang lain, baik itu dengan teman bermain maupun orang dewasa lainnya. Melalui berbagai interaksi yang diperoleh anak dari lingkungan sosialnya

³ Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*, (Semarang: ALPRIN, 2019), h. 7

⁴ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2019), h. 6

inilah anak memperoleh berbagai macam kejadian atau peristiwa yang bermakna bagi anak yang akan membentuk kepribadian anak kedepannya.⁵

Anak yang memiliki keterampilan sosial dan dapat diterima dengan baik di lingkungan sosial akan bisa memberi rasa tenang, aman dan nyaman baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Hal ini juga dapat memberikan efek yang baik pula bagi perkembangan anak yang lainnya, seperti moral, bahasa, emosi dan rasa percaya diri yang sangat dibutuhkan anak sebagai bekal untuk meneruskan aktivitas belajar di jenjang pendidikan selanjutnya.⁶

Usia lima tahun pertama merupakan masa awal terbentuknya kepribadian individu, kemampuan berpikir, penginderaan, keterampilan berbahasa serta berbicara dan bertingkah laku sosial. Pada usia ini proses perlakuan atau bimbingan dalam berbagai aspek kehidupan sosial sangat mempengaruhi terhadap perkembangan sosial anak. Sosial anak mulai berkembang ditandai dengan meluasnya lingkungan sosialnya. Anak sudah bisa berpisah dari keluarga dan perlahan mulai untuk mendekati diri kepada orang disekitarnya. Selain teman sebaya, anak juga sudah mulai dekat dengan guru yang memiliki peran besar dalam proses perkembangan sosial anak. Pada usia ini hubungan antara anak yang satu dengan anak yang lain sudah mulai meningkat, mereka mulai belajar beradaptasi serta menyesuaikan diri serta bekerjasama dalam bermain.⁷

⁵ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2019), h. 26-27

⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), h.11

⁷ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, 2019..., h. 29

Berdasarkan hasil wawancara awal pada tanggal 10 Oktober 2021 dengan salah satu guru yang bernama ibu Tini di PAUD Raudhatul Tullab, beliau mengatakan bahwa:

“Para guru sudah menerapkan pembiasaan-pembiasaan berkaitan dengan perkembangan sosial anak, namun ada beberapa anak yang memang belum bisa bersosialisasi dengan baik terhadap teman-temannya, hal ini terjadi karena anak merasa cemas dan takut ketika ditinggalkan oleh orang tuanya dan sifat anak yang ingin menang sendiri dalam melakukan berbagai aktivitas di sekolah”.

Kemudian dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan pada tanggal 11 Oktober 2021, didapatkan bahwa anak-anak di PAUD tersebut, khususnya di kelas B usia 5-6 tahun masih kurang baik dalam berperilaku sosial. Hal ini terlihat ketika anak-anak melakukan kegiatan main, beberapa anak terlihat berebut mainan dan tidak mau berbagi dengan temannya, anak tampak lebih memilih memainkan mainannya sendiri daripada bermain bersama teman sebayanya. Kemudian sebagian anak ada juga yang sering mengejek teman-temannya dengan mengeluarkan kata-kata kotor yang tidak seharusnya diucapkan seperti “*Ayah waang, paja babaun, awak baselemo, paja tacirik dalam saewa*” (bahasa daerah aneuk jamee) yang dalam bahasa Indonesia berarti “ayah kamu”, “kamu bau”, “kamu ingusan”, “kamu BAB di celana”, hal ini dilakukan oleh anak kelas B usia 5-6 tahun. Kemudian, sebagian dari anak tersebut merasa berkuasa di dalam ruangan seperti anak tersebut melarang temannya untuk duduk di sebelahnya, oleh karena hal itu banyak anak yang tidak menyukai dan tidak mau berteman serta bermain dengan anak tersebut. Selanjutnya, pada saat bermain di luar ruangan, ada anak yang tidak mau berpisah dari sang ibu, anak terlihat belum mampu menyesuaikan diri dengan

lingkungannya, sehingga anak tidak mau berinteraksi dan bergabung untuk bermain bersama teman sebayanya.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain. setiap proses kegiatan belajar anak selalu dilaksanakan dengan aktivitas bermain. Bagi mereka kegiatan bermain merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Apabila kegiatan bermain tersebut sudah terpenuhi maka secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, berdasarkan dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain merupakan metode atau cara belajar bagi anak-anak yang paling efektif. Hal ini tampak kita lihat dengan adanya sebuah ungkapan “bermain seraya belajar”. Banyak pembelajaran yang diperoleh anak melalui kegiatan bermain baik itu sosial emosional, fisik motorik, logika matematika, bahasa, kognitif, kreativitas maupun seni.⁸

Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan anak hanya melakukan kegiatan menggambar, mewarnai dan mengerjakan kegiatan di lembar kerja siswa (LKS). Kegiatan yang tidak bervariasi ini menyebabkan sebagian besar anak merasa jenuh dan cepat bosan serta perkembangan sosial anak juga tidak dapat berkembang dengan baik, karena anak sibuk melakukan kegiatan tersebut sendiri tanpa ada interaksi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya cara baru yang harus diterapkan, guna untuk membantu anak dalam meningkatkan perkembangannya sosialnya. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan bermain yang dapat

⁸ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017), h.

meningkatkan perkembangan sosial anak yaitu dengan kegiatan bermain permainan kucing-kucingan. Permainan kucing-kucingan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah banyak dilupakan oleh anak-anak, karena pada saat ini anak lebih suka untuk bermain permainan modern daripada bermain permainan tradisional. Di sekolah khususnya PAUD, masih sangat kurang memanfaatkan permainan tradisional sebagai media belajar hal ini disebabkan masih minimnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional khususnya permainan kucing-kucingan ini terhadap perkembangan kemampuan yang dimilikinya. Anak-anak yang bermain permainan modern lebih banyak bermain statis sehingga membuat anak tidak peduli dengan lingkungan mereka, akibatnya aspek sosial anak akan kurang dan bahkan tidak berkembang.⁹ Oleh karena itu, Peneliti semakin tertarik untuk menggunakan permainan kucing-kucingan guna untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Permainan kucing-kucingan merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan secara beregu/berkelompok. Permainan kucing-kucingan ini dilakukan anak-anak dengan cara saling bergandengan tangan membentuk sebuah lingkaran besar, anak yang berperan sebagai kucing akan ditutup matanya menggunakan kain dan berdiri di tengah lingkaran, sementara anak-anak yang sudah membentuk lingkaran berjalan melingkari kucing yang sudah ditutup matanya sambil menyanyikan lagu dengan lirik:

⁹ Hasruddin Yus, pergeseran Permainan Tradisional Di Kota Makassar, *Phinisi Integration Review*, Vol. 3, No. 1, 2020, h. 18

“Kucing-kucing lucu
Mandi di kuala
Siapa tutup mata
Boleh tangkap saya”

Setelah lagunya selesai anak yang berperan sebagai kucing akan menangkap dan menebak nama anak yang lain, apabila tebakannya benar maka anak tersebut akan menggantikan posisi kucing. Permainan ini tidak membuat anak merasa cepat merasa bosan karena dilakukan tanpa tekanan dan perasaan senang. Permainan kucing-kucingan ini dapat mengembangkan perkembangan sosial anak karena dilakukan secara berkelompok yang memungkinkan anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi serta dapat bekerja sama dengan teman sebayanya.¹⁰

Permainan kucing-kucingan merupakan salah satu permainan tradisional yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun yang dapat memberi rasa puas dan senang bagi anak. Permainan kucing-kucingan ini banyak menyimpan nilai-nilai moral seperti kerjasama, tolong-menolong, berbagi, simpati, empati dan saling membutuhkan satu dengan yang lain. Keterampilan sosial ini adalah ciri khas masyarakat Indonesia yang apabila diterapkan kepada anak sejak dini akan mempersiapkan anak untuk menjadi manusia yang mampu bersosialisasi. Hal-hal yang tampak ketika anak bermain permainan ini adalah anak akan bermain bersama-sama dan memiliki tujuan yang sama, anak akan belajar untuk mendiskusikan permainan, dan mencari solusi bersama saat ada masalah dan membuat peraturan bersama.

¹⁰ Hinggil Permana, Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing dan Tikus di TK Sayang Ibu, *JECE*, Vol. 1, No. 2, 2019, h. 12

Dalam kesempatan ini anak akan belajar secara alami sehingga sikap tolong menolong dan kerjasama dapat terbangun diantara anak.¹¹

Permainan kucing-kucingan ini juga banyak memiliki manfaat lainnya yang dapat diperoleh anak seperti melatih kecepatan, kesigapan, ketahanan fisik. Kemudian permainan ini juga dapat mengembangkan motorik kasar seperti gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. Selain itu, permainan kucing-kucingan ini juga bermanfaat untuk melatih bagaimana bekerjasama dengan anak-anak yang lain, dan juga bisa melatih anak dalam menyesuaikan diri untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.¹²

Ada beberapa Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, diantaranya penelitian Indrawati, dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional kucing-kucingan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal ini dibuktikan pada pra tindakan berada pada 65.28%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 77.62% serta pada siklus II meningkat menjadi 93.75% sehingga dari perolehan hasil

¹¹ Jasper Simanjuntak, Pengaruh Permainan Tradisional Gowokan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Asisi Medan, *Bunga Rampai Usia Emas*, Vol. 1, No. 1, 2015, h. 2

¹² Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), h. 56

tersebut dapat disimpulkan berhasil karena 75% dari 24 jumlah anak di kelompok B telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar pada kategori baik.¹³

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Didik Hidayatulloh, dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kepercayaan diri Anak Melalui Variasi Latihan Permainan Kucing-kucingan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Kucing-kucingan dapat meningkatkan perkembangan kepercayaan diri, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data penelitian diperoleh bahwa permainan kucing-kucingan ini siswa dapat menjalankan arahan dengan baik, kemudian dapat menjalin interaksi yang intens dengan anggota main yang menjadikan hal tersebut sebagai *sosial support* yang diperoleh dari lingkungannya. Dapat meningkatkan kepercayaan diri karena di dalam proses permainan tidak dilakukan dengan tekanan atau paksaan. Interaksi antar pemain saat melaksanakan permainan ini menumbuhkan rasa senang. Dengan melakukan latihan permainan ini secara rutin pada siklus I sampai dengan siklus 3 dapat menjaga kondisi fisik pemain agar tidak mudah *drop*, hal ini merupakan salah satu faktor pendukung kepercayaan diri.¹⁴

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Benny Widya Priadana, dkk, dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Dalam Sepakbola Menggunakan Permainan Kucing-kucingan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil

¹³ Indrawati, Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun, *jurnal CARE*, Vol. 5, No. 2, 2018, h. 60

¹⁴ Didik Hidayatulloh, Upaya Meningkatkan Kepercayaan diri Melalui Variasi Latihan Permainan Kucing-kucingan, *Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol. 8, No. 1, 2010, h. 172

belajar siklus 1 ke siklus 2. Rata-rata hasil belajar pada siklus pertama 71,59 meningkat menjadi 83,84. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus pertama jumlah yang tuntas sebanyak 10 anak secara persentase ketuntasan belajar yaitu 35,5%. Pada siklus kedua yang tuntas sebanyak 26 anak secara persentase ketuntasan belajar yaitu 83,9%.¹⁵

Sejalan dengan itu, Dwi Nurhayati Adhani melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-ularan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional ular-ularan dapat menstimulus keterampilan sosial anak karena didalam permainan ini banyak terkandung nilai-nilai positif yang berkenaan dengan sosial anak seperti anak bisa bersosialisasi dengan teman sebaya, anak belajar arti kekompakan, belajar mengendalikan emosi, belajar tentang bertanggung jawab, tertib terhadap aturan serta belajar menghargai orang lain.¹⁶

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Putri Wulandini, dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dalam Meningkatkan Motorik Kasar pada Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional kucing-kucingan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan motoric kasar anak usia 4-5 tahun di desa Tarai Bangun, hal ini dapat dilihat dari pra tindakan, aspek penilaian kecepatan, kelincahan dan keseimbangan. Berdasarkan Uji

¹⁵ Benny Widya Priadana, dkk, Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Dalam Sepakbola Menggunakan Permainan Kucing-kucingan, *Hospitality*, Vol. 7, No. 2, 2018, h. 59

¹⁶ Dwi Nurhayati Adhani, Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-ularan, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 1, No. 2, 2014, h. 146

Wilcoxon, nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,001 ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.¹⁷

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas dapat dilihat perbedaan dan persamaannya dengan penelitian yang akan diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan permainan kucing-kucingan, dimana permainan kucing-kucingan yang peneliti terapkan menggunakan variasi nyanyian atau lagu yang peneliti buat sendiri, agar anak lebih bersemangat dan tidak merasa cepat bosan dalam melakukan permainan kucing-kucingan tersebut sedangkan penelitian sebelumnya tidak menggunakan nyanyian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada aspek perkembangan anak yang dikembangkan, lokasi atau tempat penelitiannya dan metode penelitian yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah permainan kucing-kucingan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan?

¹⁷ Putri Wulandini, Pengaruh Permainan Tradisional Kucing-kucingan dalam Meningkatkan Motorik Kasar pada Umur 4-5 Tahun Di Desa Tarai Bangun Kabupaten Kampar, *Jurnal Menara Medika*, Vol. 4, No. 2, Maret 2022, H. 202

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial anak usia dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

D. Hipotesis Penelitian

Ho : Permainan kucing-kucingan tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

Ha : Permainan kucing-kucingan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran, wawasan, dan ilmu pengetahuan khususnya bagi Peneliti sendiri serta dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian lain dengan latar belakang masalah yang sama.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran serta penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan sosialnya.

3. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam proses pembelajaran serta dapat dijadikan bahan acuan dan referensi untuk pembelajaran di sekolah kedepannya sehingga seluruh aspek perkembangan anak dapat dikembangkan dengan baik.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi adanya kesalahpahaman Pembaca dalam memahami Skripsi ini, maka perlu adanya penjelasan tentang istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian. Adapun istilah-istilah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Permainan Kucing-kucingan

Kucing-kucingan adalah salah satu jenis permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok di luar ruangan. Permainan ini biasanya dimainkan oleh sejumlah anak sekitar 5-10 pemain dan bisa dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki. Anak-anak saling bergandengan tangan dan membentuk sebuah lingkaran besar, satu anak berperan sebagai kucing dan berdiri ditengah lingkaran sambil ditutup matanya, sementara anak-anak yang sudah membentuk lingkaran berjalan melingkari kucing sambil bernyanyi, setelah nyanyian selesai kucing akan mencari dan menebak nama anak yang lain, permainan ini selesai apabila semua anak sudah mendapatkan giliran menjadi kucing.¹⁸

¹⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), h. 16

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial adalah suatu proses dimana seseorang atau anak melatih kepekaan dirinya terhadap stimulus atau rangsangan terutama tekanan-tekanan dan tuntutan sosial serta belajar untuk bergaul dengan berperilaku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya.¹⁹ Tuntutan sosial yang dimaksud yaitu anak dapat beradaptasi dan bersosialisasi secara baik dengan lingkungan sosialnya sesuai dengan tahap perkembangan dan usianya serta cenderung menjadi anak yang mudah untuk bergaul dengan orang lain.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, secara bertahap dan berkesinambungan.²⁰ Dalam penelitian berfokus pada anak usia 5-6 tahun.

¹⁹ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak Press, 2015), h. 20

²⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 16

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Kucing-Kucingan

1. Pengertian Permainan

Menurut Mumpuniarti dalam Adi Sumarsono, permainan merupakan kegiatan menyenangkan yang menyertakan karakter atau peran tertentu dan melibatkan perlombaan serta kerjasama antara seseorang dengan orang lain. Selanjutnya, Eliasa dalam Adi Sumarsono, mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang dibuat sedemikian rupa serta merupakan cara mengekspresikan diri terhadap aktivitas yang disenangi, melalui permainan seseorang dapat membangun diri, bersosialisasi serta pengenalan. Hal senada juga dikemukakan oleh Pratisti dan Hertinjung dalam Adi Sumarsono, secara ringkas dikatakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan rasa dan suasana yang menyenangkan tanpa adanya paksaan dan desakan, melalui permainan anak dapat memperoleh pengalaman baru, pengetahuan, dan mendatangkan rasa gembira.¹

Berdasarkan berbagai pernyataan di atas bahwa permainan adalah sarana bagi anak untuk melakukan aktivitas bermain yang didalamnya banyak mengandung hal-hal positif seperti kerjasama, sportivitas, toleransi, rasa tanggung jawab dan lain sebagainya.

Bagi anak usia dini bermain merupakan kegiatan yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat mempelajari berbagai hal seperti

¹ Adi Sumarsono, *Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam*, Jurnal Magistra, Vol. 4, No. 2, Juli 2017, h. 3-4

menempatkan diri, mengenal aturan, bersosialisasi, menata emosi, kerjasama, toleransi dan menjunjung tinggi sportivitas. Selain itu, kegiatan bermain juga dapat meningkatkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa dan keterampilan motorik halus anak usia dini. Oleh sebab itu, bagi anak usia dini tiada hari tanpa bermain dan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatan pembelajaran yang sangat penting.²

2. Permainan Kucing-kucingan

Indonesia adalah Negara yang kaya akan berbagai macam permainan salah satunya ialah permainan tradisional. Di setiap daerah berbeda-beda cara penyebutan nama dan cara memainkannya namun tetap memiliki tujuan yang sama. Salah satu dari permainan tersebut adalah permainan tradisional kucing-kucingan. Permainan tradisional kucing-kucingan ini berkembang di daerah Jawa terutama Jawa Timur, Jawa Tengah dan Yogyakarta dan menyebar hingga ke daerah-daerah lainnya termasuk Aceh. Di Aceh Selatan khususnya Aneuk Jamee, permainan ini disebut dengan kucing-kucingan. Permainan ini disebut dengan kucing-kucingan karena dari kata pertamanya kucing yang berarti adalah hewan atau binatang.³

Menurut Suwandi dalam Sukirman Dharmamulyo, permainan kucing-kucingan merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak dengan cara merebut dan menangkap anak yang lain, biasanya anak yang tertangkap atau anak yang kalah disebut sebagai kucing. Melalui permainan ini anak akan belajar untuk bekerjasama dan mengembangkan kelincahan melatih

² Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 166

³ Depdikbud, *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Yogyakarta: Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, 1983), h. 150

fisik.⁴ Selanjutnya, Sussanne K langer dalam Yenni Patriani Yakub, berpendapat bahwa permainan kucing-kucing merupakan sebuah permainan yang dimainkan diluar ruangan dan memerlukan jumlah pemain sebanyak 5 orang atau lebih. Seperti namanya, permainan ini yaitu menirukan tingkah laku seperti kucing yang sedang mencari dan menangkap.⁵

Sejalan dengan itu, Iman Taufik dalam Euis Kurniati, menyatakan bahwa permainan kucing-kucingan ialah salah satu permainan tradisional yang ada di tengah-tengah masyarakat Jawa, melalui permainan ini anak akan menirukan perilaku seperti seekor kucing yang sedang mengejar dan menangkap mangsanya. Selanjutnya, Soedarsono mengemukakan bahwa permainan tradisional kucing-kucingan merupakan permainan beregu yang dilakukan oleh anak-anak dengan cara yang sudah ditentukan dan dilakukan dengan cara kombinasi, seperti menangkap, berlari dan berpindah tempat.⁶

Berdasarkan berbagai pendapat di atas bahwa permainan kucing-kucingan adalah salah satu jenis dari permainan tradisional yang dilakukan oleh anak secara beregu atau berkelompok dan dimainkan di luar ruangan, Permainan ini biasanya dimainkan oleh sejumlah anak sekitar 5 orang atau lebih dan bisa dimainkan oleh anak perempuan maupun laki-laki, melalui permainan kucing-kucingan ini perkembangan sosial anak akan berkembang karena anak akan bertemu dengan anak-anak yang lainnya sehingga memungkinkan anak untuk saling membina

⁴ Sukirman Dharmamulyo, dkk, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Prees, 2008), h. 95

⁵ Yenni Patriani Yakub, *Mengenal Permainan Tradisional*, (Jakarta Timur: Horizon, 2010), h. 24

⁶ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), h. 57

hubungan antar teman, berkomunikasi, berinteraksi serta bersosialisasi dengan teman sebayanya.

3. Langkah-langkah Permainan Kucing-kucingan

Adapun langkah-langkah dalam permainan kucing-kucingan antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Langkah awal dalam permainan ini adalah menyiapkan kain untuk menutup mata, kemudian semua anggota melakukan suit atau yang lebih dikenal dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang akan menjadi kucing. Anak yang menang akan membentuk formasi melingkar sedangkan anak yang kalah akan berperan sebagai kucing.
- b. Setelah diketahui siapa yang berperan sebagai kucing, selanjutnya kain untuk penutup mata diikatkan kepada anak yang menjadi kucing dan berdiri di tengah-tengah formasi lingkaran yang dibuat oleh anak yang menang.
- c. Lalu, anak yang sudah membuat formasi melingkar berjalan mengelilingi kucing sambil menyanyikan lagu dengan lirik “Kucing-kucing lucu, mandi kuala, siapa tutup mata, boleh tangkap saya”. Setelah nyanyian selesai semua anak akan berdiri dan diam di tempat.
- d. Selanjutnya, anak yang berperan menjadi kucing akan berjalan dan mencari anak yang lainnya, setelah kucing sudah menangkap anak atau mangsanya kucing tersebut akan menebak siapa yang sudah ia tangkap dan apabila tebakan kucing benar maka anak tersebut akan berubah peran

menjadi kucing, namun apabila tebakannya salah kucing tersebut akan mencari dan menangkap anak-anak yang lainnya.

- e. Permainan ini akan berakhir apabila semua anak sudah berubah peran menjadi kucing. Permainan ini dapat diulangi dan yang akan menjadi kucing ialah anak yang pertama kali memerankannya.⁷

4. Manfaat Permainan Kucing-kucingan

Banyak nilai yang dapat digali dan diperoleh melalui permainan ini. Setiap anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa kegembiraan dan keceriaan dapat tercermin saat anak memainkannya. Berikut beberapa manfaat dari permainan kucing-kucingan antara lain sebagai berikut:

- a. Sosialisasi lebih banyak

Anak yang melakukan permainan tradisional tidaklah sendirian, termasuk dalam permainan kucing-kucingan. Anak membutuhkan teman untuk bermain bersama, melalui kebersamaan ini maka akan mengajarkan pada anak untuk bersosialisasi dengan baik antar teman. Bersosialisasi dapat diperoleh melalui permainan kucing-kucingan ini, karena melalui permainan ini dapat melatih anak untuk menyesuaikan diri dalam berinteraksi, anak akan belajar bagaimana cara mengajak teman untuk bermain, tidak marah ketika kalah serta meminta maaf ketika salah.⁸

⁷ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016), h. 54-55

⁸ Irwan P, *Direktori Permainan Tradisional*, (Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Olahraga, dan Pariwisata, 2019), h. 5

b. Anak akan saling menghargai

Melalui permainan ini anak akan belajar bagaimana cara menghargai orang lain, seperti anak tidak iri atau benci ketika temannya menang serta anak berkata sopan, tidak berbicara kotor atau tidak mengejek dan mengolok teman yang melakukan kesalahan dalam permainan ini.⁹

c. Mengajarkan tanggung jawab

Permainan kucing-kucingan ini juga mengajarkan anak dalam bertanggung jawab seperti anak mau ikut serta dan bertanggung jawab dalam melakukan dan menyelesaikan permainan hingga akhir

d. Anak lebih aktif

Melalui permainan ini anak akan menjadi lebih aktif. Aktif dalam bermain, bertanya serta aktif dalam melakukan eksplorasi dengan sekitarnya.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas bahwa permainan kucing-kucingan banyak memiliki manfaat seperti, anak lebih banyak bersosialisasi, memupuk rasa saling menghargai, mengajarkam rasa tanggung jawab serta anak akan menjadi lebih aktif.

B. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial berhubungan dengan tingkah laku seorang anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta aturan-aturan di masyarakat. Perkembangan sosial anak diperoleh melalui kematangan dan berbagai stimulus dari lingkungannya. Perilaku sosial yang sudah dibina sejak

⁹ Irwan P, *Direktori Permainan Tradisional*, (Sumatera Selatan: Dinas Pendidikan, Olahraga, dan Pariwisata, 2019), h. 8

¹⁰ Irwan P, *Direktori Permainan Tradisional*, 2019..., h. 8

dini akan sangat berpengaruh terhadap kepribadiannya, baik itu melalui pengalaman yang menyenangkan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan.¹¹

Menurut Hurlock dalam Andi Agusniatih, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku seseorang yang sesuai dengan tuntutan sosial. Lingkungan sosial sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak, baik itu lingkungan keluarga, orang tua maupun teman sebaya. Apabila lingkungan tersebut dapat memberikan perkembangan sosial anak secara positif, maka anak akan memperoleh perkembangan sosial secara matang. Begitupun sebaliknya, apabila lingkungan anak kurang mendukung maka perkembangan sosial anak juga akan terhambat.¹²

Ahmad Susanto dalam Euis Kurniati, menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan anak untuk merespon secara baik serta bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan syarat bagi penyesuaian sosial anak yang baik, dan dapat diterima masyarakat, anak yang memiliki keterampilan sosial ialah anak yang mampu menunjukkan tingkah laku yang disetujui oleh kelompok sosialnya, kemudian, sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri. Lebih lanjut Yuspendi dalam Euis Kurniati, menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan anak untuk dapat membangun hubungan antarpribadi dalam berbagai kelompok dan lingkungan sosialnya.¹³

¹¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 30

¹² Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangannya*, (Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2019), h. 27-28

¹³ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROU[, 2016), h. 9

Menurut Bandura dalam Nur Hamzah, yang terkenal dengan teori belajar sosial, ia melihat bahwa perilaku seseorang bukan semata-mata terjadi otomatis karena stimulus, melainkan juga karena akibat reaksi yang tampak sebagai hasil dari interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Menurut teori ini melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*) merupakan prinsip dasar seseorang dalam belajar sosial dan moral.¹⁴

Berdasarkan berbagai pendapat di atas bahwa perkembangan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosialnya, manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Oleh karena itu, kita dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan baik dalam bersosialisasi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget dalam musyarofah, ciri-ciri perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun antara lain sebagai berikut:

- a. Perkembangan sosial anak usia 4 tahun antara lain:
 - 1) Dapat membereskan alat permainannya sendiri
 - 2) Sangat antusias atau bersemangat
 - 3) Memilih 2 atau 3 teman yang disukai untuk bermain
 - 4) Tidak menyukai apabila tangannya dipegang
 - 5) Suka memakai pakaian orang tua atau orang lain dan menarik perhatian apabila dipuji.

¹⁴ Nur Hamzah, *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*, (Pontianak: IAIN Pontianak, 2015), h. 22

b. Perkembangan sosial anak usia 5 tahun antara lain:

- 1) Merasa senang apabila pergi ke sekolah
- 2) Terkadang merasa malu dan sukar untuk berbicara
- 3) Senang membantu
- 4) Bermain dengan kelompok 2 atau 5 orang anak yang disukai
- 5) Saat bermain atau bekerja anak termotivasi oleh kompetisi dengan anak yang lain (persaingan).¹⁵

c. Perkembangan sosial anak usia 6 tahun antara lain:

- 1) Egosentris atau lebih mementingkan diri sendiri
- 2) Sudah bisa terlepas dari sang ibu
- 3) Sangat antusias
- 4) menjadi pusatnya sendiri
- 5) Saling menghargai sesama teman
- 6) menyukai apapun yang ia kerjakan serta ingin membawa hasilnya pulang kerumah.¹⁶

Soemarti dalam Musyarofah, secara umum mengemukakan bahwa ciri dari perkembangan sosial anak prasekolah yaitu: dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan sosialnya, memiliki satu atau dua teman bermain akan tetapi cepat berganti atau mencari teman yang lain, mulai adanya perselisihan antar teman namun tidak berlangsung lama kemudian mereka akan berteman kembali, sudah mau untuk bermain bersama teman sebaya dalam kelompok kecil dan kurang

¹⁵ Musyarofah, Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di TK ABA IV Mangli Jember, *Interdisciplinary Journal Of Communication*, Vol. 2, No. 1, Juni 2017, h. 109

¹⁶ Musyarofah, Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di TK ABA IV Mangli Jember, 2017..., h. 110

tertata dengan baik, anak yang kecil dan anak yang besar sering bermain bersebelahan dan anak-anak sudah mulai menyadari peran jenis kelamin.¹⁷

Kemudian menurut Dini Sujiono dalam Farida Mayar, menjelaskan bahwa ciri-ciri perkembangan anak usia 5-6 tahun antara lain:

- a. Dapat berbagi dan mengambil giliran
- b. Memiliki teman baik, meskipun untuk jangka waktu yang pendek
- c. Ingin menjadi yang nomor satu
- d. Menyatakan gagasan yang kaku peran jenis kelamin
- e. Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya
- f. Mempertimbangkan setiap guru merupakan hal yang sangat penting
- g. Ikut ambil bagian dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah
- h. Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat.¹⁸

Berdasarkan berbagai pendapat di atas bahwa ciri-ciri perkembangan sosial anak diantaranya adalah anak sudah dapat menyesuaikan diri dengan baik dalam lingkungannya, sudah mau bergabung untuk bermain dengan sebaya, sudah mau berbagi, senang membantu dan lain sebagainya.

3. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Anak Usia Dini

Dalam perjalanan hidup anak, pada awalnya tingkah sosial dari anak itu sendiri dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya. Kemudian pada tahapan selanjutnya perkembangan sosial anak akan dipengaruhi oleh lingkungan sekolah dan masyarakat. Anak yang sudah mulai bergaul dengan anggota keluarga, orang

¹⁷ Musyarofah, Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di TK ABA IV Mangli Jember, 2017..., h. 108

¹⁸ Farida Mayar, Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 6, November 2013, h. 461

dewasa lainnya, maupun teman sebayanya maka anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosialnya seperti berikut:

- a. Pembangkangan (*Negativisme*), tingkah laku ini terjadi sebagai bentuk reaksi terhadap disiplin atau tuntutan yang diterapkan oleh orang tua maupun lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.
- b. Agresif (*aggression*), perilaku menyerang terhadap orang lain baik yang dilakukan secara fisik atau nonverbal maupun melalui kata-kata atau verbal. Perilaku agresif ini adalah suatu bentuk reaksi terhadap rasa kecewa karena sesuatu yang mereka inginkan tidak terpenuhi.
- c. Berselisih atau bertengkar (*quarelling*), perilaku ini terjadi apabila anak merasa terganggu atau tersinggung terhadap sikap atau tingkah laku anak lain, seperti di ganggu ketikan anak melakukan suatu pekerjaan atau merebut barang atau mainan.
- d. Menggoda (*teasing*), adalah salah satu bentuk dari sikap agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk kata-kata cemoohan atau ejekan.
- e. Persaingan (*rivalry*), adalah suatu bentuk keinginan untuk menjadi lebih menonjol dari orang lain dan selalu di stimulasi atau didorong oleh orang lain.
- f. Kerjasama (*cooperation*), adalah sikap yang mau berpartisipasi atau bergabung dengan kelompok.
- g. Tingkah laku berkuasa (*ascendant Behaviour*), suatu bentuk perilaku mendominasi, menguasai situasi sosial atau bersikap *bossiness*.

- h. Mementingkan diri sendiri (*selfishness*), adalah sikap egosentris dalam memenuhi apapun yang individu inginkan.
- i. Simpati (*sympathy*), merupakan sikap emosional yang mendorong seseorang untuk menaruh perhatian kepada orang lain, mau mendekati atau bekerja sama dengannya.¹⁹

Lebih lanjut, Hurlock dalam Musyarofah, mengemukakan bahwa bentuk perilaku sosial anak antara lain sebagai berikut:

- a. Bersosialisasi

Untuk bersosialisasi dengan baik, anak harus menyukai orang dan kegiatan sosial dalam kelompok. Apabila mereka bisa melakukannya, maka mereka akan dengan mudah menyesuaikan diri dan dapat diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergabung.²⁰

- b. Kerjasama

Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada anak maka semakin cepat anak mampu berkerjasama dengan teman maupun orang lain. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan cepat.

- c. Persaingan

Persaingan yang terjadi antar anak dapat melatih kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah. Melalui persaingan anak akan termotivasi untuk mau

¹⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 41-43

²⁰ Musyarofah, Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di TK ABA IV Mangli Jember, *Interdisciplinary Journal Of Communication*, Vol. 2, No. 1, Juni 2017, h. 106

melakukan kegiatan dengan sebaik mungkin sehingga bisa meningkatkan sosialisasinya.

d. Kemurahan hati

Melalui sikap ini anak sudah memiliki kesediaan untuk berbagi dengan teman sebayanya, anak yang memiliki sikap murah hati akan mudah dan cepat diterima dengan baik di lingkungan sosialnya serta dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.

e. Hasrat akan penerimaan sosial

Apabila anak memiliki keinginan atau hasrat yang kuat untuk dapat diterima di lingkungan sosialnya maka akan memotivasi anak untuk dapat menghargai orang di sekitarnya dan dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungannya.

f. Simpati

Disaat ada teman yang bersedih, anak mampu bersimpati dengan menunjukkan reaksi positif seperti membantu atau menghibur temannya tersebut.

g. Empati

Kemampuan anak berempati kepada orang lain ditunjukkan ketika anak mampu memahami apa yang dirasakan oleh orang lain. Melalui rasa empati ini anak dapat memupuk dan menanamkan rasa kemanusiaan terhadap orang lain.

h. Ketergantungan

Dalam interaksi sosialnya anak masih memiliki rasa ketergantungan yang tinggi terhadap temannya sehingga mereka akan merasa saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya.²¹

Menurut Sutjihati Somantri bentuk-bentuk perkembangan sosial anak usia dini antara lain adalah:

a. Hubungan dengan orang dewasa

Seiring dengan bertambahnya usia, anak menunjukkan penurunan minat untuk bergaul dengan orang dewasa, akan tetapi anak akan menunjukkan keinginan lebih untuk bergabung dengan anak-anak seusianya. Hal itu terlihat dalam bentuk perilaku yang tidak bergantung pada orang dewasa bukan semata-mata untuk menentang pengaruh orang dewasa tersebut. Walaupun demikian anak juga tetap menunjukkan kebutuhan akan persetujuan dan perhatian orang dewasa yang masih menjadi contoh bagi mereka dalam menjalani dan menentukan sikap sosial dalam perkembangan selanjutnya.

b. Hubungan dengan anak-anak lain

Saat anak berusia 2 tahun, anak akan bermain sendiri walaupun mereka berkumpul di suatu tempat tertentu. Interaksi sosial anak berkembang sangat sedikit hanya melalui tingkah laku memandangi atau meniru anak-anak lain. Kemudian, ketika anak berusia 3 tahun, pada usia ini anak sudah mulai memperlihatkan pendekatan yang baik terhadap teman-temannya. Mereka akan mulai bergabung dan bermain bersama dalam kelompok dan saling berbicara

²¹ Andi Agusniatih, Jane Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Jawa Barat, 2019), h. 30-32

antara anak yang satu dengan anak yang lain serta mereka secara bersama-sama menentukan kegiatan apa yang akan mereka lakukan.

c. Bentuk-bentuk tingkah laku sosial yang umum

Beberapa pola perilaku sosial yang ada pada masa kanak-kanak di landasi oleh pola perilaku yang terbentuk saat anak bayi, namun beberapa diantaranya merupakan bentuk perilaku yang baru dan tidak sosial bahkan anti sosial. Walaupun demikian bentuk-bentuk perilaku tersebut adalah hal yang penting bagi proses sosialisasi.²²

Berdasarkan berbagai pendapat di atas bahwa bentuk-bentuk tingkah laku sosial anak usia dini antara lain adalah anak sudah mulai bekerja sama, simpati dan empati terhadap teman sebaya, terjadinya pembangkangan, agresif, berselisih paham dan lain sebagainya.

4. Indikator Perkembangan Sosial AUD

Indikator berfungsi sebagai bahan acuan untuk menilai atau memantau perkembangan anak sesuai dengan tahapan usianya. Indikator perkembangan tidak dibuat menjadi kegiatan dalam pembelajaran, melainkan menjadi panduan yang digunakan pendidik atau pengasuh dalam melakukan observasi dan stimulasi dari kemajuan perkembangan anak.²³ Seorang anak dapat dikatakan memiliki perkembangan sosial yang baik, apabila memenuhi kriteria perkembangan sosial antara lain, sebagai berikut:

Pada aspek sosial, indikator perubahan yang terjadi pada masa kanak-kanak adalah: Anak semakin mandiri dan sudah mulai menjauh dari orang

²² Sutjihati Somantri, *Psikologi Anak Luar Biasa*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2006), h. 42

²³ Ahmad Muslih, dkk, *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap Isu-isu Menarik Seputar PAUD*, (Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2018), h. 225

tua maupun keluarganya, Anak lebih menekankan untuk berteman dan bermain serta membentuk kelompok dengan teman-temannya, Anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disenangi dan dapat diterima dengan baik oleh teman sebaya, Anak mulai memiliki rasa tanggung jawab, Anak mampu mengidentifikasi dan mengetahui perasaannya sendiri, Anak mampu mengontrol atau mengatur perasaannya sendiri, Anak mampu berempati kepada teman atau orang lain, Memelihara dan menjalin hubungan.²⁴

Seorang ahli E.Hurlock seperti yang dikutip oleh Singgih D.Gunarsa, secara lebih umum ia memberikan perumusan tentang penyesuaian diri. Beliau mengatakan bahwa apabila seseorang mampu menyesuaikan diri secara baik terhadap diri sendiri maupun terhadap kelompoknya serta ia memperlihatkan sikap atau perilaku yang menyenangkan, oleh karena hal itu mereka akan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.²⁵

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial AUD

Menurut Hurlock dalam jurnal Al-Ta'lim ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini yaitu:

a. Faktor Lingkungan Keluarga

Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara bagaimana menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang disekitarnya, baik orang tua, saudara, teman sebaya maupun orang dewasa lainnya. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama yang akan dikenal anak. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma

²⁴ Christina Hari Soetjiningsih, *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h. 223-224

²⁵ Yulia Singgih D.Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia, 2003), h. 94

kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses bimbingan orang tua ini lazim disebut sebagai sosialisasi.²⁶

Perkembangan sosial di lingkungan keluarga juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1) Status di Keluarga

Sosialisasi seorang anak akan dipengaruhi oleh statusnya. Apakah seorang kakak, adek, anak, dan lainnya. Hal ini akan mempengaruhi proses sosialisasinya, seperti bagaimana ia harus berperan ketika menjadi anak, ketika menjadi adek dan ketika menjadi kakak.

2) Keutuhan Keluarga

Jika sebuah keluarga yang keutuhannya bagus, jarang terdengar konflik di dalamnya, maka sosialisasi anak dapat berjalan dengan lancar, karena tidak ada faktor yang mengganggu berjalannya proses sosialisasi anak tersebut.

3) Sikap dan Kebiasaan Orang Tua

Sikap dan kebiasaan orang tua akan menurun juga kepada anaknya. Jika orang tua yang mempunyai sikap ramah dan memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang sekitar, maka dapat dipastikan sosial anak juga akan bagus.²⁷

²⁶ Farida Mayar, Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 6, November 2013, h. 461

²⁷ Farida Mayar, Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 6, November 2013, h. 462

b. Faktor Dari Luar Rumah

Faktor dari luar rumah adalah wadah bagi anak untuk bersosialisasi. Di luar rumah anak akan bertemu dengan orang yang lebih banyak, seperti teman sebaya, orang yang lebih kecil darinya, orang dewasa, sehingga sosialnya akan berjalan sesuai dengan perannya di lingkungan tersebut.

c. Faktor Pengaruh Pengalaman Sosial Anak

Apabila seorang anak memiliki pengalaman sosial yang buruk, seperti tidak diperbolehkan main keluar rumah oleh orang tuanya, maka hal itu akan berpengaruh bagi proses sosialisasinya terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, juga akan menyebabkan anak menjadi tidak tahu dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan di luar rumah. Dalam pembelajaran anak melalui interaksi sosial baik dengan orang dewasa maupun teman sebayanya. Salah satu cara anak belajar adalah dengan cara mengamati, meniru dan melakukan. Orang dewasa dan teman-teman yang dekat dengan kehidupan anak merupakan objek yang diamati dan ditiru anak.

Melalui cara ini anak belajar cara bersikap, berkomunikasi, berempati, menghargai atau pengetahuan dan keterampilan lainnya. Pendidikan dan orang-orang dewasa seharusnya peka dan menyadivri bahwa dirinya sebagai model yang pantas untuk ditiru anak dalam berucap, bersikap, merespon anak dan orang, sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan kematangan emosinya. Disisi lain, anak belajar sesuai dengan kondisi sosial

budayanya. Tumbuh dan berkembang sesuai berdasarkan pada sosial budaya yang berlaku di lingkungan.²⁸



²⁸ Farida Mayar, Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 6, November 2013, h. 462-463

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Dalam dunia pendidikan Penelitian eksperimen adalah salah satu bentuk kegiatan penelitian yang memiliki tujuan untuk menilai adanya pengaruh suatu tindakan atau perlakuan pendidikan terhadap tingkah laku seseorang atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh perlakuan atau tindakan yang akan diterapkan apabila dibandingkan dengan kegiatan lain.¹

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design*. *Pre-Eksperimental Design* merupakan salah satu bentuk desain penelitian eksperimen yang mempunyai karakteristik diantaranya kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian tidak diambil secara *random*, kemudian kelompok yang digunakan hanya terdiri dari satu kelas saja sehingga desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* ini tidak mempunyai kelas kontrol.²

Penelitian *Pre-Eksperimental Design* dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design* dilakukan dengan cara sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan variabel terlebih dahulu diobservasi atau diukur dengan *pretest* (tes awal), setelah dilakukan *pretest* selanjutnya baru dilakukan *treatment* atau perlakuan, kemudian setelah adanya perlakuan maka tahap selanjutnya dilakukan

¹ Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), h. 2

² Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2018), h. 52

pengukuran/observasi *Posttest* (tes akhir).³ Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O1	X	O2

(Sumber: Nenny Ika Putri, dkk, *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*)

Keterangan :

O1 : Kelompok atau objek yang diteliti dan dilakukan pengukuran awal

X : Perlakuan atau intervensi

O2 : Kelompok atau objek yang telah mendapatkan perlakuan dan diukur dampaknya

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B usia 5-6 tahun PAUD Raudhatul Tullab, Kecamatan Labuhanhaji Timur, Kabupaten Aceh Selatan. Kegiatan penelitian ini dilakukan dari tanggal 06 Juni-15 Juni 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi

³ Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*, (Surabaya: Health Books, 2015), h. 43

seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan yang berjumlah 38 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti oleh karena tidak memungkinkan mengambil populasi secara keseluruhan. Sampel yang dipilih hendaknya mampu merepresentasikan populasi secara keseluruhan.⁵ Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas B usia 5-6 tahun yang berjumlah 7 orang, laki-laki sebanyak 2 orang dan perempuan sebanyak 5 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Purposive Sampel*. Teknik *Purposive Sampel* adalah pemilihan sampel yang didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.⁶

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses atau pengadaan untuk keperluan penelitian dimana data yang terkumpul adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.⁷ Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, tes, dokumentasi, asesmen, kuesioner, pekerjaan siswa dan catatan tingkah laku. Berdasarkan teknik pengumpulan data tersebut, penelitian ini

⁴ Slamet Riyanto,dkk, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), h. 11

⁵ Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2018), h. 20

⁶ Slamet Riyanto,dkk, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen 2020...*, h. 17

⁷ Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2018), h. 6

menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan) dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data secara langsung pada objek yang akan diteliti. Observasi ini bukan hanya berbentuk angket atau kuesioner, akan tetapi dapat juga berbentuk lembar *checklist*, buku catatan, dan sejenisnya. Data yang dihasilkan kegiatan observasi kebanyakan berupa data primer dan memerlukan pengolahan data lebih lanjut.⁸

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang terdiri dari buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, peraturan-peraturan, foto-foto, data yang relevan penelitian. Dokumen bisa berbentuk, gambar, tulisan atau karya-karya monumental dari individu itu sendiri.⁹ Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto dan video kegiatan anak saat bermain permainan kucing-kucingan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh Peneliti dalam kegiatan untuk mengumpulkan sesuatu hal dalam penelitian agar kegiatan tersebut menjadi terstruktur dan mudah untuk digunakan. Kemudian instrumen yang diartikan sebagai alat bantu adalah saran yang dapat diwujudkan

⁸ Slamet Riyanto, dkk, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), h. 28

⁹ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: KENCANA, 2016), h. 76

dalam benda. Contohnya pedoman wawancara, angket, lembar pengamatan atau panduan pengamatan, daftar cocok, soal ujian, skala dan sebagainya.¹⁰

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar *checklist* pengamatan yang berisi indikator penilaian yang sudah ditetapkan untuk mengetahui tingkat perkembangan sosial anak usia dini yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan observasi berdasarkan lembar pengamatan yang sudah dibuat sebelumnya.

Instrumen yang digunakan untuk menilai kemampuan anak adalah berupa tanda *checklist* pada kategori belum berkembang sampai dengan berkembang sangat baik. Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut : Belum Berkembang 1 (BB), Mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), dan Berkembang Sangat Baik 4 (BSB).¹¹

Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak

Interval (%)	Pencapaian	Skor
0% - 25%	Belum Berkembang (BB)	1
26% - 50%	Mulai Berkembang (MB)	2
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

(Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*)

¹⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2016..., 90

¹¹ Johni Dimiyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53

Keterangan :

Nilai dapat dihitung dengan cara total skor yang diperoleh : jumlah total skor x 100%.

Misal = $110 : 250 \times 100$

= 44%

Sehingga tingkat pencapaian perkembangan keberhasilan anak berada pada kategori mulai berkembang yaitu 44%.

Tabel 3.3 Rubrik Penilaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Dalam Permainan Kucing-kucingan

No	Indikator Tingkat Pencapaian perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Perkembangan Anak	Kriteria
1.	Bersosialisasi (Teori Hurlock)	Anak dapat menyesuaikan diri, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam bermain permainan kucing-kucingan.	Anak tidak mampu menyesuaikan diri, tidak mampu berinteraksi dan tidak mampu berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam bermain permainan kucing-kucingan.	BB
			Anak mampu menyesuaikan diri, namun tidak mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam bermain permainan kucing-kucingan.	MB
			Anak mampu menyesuaikan diri, mampu berinteraksi dan berkomunikasi	BSH

			dalam bermain permainan kucing-kucingan.namun hanya dengan sebagian kecil teman sebayanya.	
			Anak mampu menyesuaikan diri berinteraksi dan berkomunikasi dengan sangat baik terhadap semua teman sebayanya dalam bermain permainan kucing-kucingan.	BSB
2.	Saling menghargai (Teori Piaget)	Anak berkata sopan, tidak mengejek, dan mengolok teman serta mau menolong teman sebayanya yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.	Anak berkata kasar, mengejek, dan mengolok teman serta tidak mau menolong teman sebayanya yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.	BB
			Anak berkata kasar, mengejek, dan mengolok teman, namun mau menolong teman sebayanya yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.	MB
			Anak berkata sopan, mau menolong teman sebayanya, namun masih mengolok teman yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.	BSH
			Anak berkata sopan,	BSB

			tidak mengejek, dan tidak mengolok teman serta mau menolong teman sebayanya yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.	
3.	Antusias (Teori Piaget)	Anak merasa senang, aktif dan sabar dalam melakukan dan menyelesaikan permainan kucing-kucingan dari awal hingga kegiatan main berakhir.	Anak tidak sabar, tidak aktif, dan merasa tidak senang dalam melakukan dan menyelesaikan permainan kucing-kucingan dari awal hingga kegiatan main berakhir.	BB
			Anak merasa senang dalam bermain, namun anak tidak aktif, dan tidak sabar dalam melakukan dan menyelesaikan permainan kucing-kucingan dari awal hingga kegiatan main berakhir.	MB
			Anak merasa senang dan aktif dalam bermain permainan kucing-kucingan namun tidak sabar untuk menyelesaikan permainan tersebut.	BSH
			Anak sabar, aktif, dan merasa senang dalam melakukan dan menyelesaikan permainan kucing-kucingan dari awal hingga kegiatan main berakhir.	BSB
4.	Tidak mementingkan diri sendiri	Anak sabar menunggu giliran main, anak mampu	Anak belum mampu bermain dengan tepat, tidak sabar	BB

	(egosentris). (Teori Piaget)	bermain dengan tepat serta anak mampu mentaati aturan dalam kegiatan permainan kucing-kucingan.	menunggu giliran main dan belum mampu mentaati aturan main dalam permainan kucing-kucingan.	
			Anak sabar menunggu giliran main, namun belum mampu bermain dengan tepat dan belum mampu mentaati aturan main dalam permainan kucing-kucingan.	MB
			Anak sudah mampu bermain dengan tepat, mentaati aturan main yang telah ditetapkan namun tidak sabar menunggu giliran main dalam permainan kucing-kucingan.	BSH
			Anak mampu bermain dengan tepat, mentaati aturan main dan anak sabar menunggu giliran dalam permainan kucing-kucingan.	BSB
5.	Persaingan (Teori Hurlock dan Piaget)	Anak termotivasi untuk bersaing dalam melakukan permainan kucing-kucingan dengan sebaik mungkin serta bersikap sportif.	Anak tidak termotivasi untuk bersaing dalam melakukan permainan kucing-kucingan dengan sebaik mungkin serta tidak bersikap sportif.	BB
			Anak mulai termotivasi untuk melakukan permainan kucing-	MB

			kucingan namun tidak bersikap sportif.	
			Anak termotivasi untuk melakukan permainan kucing-kucingan dengan baik serta bersikap sportif namun masih pilih-pilih teman.	BSH
			Anak termotivasi untuk melakukan permainan kucing-kucingan dengan sebaik mungkin serta bersikap sportif ketika kalah atau menang.	BSB

(Sumber: disadur dari teori Hurlock, dari Buku Andi Agusniatih *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, 2019, dan teori Piaget dari Jurnal Musyarofah, *Pengembangan Aspek Sosial AUD di TK ABA IV Mangli Jember*, 2017)

Keterangan :

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

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu bentuk ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Pengujian validitas itu sendiri mengacu pada seberapa jauh suatu instrumen tersebut dalam menjalankan fungsinya. Untuk hasil uji validitas tidak berlaku secara universal, hal itu menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat mempunyai nilai valid yang tinggi pada saat tertentu dan tempat tertentu, namun menjadi tidak valid untuk waktu yang berbeda. Oleh karena hal

itu, terlebih dahulu perlu adanya uji validitas dengan tujuan untuk mengetahui kualitas instrumen terhadap objek yang akan diteliti lebih lanjut.¹² Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan SPSS.

2. Reliabilitas Instrumen

Setelah diuji validitas, selanjutnya instrumen diuji tingkat reliabilitasnya. Menurut Azwar dalam Sandu Siyoto, reliabilitas berhubungan dengan akurasi instrumen dalam mengukur apa yang akan diukur, kecermatan hasil ukur dan seberapa akurat apabila seandainya dilakukan pengukuran ulang. Azwar juga mengatakan bahwa reliabilitas sebagai konsistensi pengamatan yang diperoleh dari pencatatan berulang baik pada satu subjek maupun sejumlah subjek.¹³

Dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas dengan *test-retest*, yang dilakukan dengan cara mencoba instrumen beberapa kali pada responden dengan instrumen yang sama, responden yang sama, namun dalam waktu yang berbeda. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen.¹⁴ Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya. Apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Dalam menguji reliabilitas digunakan uji korelasi *Rank/Spearman* dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

¹² Slamet Riyanto, dkk, *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), h. 63

¹³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 91

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 131

Berdasarkan kriteria pengujian dengan rho/rank *spearman* yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada kesesuaian

H_a : ada hubungan/kesesuaian¹⁵

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah atau cara mengolah data yang sudah diperoleh dari tempat penelitian. Hasil dari analisis data adalah jawaban atas pertanyaan masalah.¹⁶ Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terstruktur, terencana, dan tersusun dengan jelas dari awal sampai dengan pembuatan desain penelitiannya. Pengertian yang lain menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian juga pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik apabila disertai dengan gambar, tabel, grafik atau tampilan lainnya.¹⁷ Dalam penelitian ini teknis analisis data dilakukan dengan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui data dari populasi yang diambil berasal dari distribusi normal atau tidak. Uji

¹⁵ Supardi, *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 173

¹⁶ Kun Maryati dan Juju Suryawati, *Sosiologi*, (Penerbit: Erlangga, 2001), h. 111

¹⁷ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 91

normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *one sampel kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan program SPSS. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_o : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significanse (sig)* sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka H_o ditolak atau tidak berdistribusi normal

Jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau berdistribusi normal

2. Uji-T

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah tindakan eksperimen dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut:¹⁸

Rumus uji-T

$$t = \frac{M_d}{\frac{\sqrt{\sum x_d^2}}{\sqrt{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

M_d : rerata dari *gain*

X_d : deviasi skor *gain (d)* terhadap reratanya ($x_d = d_i - M_d$)

$\sum x_d^2$: kuadrat deviasi skor *gain* terhadap reratanya

n : banyaknya sampel (subjek penelitian)

d_i : selisih skor sesudah dengan sebelum dari tiap subjek

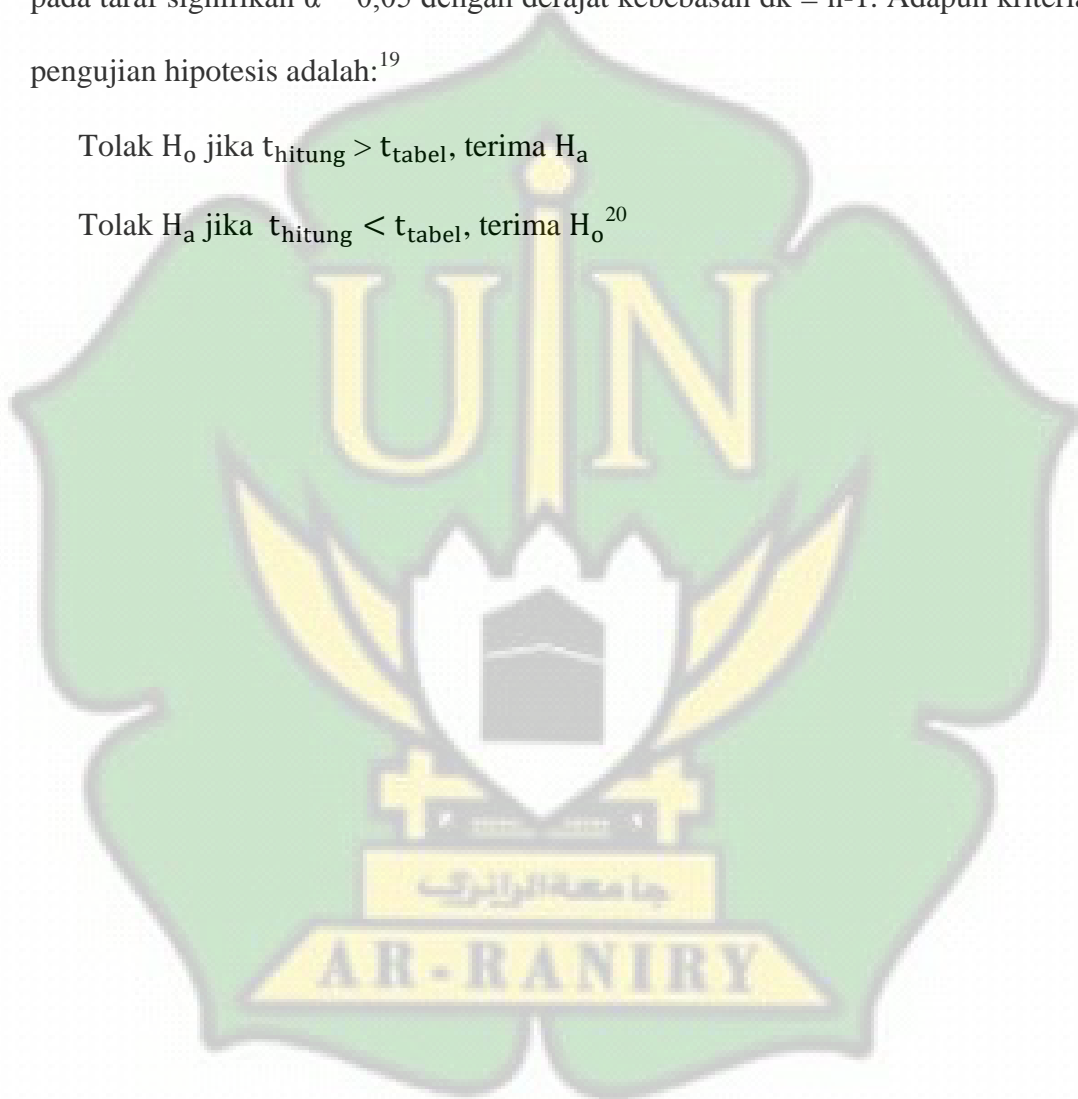
¹⁸ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian* (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325

3. Uji Hipotesis

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis, nilai (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah:¹⁹

Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0 ²⁰



¹⁹ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian* (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425

²⁰ Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian...*, h. 324-325

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Raudhatul Tullab yang bertempat di Jln. Tgk Imam Nurdin, Desa Sawang Indah, Kec. Labuhanhaji Timur, Kab. Aceh Selatan. PAUD Raudhatul Tullab memiliki luas bangunan 81,4 M² dengan panjang 18,80 M² dan lebar 62,6 M² yang terdiri dari 2 ruang kelas, satu ruang guru dan kepala sekolah dan satu kamar mandi. PAUD Raudhatul Tullab terletak pada lintasan desa dan berada satu perkarangan dengan masjid Baitul Izzah Sawang Indah. PAUD Raudhatul Tullab memiliki perkarangan yang luas, jauh dengan jalan serta dikelilingi oleh pagar sehingga anak-anak akan aman ketika bermain. Selain itu, sekolah ini juga berada di tengah-tengah pemukiman warga sehingga sangat mudah untuk dijangkau. PAUD Raudhatul Tullab terdiri dari 2 jenis layanan yaitu 1 kelas untuk KB dan 2 kelas untuk Taman Kanak-kanak.¹

2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pendidik di PAUD Raudhatul Tullab berjumlah sebanyak 3 orang, sedangkan tenaga kependidikan terdiri dari 1 orang. Berikut data guru di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.²

¹ Dokumentasi Data Profil PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan, 10 Juni 2022, Jam 10:20 am

² Dokumentasi Data Pendidik dan tenaga Kependidikan PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan, 13 Juni 2022, Jam 09:50 am

Tabel 4.1 Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan

No	Nama	Jabatan
1.	Surtini	Kepala sekolah
2.	Agustina, S.Pd	Guru kelas
3.	Yabjahtiah, S.Pd	Guru kelas
4.	Rida Suherti	Guru kelas

3. Peserta Didik

Kelompok A, B dan KB diampu oleh tiga orang guru, yaitu ibu Rida Suherti sebagai guru di KB dan ibu Agustina, S.Pd sebagai guru di kelas A. Kemudian, ibu Yabjahtiah, S.Pd sebagai guru di kelas B. Anak di kelompok B berjumlah sebanyak 7 orang. Dalam penelitian ini anak kelompok B yang terdiri dari:³

Tabel 4.2 Peserta Didik di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan

Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
B	2	5	7

4. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Raudhatul Tullab yang bertempat di Jln. Tgk Imam Nurdin, Desa Sawang Indah, Kec. Labuhanhaji Timur, Kab. Aceh Selatan pada tanggal 06 s/d 15 Juni 2022. Berikut jadwal penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 4.

³ Dokumentasi Data Profil PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan, 13 Juni 2022, Jam 09:51 am

Tabel 4.3 Jadwal Penelitian

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin, 06 Juni 2022	40 Menit	Tes awal
2.	Kamis, 09 Juni 2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 1</i>
3.	Sabtu, 11 Juni 2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 2</i>
4.	Senin, 13 juni 2022	30 Menit	Perlakuan/ <i>treatment 3</i>
5.	Rabu, 15 jumi 2022	40 Menit	Tes akhir

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 06 s/d 15 Juni 2022. Pada tanggal 04 Juni, Peneliti memberikan surat penelitian kepada kepala sekolah serta mendiskusikan mengenai penelitian yang akan dilaksanakan serta pada hari yang sama juga mengobservasi kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung dan memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan ke PAUD Raudhatul Tullab tersebut. Kemudian, pada tanggal 06 Juni melakukan *pretest* pada anak kelompok B yang berjumlah 7 orang anak. Kegiatan *pre-test* dilakukan dengan kegiatan mewarnai sketsa kucing, membuat kolase dengan media beras dan bermain masak-masakan yang dilakukan anak bersama teman sebayanya.

Setelah Peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test*, selanjutnya Peneliti melakukan *treatment* pada anak kelompok B sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 09 s/d 13 Juni 2022. Pada *treatment* ini Peneliti memberikan arahan dan mengajarkan tentang langkah-langkah dalam bermain permainan kucing-kucingan seperti memberikan arahan tentang aturan main, mengajarkan anak tentang nyanyian yang ada dalam permainan kucing-kucingan. Kemudian peneliti juga

memberikan arahan tentang bagaimana cara hompimpa, mengikat kain penutup mata kepada teman yang berperan sebagai kucing, dan memberikan arahan tentang bagaimana cara mencari dan menebak nama anak yang lain seperti meraba badan anak yang lain sehingga anak akan mudah menebak nama dari anak tersebut. Selanjutnya, pada tanggal 15 Juni, Peneliti melakukan *posttest* atau tes akhir dengan kegiatan mewarnai berbagai gambar, membuat kolase dan bermain masa-masakan yang dilakukan bersama teman sebayanya, untuk melihat apakah perkembangan sosial anak meningkat setelah dilakukan *treatment* dengan permainan kucing-kucingan terutama dalam bersosialisasi, saling menghargai sesama teman, persaingan yang sportif, antusias dan tidak mementingkan diri sendiri dalam bermain. Berikut hasil skor *pre-test* dan *post-test* :

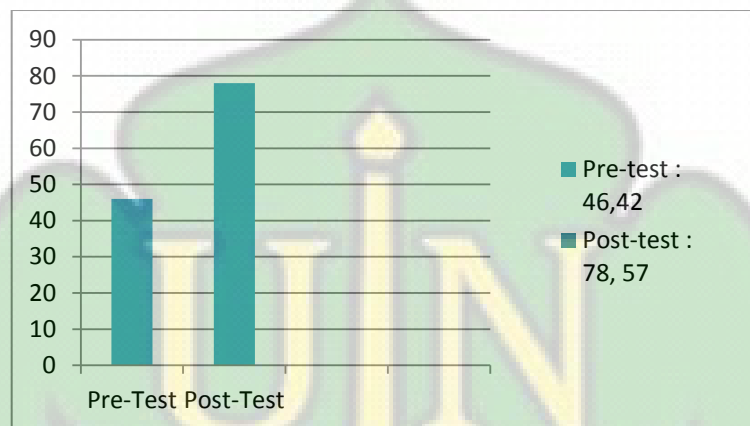
Tabel 4.4 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest* Perkembangan Sosial Anak

No	Responden	Skor Perolehan	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	AZ	55	90
2.	NM	40	75
3.	WA	50	90
4.	AA	40	70
5.	UL	55	80
6.	RY	40	70
7.	SM	45	75
Skor Tertinggi		55	90
Skor Terendah		40	70
Jumlah Skor		325	550
Rata-rata Skor		46,42	78,57

(Sumber: Hasil Penelitian Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan)

Berdasarkan data yang telah dihitung di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan sosial pada saat *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan pada 06 Juni 2022 dengan perolehan rata-rata skor 46,42. Sementara

post-test dilakukan pada 15 Juni 2022 dengan perolehan skor 78,57. Hasil peningkatan perkembangan sosial anak dengan permainan kucing-kucingan pada saat *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut:



C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah apabila *P-value* (nilai kolom *Sig* pada tabel *test of normality*) $< \alpha$, maka tolak H_0 .

Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_0 : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Tests Of Normality

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		7
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.97574758
Most Extreme Differences	Absolute	.235
	Positive	.235

	Negative	- .189
Test Statistic		.235
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikan (*p-value*) untuk uji normalitas dengan metode *kolmogorov-smirnov* yaitu sebesar 0,200 yang artinya adalah $\text{sig} > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik pada kelompok B berdistribusi normal.

2. Uji-t

Tujuan dari Uji-t adalah untuk menguji kebenaran dari hipotesis penelitian yang dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah tindakan eksperimen dari satu kelompok sampel. Data diperoleh melalui hasil observasi perkembangan sosial anak melalui permainan kucing-kucingan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan. Hasil dari perkembangan sosial anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Analisis Uji-t Melalui Permainan Kucing-kucingan untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak

No	Responden	Skor Perolehan		Gain (d)	Xd	Xd ²
		Pre-test	Post-test	Y-X	$d_i - M_d$	
1.	AZ	55	90	35	3	9
2.	NM	40	75	35	3	9
3.	WA	50	90	40	8	64
4.	AA	40	70	30	-2	4
5.	UL	55	80	25	-7	49
6.	RY	40	70	30	-2	4
7.	SM	45	75	30	-2	4
Jumlah (Σ)				225	1	143

- a. Menghitung nilai rata-rata dari *gain* (d) :

$$M_d = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{225}{7} = 32$$

- b. Menghitung nilai t_{hitung} :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{\frac{143}{7(7-1)}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{\frac{143}{42}}}$$

$$t = \frac{32}{\sqrt{3,40}}$$

$$t = \frac{32}{1,8}$$

$$t = 17,77$$

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

Ha : Permainan kucing-kucingan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

Ho : Permainan kucing-kucingan tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan hasil t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*). Adapun kriteria pengujian hipotesis yang dipakai adalah:

Terima H_a apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H_o apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

Nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0,05) dengan derajat kebebasan ($dk = n-1$). Sehingga melalui cara tersebut diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

$$t_{tabel} : \alpha = 0,05$$

$$dk = n-1$$

$$= 7-1$$

$$= 6 (2,447)$$

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} adalah 2,447. Jadi menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} yaitu $17,77 > 2,447$, Dengan demikian terjadi penolakan pada H_o dan penerimaan pada H_a yang berarti pada kriteria perkembangan sosial terhadap anak terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan skor sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*). Untuk itu hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan sosial pada anak karena hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

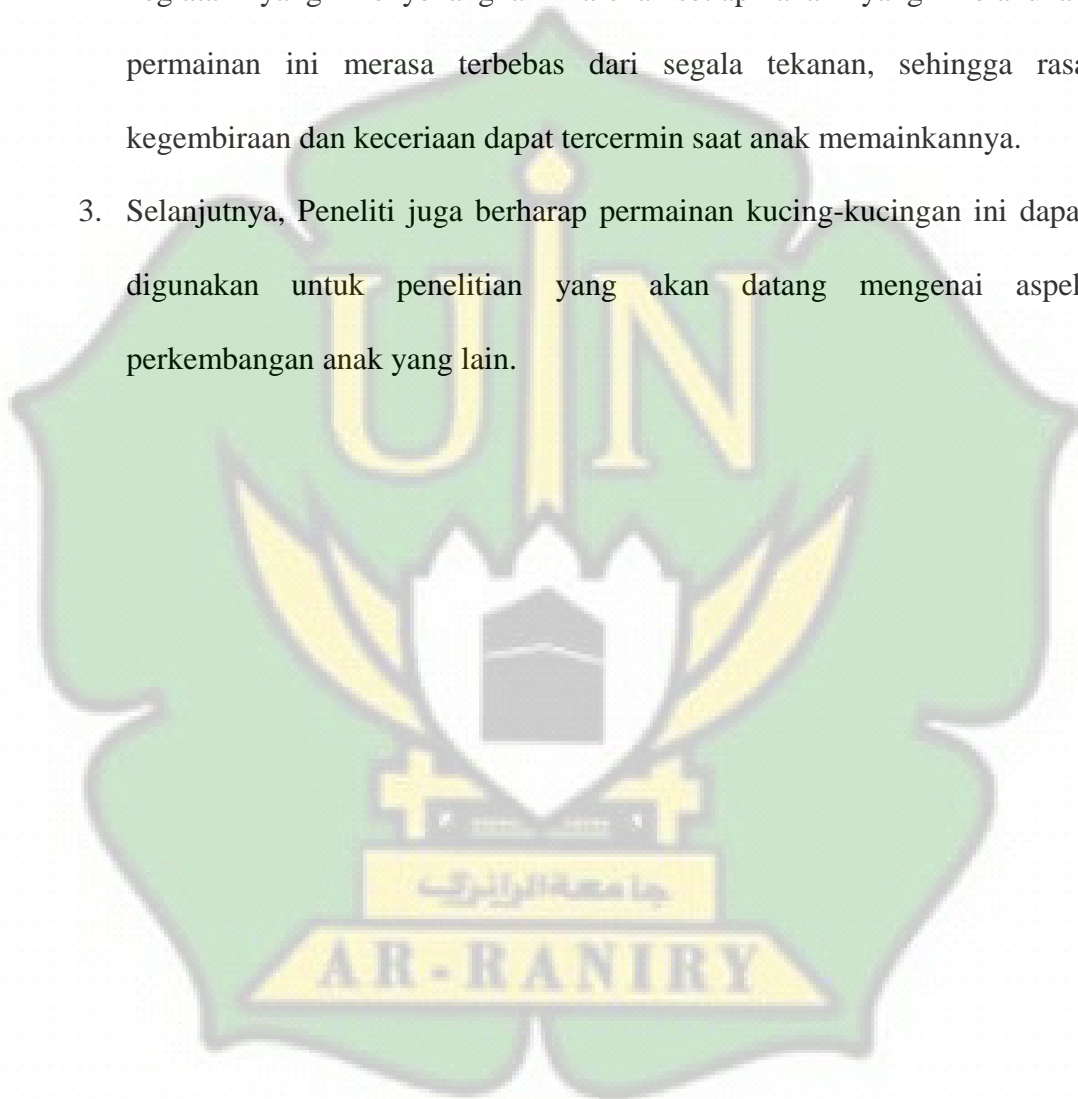
Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perolehan hasil data *pretest* dengan total skor sebesar 46,42% dengan kriteria penilaian mulai berkembang (MB). Namun, pada saat *post-test* setelah diberikan perlakuan melalui permainan kucing-kucingan total skor mengalami peningkatan sebesar 78,57% dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Kemudian, setelah dilakukan pengujian hipotesis menggunakan “Uji-t” dimana nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah 17,77 sedangkan nilai t_{tabel} yaitu 2,447. Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terbukti bahwa permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial pada anak usia dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Perkembangan sosial anak dapat berkembang secara optimal apabila pendidik memberikan kegiatan-kegiatan yang tidak monoton dengan kata lain pendidik hendaknya memberikan kegiatan-kegiatan yang bervariasi seperti salah satunya bermain permainan kucing-kucingan.

2. Peneliti berharap permainan kucing-kucingan ini dapat diterapkan di sekolah guna untuk meningkat berbagai aspek perkembangan pada anak khususnya perkembangan sosial. Selain itu juga permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan karena setiap anak yang melakukan permainan ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa kegembiraan dan keceriaan dapat tercermin saat anak memainkannya.
3. Selanjutnya, Peneliti juga berharap permainan kucing-kucingan ini dapat digunakan untuk penelitian yang akan datang mengenai aspek perkembangan anak yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, Andi. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER.
- Depdikbud. (1983). *Permainan Anak-anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Proyek Inventaris dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Dharmamulyo, Sukirman, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta: Kepel Prees.
- D.Gunarsa, Yulia Singgih. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Dimiyanti, Johni. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: KENCANA.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Hidayatulloh, Didik. (2010). Upaya Meningkatkan Kepercayaan diri Melalui Variasi Latihan Permainan Kucing-kucingan, *Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol. 8, No. 1.
- Hamzah, Nur. (2015). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2015). *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*, Surabaya: Health Books.
- Indrawati. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-kucingan Pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun, *jurnal CARE*, Vol. 5, No. 2.
- Ismail, Fajri. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Jyantika, Ngurah Trisna. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Madyawati, Lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada anak*. Jakarta: KENCANA.

- Mayar, Farida. (2013) .Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan, *Jurnal Al-Ta'lim*, Vol. 1, No. 6.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musyarofah. (2017). Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di TK ABA IV Mangli Jember, *interdisciplinary Journal Of Communication*, Vol. 2, No.1, h. 109
- Muslih, Ahmad, dkk. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap Isu-isu Menarik Seputar PAUD*, Jawa Tengah: Mangku Bumi.
- Maryati, Kun dan Juju Suryawati. (2001). *Sosiologi*, Penerbit: Erlangga.
- Permana, Hinggil. (2019). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Kucing dan Tikus di TK Sayang Ibu, *JECE*, Vol. 1, No. 2.
- Priadana, Benny Widya, dkk. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Dalam Sepakbola Menggunakan Permainan Kucing-kucingan, *Hospitality*, Vol. 7, No. 2.
- Rukajat, Ajat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Simanjuntak, Jasper. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Gowokan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Asisi Medan, *Bunga Rampai Usia Emas*, Vol. 1, No. 1.
- Sumarsono, Adi. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam, *Jurnal Magistra*, Vol. 4, No. 2.
- Somantri, Sutjihati. (2006). *Psikologi Anak Luar Biasa*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Soetjningsih, Christina Hari. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*, Jakarta: Prenada Media Group.

Sudaryono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: KENCANA.

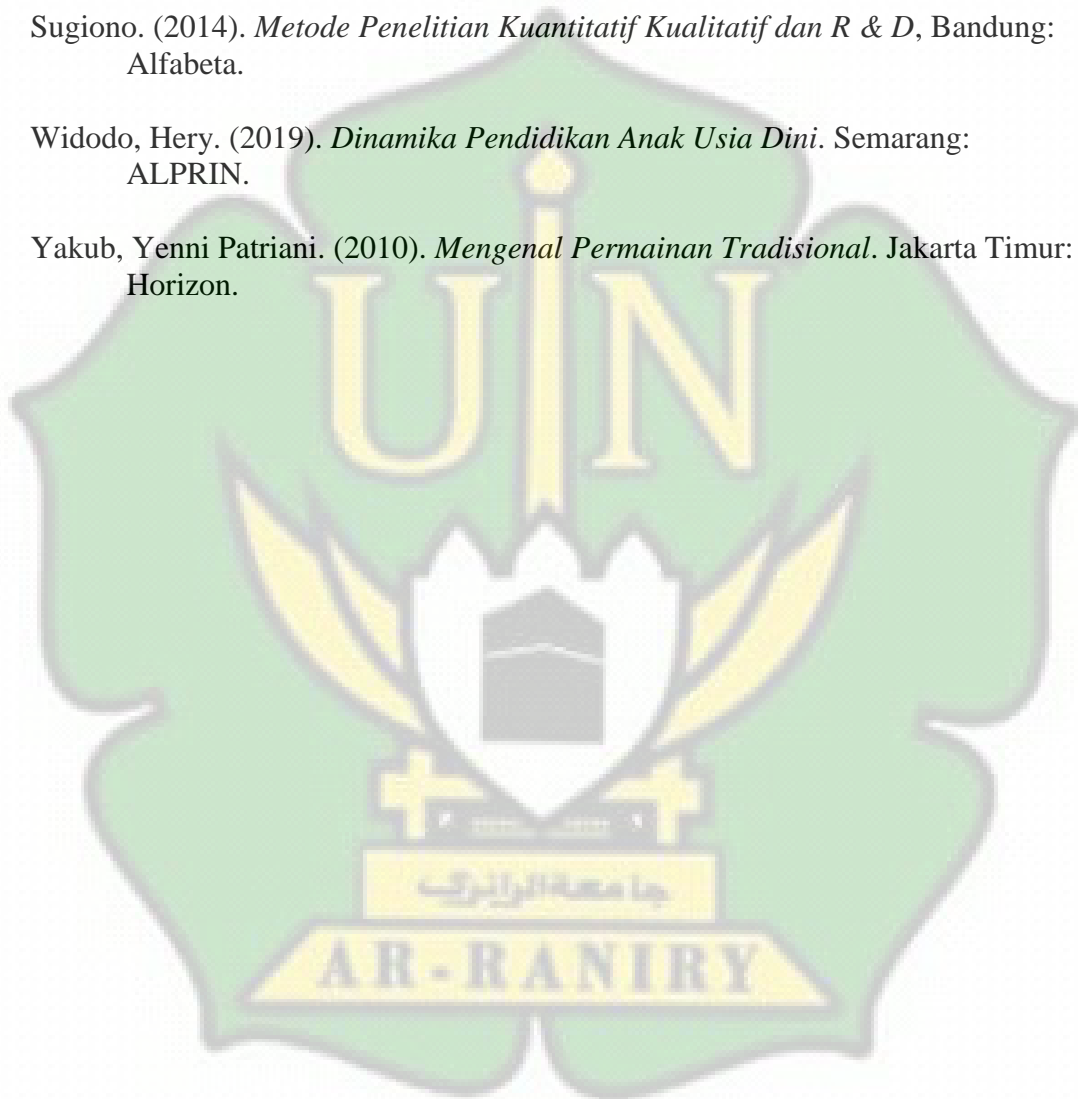
Sudjana. (2005). *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.

Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, Jakarta: Change Publication.

Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.

Widodo, Hery. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: ALPRIN.

Yakub, Yenni Patriani. (2010). *Mengenal Permainan Tradisional*. Jakarta Timur: Horizon.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 6264 /Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2022

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 05 November 2021
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Dr. Syahrul Riza, M.A
2. Dewi Fitriani, M. Ed
Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk Membimbing Skripsi
Nama : **Lismadia, S**
NIM : 170210032
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 30 Mei 2022

An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6394/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala Sekolah PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **LISMADIA. S / 170210032**

Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Jalan Lingkar Kampus, Ir. Seulanga, Gampoeng Rukoh Kec. Syiah Kuala
Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Permainan Kucing-kucingan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan***

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Juni 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 01 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD TERPADU RAUDHATUL TULLAB**

*Jln. Tgk. Imam Nurdin, kec. Labuhanhaji Timur, Kab. Aceh Selatan
Email: Ratu.paud@gmail.com, Kode Pos 23761*

Nomor : 03/PRT-SWI/VI/2022
Lampiran : -
Hal : **Telah Melakukan Penelitian**

Dengan hormat,

Kami yang bertanda tangan di bawah ini kepala PAUD Raudhatul Tullab, Kec. Labuhanhaji Timur dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Lismadia. S
Nim : 170210032
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Kepada nama tersebut di atas, telah melakukan penelitian di PAUD Raudhatul Tullab, Kec. Labuhanhaji Timur, kab. Aceh Selatan dengan judul penelitian **“Pengaruh Permainan Kucing-kucingan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di PAUD Raudhatul Tullab Aceh Selatan”** sejak tanggal 06-15 Juni 2022.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan seperlunya.

Labuhanhaji Timur, 16 Juni 2022

Kepsek PAUD Raudhatul Tullab



SURTINI

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen Penelitian Menggunakan SPSS

Responden	pert 1	pert 2	pert 3	pert 4	pert 5	Total
Respon 1	1	2	1	3	2	10
Respon 2	2	2	1	2	1	10
Respon 3	4	3	2	1	2	15
Respon 4	3	4	3	4	3	21
Respon 5	1	1	3	3	3	16
Respon 6	1	1	4	2	4	18
Respon 7	2	3	1	1	1	15
Respon 8	3	3	1	2	1	18
Respon 9	3	2	4	3	4	25
Respon 10	4	1	4	3	3	25
Respon 11	1	4	1	4	4	25
Respon 12	1	3	1	1	3	21
Respon 13	4	2	3	1	3	26
Respon 14	3	1	3	4	1	26
Respon 15	3	4	2	3	2	29
Respon 16	2	3	1	2	1	25
Respon 17	2	3	4	2	1	29
Respon	1	1	3	3	3	29

18						
Respon 19	1	2	2	4	3	31
Respon 20	2	1	1	1	2	27

1. Rehabilitas

Case Processing Summary

	N	%
Valid	20	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.569	5

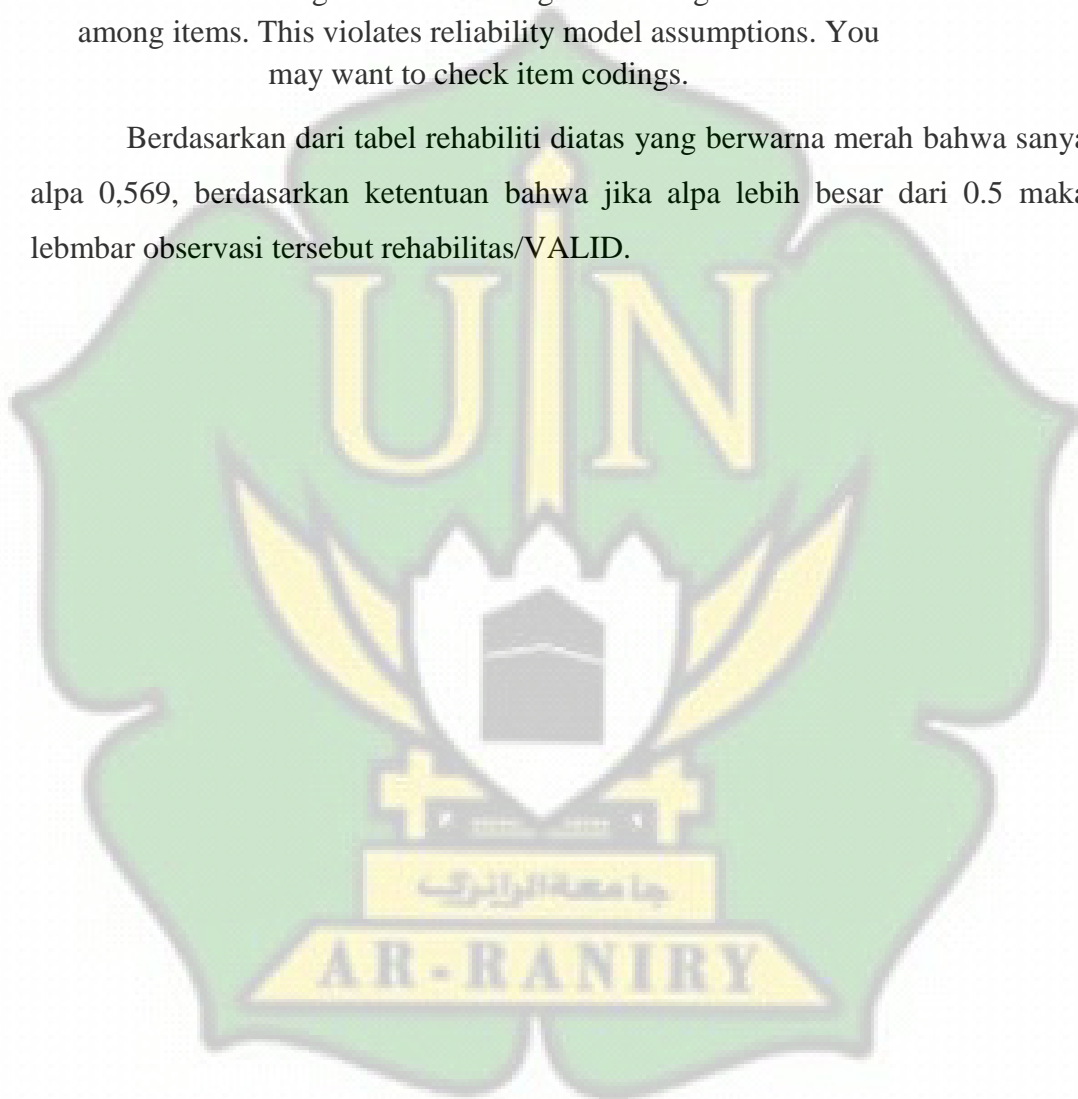
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
per_1	9.35	6.239	.031	.260
per_2	9.25	7.461	-.169	.426

per_3	9.30	4.642	.293	-.041 ^a
per_4	9.10	5.358	.209	.080
per_5	9.20	5.432	.199	.092

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Berdasarkan dari tabel rehabilitasi diatas yang berwarna merah bahwa sanya alpa 0,569, berdasarkan ketentuan bahwa jika alpa lebih besar dari 0.5 maka lebmbar observasi tersebut rehabilitas/VALID.



Correlations

		per_1	per_2	per_3	per_4	per_5	Skor total
per_1	Pearson Correlation	1	.312	.156	.401	-.230	.649*
	Sig. (2-tailed)		.380	.667	.250	.523	.042
	N	20	20	20	20	20	20
per_2	Pearson Correlation	.312	1	-.125	.368	-.170	.468
	Sig. (2-tailed)	.380		.730	.296	.639	.172
	N	20	20	20	20	20	20
per_3	Pearson Correlation	.156	-.125	1	.287	.778**	.669*
	Sig. (2-tailed)	.667	.730		.422	.008	.035
	N	20	20	20	20	20	20
per_4	Pearson Correlation	.401	.368	.287	1	.024	.714*
	Sig. (2-tailed)	.250	.296	.422		.947	.020
	N	20	20	20	20	20	20
per_5	Pearson Correlation	-.230	-.170	.778**	.024	1	.496
	Sig. (2-tailed)	.523	.639	.008	.947		.236
	N	20	20	20	20	20	20
Skor total	Pearson Correlation	.649*	.468	.669*	.714*	.413	1

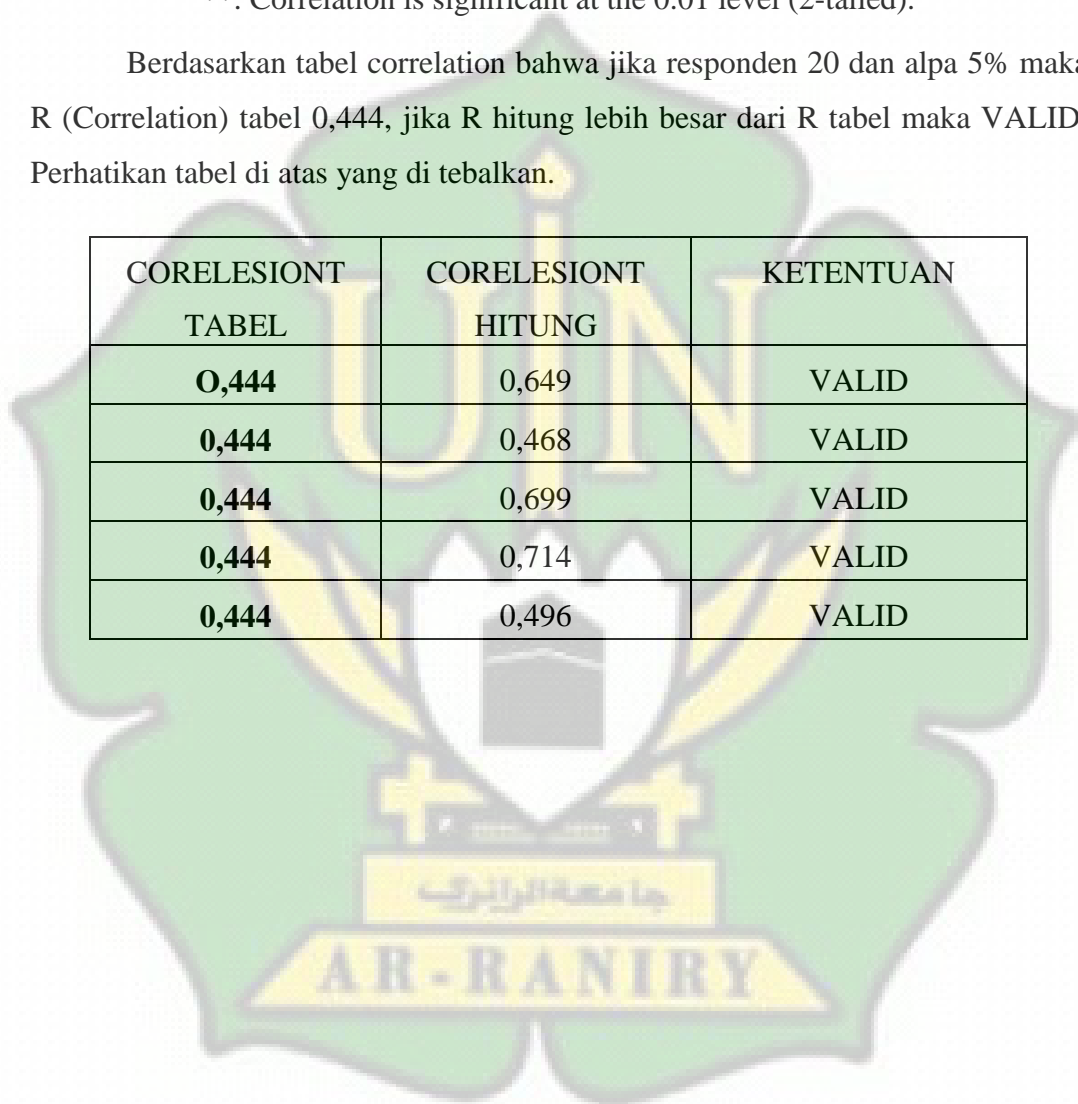
Sig. (2-tailed)	.042	.172	.035	.020	.236	
N	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel correlation bahwa jika responden 20 dan alpha 5% maka R (Correlation) tabel 0,444, jika R hitung lebih besar dari R tabel maka VALID. Perhatikan tabel di atas yang di tebalkan.

CORELESIONT TABEL	CORELESIONT HITUNG	KETENTUAN
0,444	0,649	VALID
0,444	0,468	VALID
0,444	0,699	VALID
0,444	0,714	VALID
0,444	0,496	VALID



Lampiran 5 : Data Pre-test dan Post-test

SKOR PRE-TEST

No	Nama Anak	I	II	III	IV	V	Total	Skor
1.	AZ	2	3	2	2	2	11	55
2.	NM	2	2	1	1	2	8	40
3.	WA	2	2	2	2	2	10	50
4.	AA	2	1	1	2	2	8	40
5.	UL	2	2	2	3	2	11	55
6.	RY	1	1	2	2	2	8	40
7.	SM	1	2	2	2	2	9	45
Total		12	13	12	14	14	65	325
Rata-rata		1,71	1,85	1,71	2	2	9,27	46,42

SKOR POST-TEST

No	Nama Anak	I	II	III	IV	V	Total	Skor
1.	AZ	3	4	3	4	4	18	90
2.	NM	2	3	3	4	3	15	75
3.	WA	3	3	4	4	4	18	90
4.	AA	3	2	3	3	3	14	70
5.	UL	3	3	3	4	3	16	80
6.	RY	3	2	3	3	3	14	70
7.	SM	3	3	2	4	3	15	75
Total		20	20	21	26	23	106	550
Rata-rata		2,85	2,85	3	3,71	3,28	15,14	78,57

Note :

$$\text{Skor} : \frac{\text{Total poin}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum : 4 x 5

4 : Poin tertinggi untuk setiap indikator

5 : Jumlah indikator yang menjadi aspek penilaian

Lampiran 6 : Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 7 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Sekolah : PAUD RAUDHATUL TULLAB
 Hari/Tanggal : Senin, 13 Juni 2022
 Kelompok/Usia : B / 5-6 Tahun
 Semester/Bulan : II / 6
 Nama Anak : Raditya Yuspendi

No	Indikator Tingkat Pencapaian perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasilan			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Bersosialisasi	Anak dapat menyesuaikan diri, berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam bermain permainan kucing-kucingan.		✓		
2.	Saling menghargai	Anak berkata sopan, tidak mengejek, dan mengolok teman serta mau menolong teman sebayanya yang melakukan kesalahan dalam permainan kucing-kucingan.		✓		
3.	Persaingan	Anak termotivasi untuk bersaing dalam melakukan permainan kucing-kucingan dengan sebaik mungkin serta bersikap sportif.			✓	
4.	Antusias	Anak merasa senang, aktif, dan sabar dalam melakukan dan menyelesaikan permainan kucing-kucingan dari awal			✓	

		hingga kegiatan main berakhir.				
5.	Tidak mementingkan diri sendiri (egosentris)	Anak sabar menunggu giliran main, anak mampu mentaati aturan dalam kegiatan permainan kucing-kucingan.			✓	

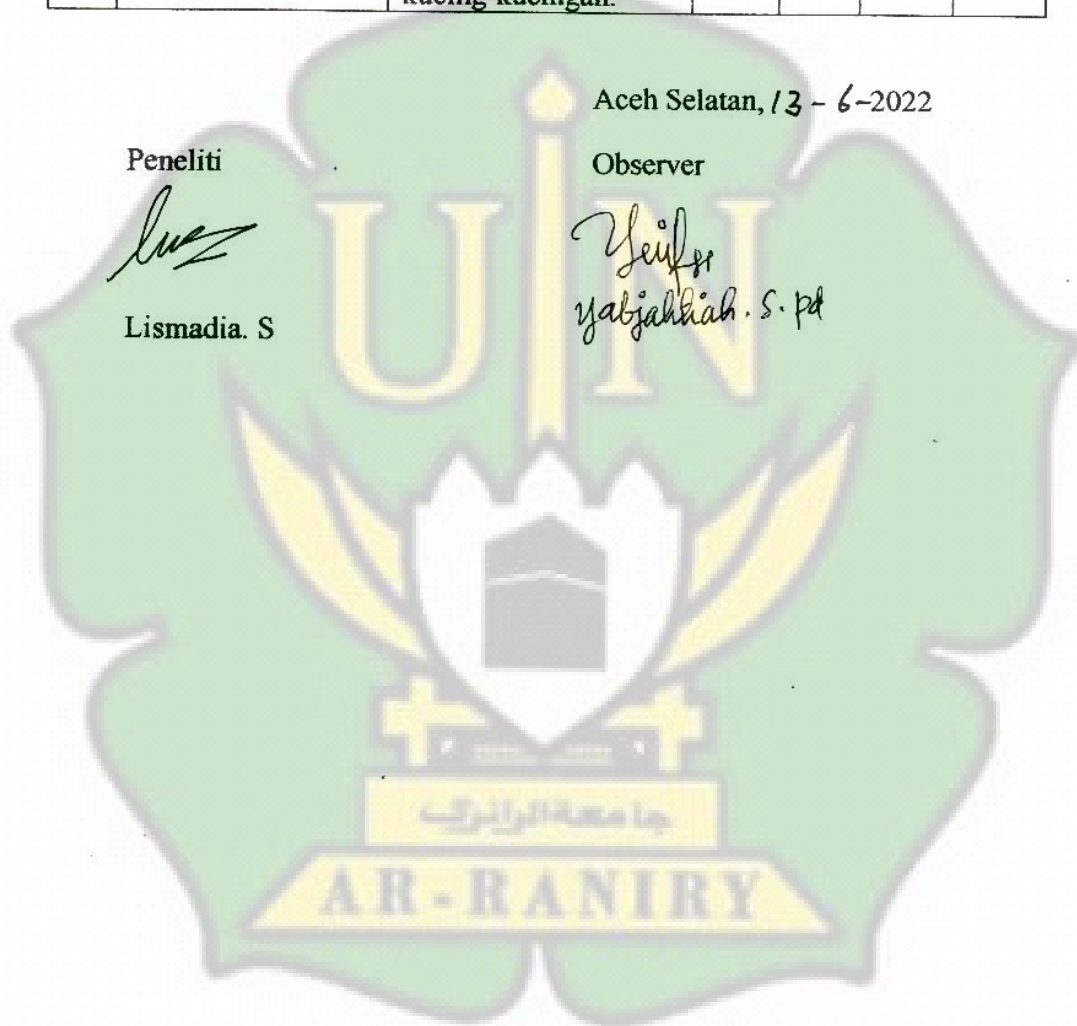
Aceh Selatan, 13 - 6-2022

Peneliti

Lismadia. S

Observer

Yabjakhah. S. Pd



Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

TK RAUDHATUL TULLAB LABUHANHAJI TIMUR

TAHUN AJARAN 2021/2022

(RPPH *PRETEST*)

Kelompok / Usia	: B/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu	: II/ ke 2
Hari/ Tanggal	: Senin/ 06 Juni 2022
Tema/ Sub Tema/ Sub-sub Tema	: Binatang/ Binatang Peliharaan/ Kucing
Model Pembelajaran	: Kelompok
Kompetensi Dasar	: 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.7, 3.12, 4.3, 4.11, 4.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang binatang peliharaan
4. Melakukan kegiatan mewarnai sketsa kucing bersama teman sebaya
5. Sikap peduli
6. Bekerjasama dan hasil karya
7. Keaksaraan awal

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (do'a belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan kalimat maaf, tolong, dan terimakasih
6. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Sketsa gambar kucing
2. Krayon

3. Biji-bijian
4. Lem
5. Lidi
6. Peralatan masak-masakan

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Mewarnai sketsa kucing dengan krayon
- b. Melakukan kegiatan kolase di sketsa kucing
- c. Bermain Masak-masakan

3. Istirahat (30 Menit)

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 1) Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2) Menceritakan pengalaman saat bermain
 - 3) Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
 - 4) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai petanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Aceh Selatan, 06 Juni 2022

Guru Kelas

Peneliti



Yabjahtiah, S.Pd

Lismadia. S
Nim. 170210032



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK RAUDHATUL TULLAB LABUHANHAJI TIMUR
TAHUN AJARAN 2021/2022
(RPPH *TREATMENT* PERTAMA)

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : II/ ke 2
Hari/ Tanggal : Kamis/ 09 Juni 2022
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Permainan Kucing-kucingan
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.7, 3.12, 4.3, 4.11, 4.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa mensyukuri ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang permainan Kucing-kucingan
4. Menjelaskan langkah-langkah permainan kucing-kucingan kepada semua anak
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain permainan kucing-kucingan
7. Bekerjasama dan melakukan persaingan yang sportif dalam bermain permainan kucing-kucingan
8. Keaksaraan awal

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (do'a belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Membiasakan kalimat maaf, tolong, dan terimakasih
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Kain perca
2. Kain penutup mata

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- b. Pengantaran dan penyambutan anak
- c. Baris berbaris
- d. Bernyanyi
- e. Bertanya tentang perasaan anak
- f. Berdoa sebelum belajar
- g. Menjelaskan tema hari ini
- h. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Menjelaskan langkah-langkah permainan kucing-kucingan kepada semua anak
- b. Anak saling menghargai, bersosialisasi, tidak mementingkan diri sendiri, melakukan persaingan serta berantusias dalam melakukan permainan kucing-kucingan
- c. Anak melakukan permainan kucing-kucingan bersama dengan teman sebayanya di halaman sekolah
- d. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat

- a. Mencuci tangan
- b. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 1) Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2) Menceritakan pengalaman saat bermain

- 3) Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak
 - 4) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
 - c. Salam
 - d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai petanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Aceh Selatan, 09 Juni 2022

Guru Kelas

Peneliti



Rida Suherti

Lismadia. S
Nim. 170210032



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK RAUDHATUL TULLAB LABUHANHAJI TIMUR
TAHUN AJARAN 2021/2022
(RPPH *TREATMENT* KEDUA)

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : II/ ke 2
Hari/ Tanggal : Sabtu/ 11 Juni 2022
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Permainan Kucing-kucingan
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.7, 3.12, 4.3, 4.11, 4.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang permainan Kucing-kucingan
4. Mengajak dan mengajarkan anak bernyanyi permainan kucing-kucingan
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain permainan kucing-kucingan
7. Bekerjasama dan melakukan persaingan yang sportif dalam bermain permainan kucing-kucingan
8. Keaksaraan awal

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (do'a belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Membiasakan kalimat maaf, tolong, dan terimakasih
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Kain perca
2. Kain penutup mata

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Mengajak dan mengajarkan anak bernyanyi permainan kucing-kucingan
- b. Anak saling menghargai, bersosialisasi, tidak mementingkan diri sendiri, melakukan persaingan serta berantusias dalam melakukan permainan kucing-kucingan
- c. Anak melakukan permainan kucing-kucingan bersama dengan teman sebayanya di halaman sekolah
- d. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat

- a. Mencuci tangan
- b. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 1) Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2) Menceritakan pengalaman saat bermain
 - 3) Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

- 4) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
- c. Salam
- d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai petanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Aceh Selatan, 11 Juni 2022

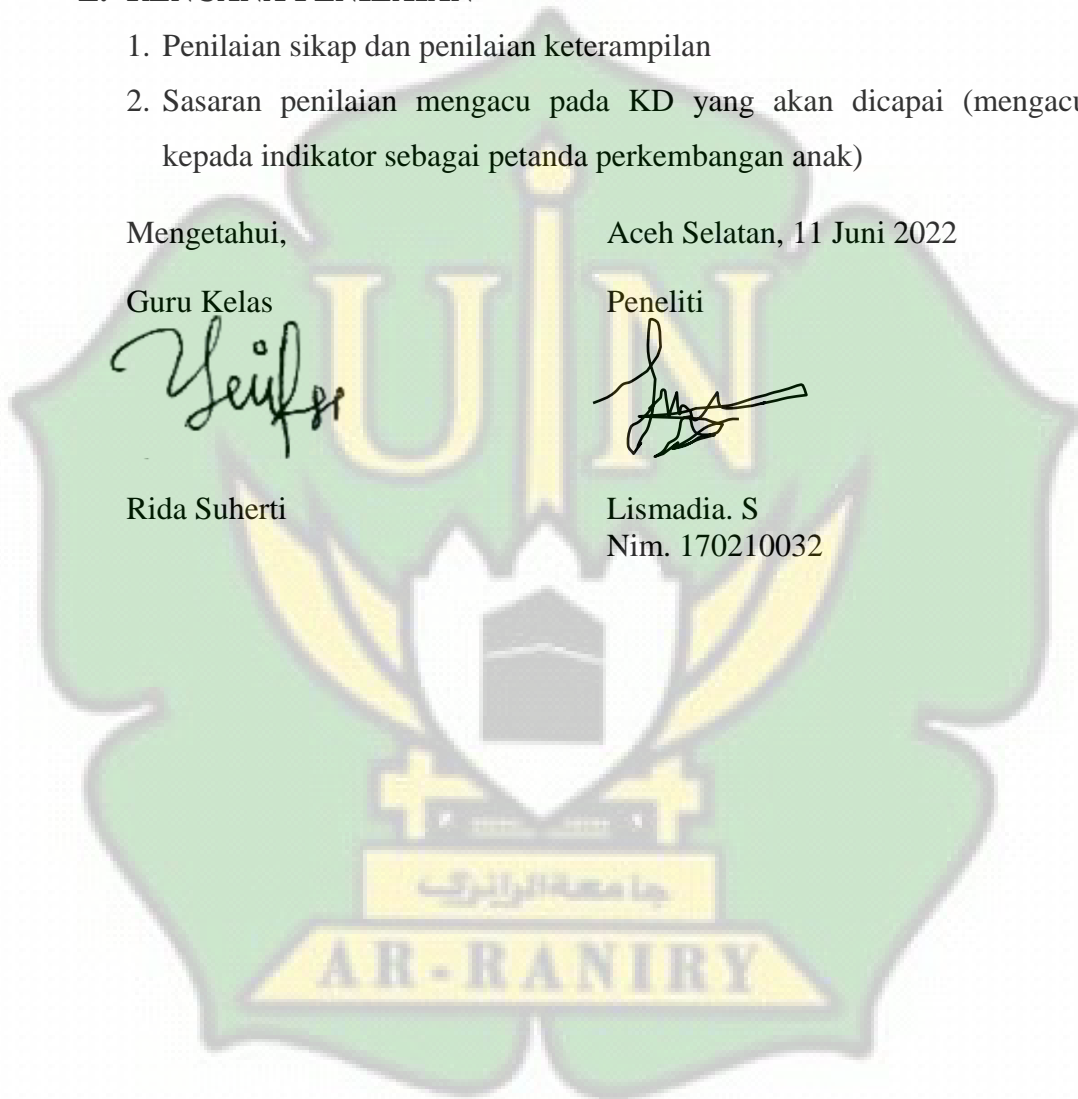
Guru Kelas

Peneliti



Rida Suherti

Lismadia. S
Nim. 170210032



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK RAUDHATUL TULLAB LABUHANHAJI TIMUR
TAHUN AJARAN 2021/2022
(RPPH *TREATMENT* KETIGA)

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : II/ ke 3
Hari/ Tanggal : Senin/ 13 Juni 2022
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Permainan Kucing-kucingan
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.7, 3.12, 4.3, 4.11, 4.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang permainan Kucing-kucingan
4. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
5. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain permainan kucing-kucingan
6. Bekerjasama dan melakukan persaingan yang sportif dalam bermain permainan kucing-kucingan
7. Keaksaraan awal

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (do'a belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Membiasakan kalimat maaf, tolong, dan terimakasih
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Kain perca
2. Kain penutup mata

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Anak saling menghargai, bersosialisasi, tidak mementingkan diri sendiri, melakukan persaingan serta berantusias dalam melakukan permainan kucing-kucingan
- b. Anak melakukan permainan kucing-kucingan bersama dengan teman sebayanya di halaman sekolah
- c. Menceritakan perasaan selama bermain (berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya)

3. Istirahat

- a. Mencuci tangan
- b. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 1) Diskusi tentang tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2) Menceritakan pengalaman saat bermain
 - 3) Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

- 4) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
 - c. Salam
 - d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai petanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Aceh Selatan, 13 Juni 2022

Guru Kelas

Peneliti



Rida Suherti

Lismadia. S
Nim. 170210032



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TK RAUDHATUL TULLAB LABUHANHAJI TIMUR
TAHUN AJARAN 2021/2022
(RPPH *POSTTEST*)

Kelompok / Usia : B/ 5-6 Tahun
Semester/ Minggu : II/ ke 3
Hari/ Tanggal : Rabu/ 15 Juni 2022
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Permainan Kucing-kucingan
Model Pembelajaran : Kelompok
Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 3.7, 3.12, 4.3, 4.11, 4.15

A. MATERI KEGIATAN

1. Terbiasa bersyukur ciptaan Tuhan
2. Menyelesaikan tugas dengan baik dan teratur
3. Bercakap-cakap tentang permainan Kucing-kucingan
4. Mengajak dan mengajarkan anak bernyanyi permainan kucing-kucingan
5. Bersosialisasi dan sikap saling menghargai dalam bermain
6. Tidak mementingkan diri sendiri dan sikap antusias dalam bermain permainan kucing-kucingan
7. Bekerjasama dan melakukan persaingan yang sportif dalam bermain permainan kucing-kucingan
8. Keaksaraan awal

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak dan mengucapkan salam
2. Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah memulai kegiatan (do'a belajar, sebelum dan sesudah makan)
3. Membaca hadist dan surah pendek
4. Membiasakan kalimat maaf, tolong, dan terimakasih
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

C. ALAT DAN BAHAN

1. Sketsa gambar kucing
2. Krayon
3. Biji-bijian
4. Lem
5. Lidi
6. Peralatan masak-masakan

D. PROSES KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Awal (30 Menit)

- a. Pengantaran dan penyambutan anak
- b. Baris berbaris
- c. Bernyanyi
- d. Bertanya tentang perasaan anak
- e. Berdoa sebelum belajar
- f. Menjelaskan tema hari ini
- g. Mengenalkan dan menjelaskan kegiatan yang akan dimainkan

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- a. Mewarnai sketsa gambar dengan krayon
- b. Melakukan kegiatan kolase di sketsa gambar
- c. Bermain Masak-masakan

3. Istirahat

- a. Mencuci tangan
- b. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

4. Kegiatan Penutup (15 menit)

- a. Recalling (mengingat kembali), meliputi:
 - 1) Diskusi tentang tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
 - 2) Menceritakan pengalaman saat bermain
 - 3) Penguatan pengetahuan yang didapatkan anak

- 4) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
- b. Berdoa dan bernyanyi
 - c. Salam
 - d. Pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Penilaian sikap dan penilaian keterampilan
2. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu kepada indikator sebagai petanda perkembangan anak)

Mengetahui,

Aceh Selatan, 15 Juni 2022

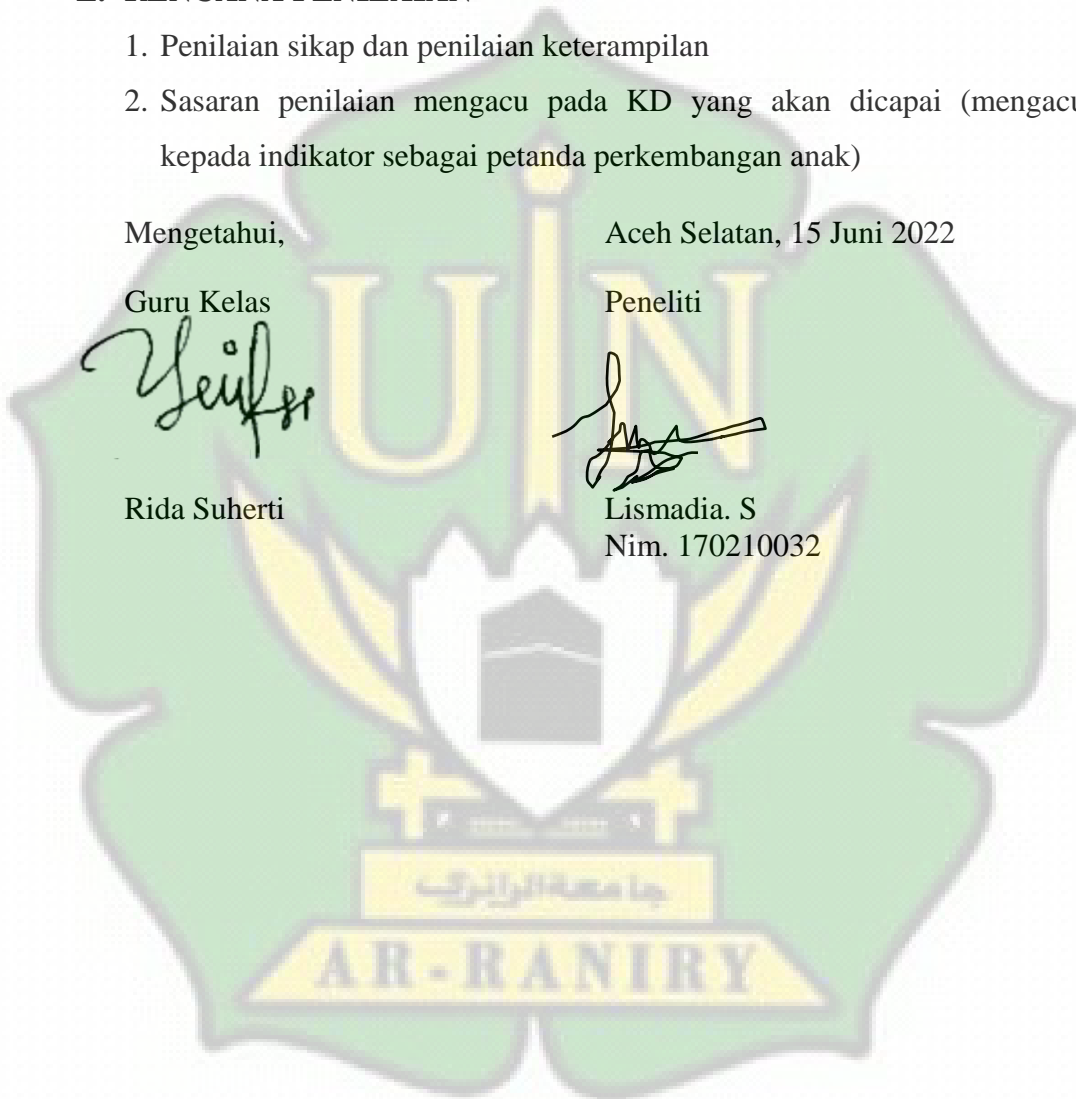
Guru Kelas

Peneliti



Rida Suherti

Lismadia. S
Nim. 170210032



Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Pre-test



“Anak melakukan kegiatan mewarnai sketsa gambar”



“Anak tampak sibuk bermain sendiri tanpa adanya interaksi dengan teman sebayanya”

2. *Treatment*

Kegiatan yang dilakukan saat *treatment* adalah dengan menerapkan permainan kucing-kucingan yang dilaksanakan sebanyak 3 kali *treatment*.



“Kegiatan berkumpul dilapangan dan melakukan permainan kucing-kucingan untuk membantu anak agar mampu menyesuaikan diri seperti berinteraksi dengan semua teman baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar”



“Anak melakukan permainan dengan antusias dan sabar menunggu giliran main. Anak juga terlihat saling membantu temannya yang kesulitan saat bermain serta melakukan persaingan yang sportif”

3. *Post-test*



“Anak melakukan kegiatan mewarnai dan bermain masak-masakan”



"Setelah melakukan *treatment* sosialisasi anak mengalami peningkatan seperti anak sudah mau bergabung dan berinteraksi dengan teman sebayanya, tidak mementingkan dirinya sendiri dan anak juga tampak antusias dalam melakukan berbagai kegiatan”

