

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SELOP TAMPUWUANG
DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK AL-IKHLAS KLUET SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

RIZKA MAULIDA

NIM. 170210115

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2021 M/1443**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SELOP
TAMPUWUANG DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-
IKHLAS KLUET SELATAN**

SKRIPSI

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

Oleh

Rizka Maulida

NIM. 170210115

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

جامعة الرانيري

A R R A N I R Y
Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Dr. Heliati Fatriah, S.Ag., MA
NIP.197305152005012006

Pembimbing II,



Hijriati, M. Pd. I
NIP.199107132019032013

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SELOP
TAMPUWUANG DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL
EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHLAS
KLUET 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 Sarjanah (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 16 Desember 2022 M
22 Jumadil Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., M.A
NIP.197305152005012006

Sekretaris,

Hijriati, M.Pd. I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,

Lina Amelia, M. Pd
NIP.198509072020122010

Penguji II,

Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Mengetahui,

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



Prof. Saifuddin Mulia, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.1973010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizka Maulida

NIM : 170210115

Prodi : PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi: Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam 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 jari payah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini 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 memang melanggar skripsi ini, maka saya siap dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 11 Oktober 2022

Yang menyatakan ,

Rizka Maulida



ABSTRAK

Nama : Rizka Maulida
NIM : 170210115
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang
Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia
5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing II : Hijriati, M. Pd. I
Kata Kunci : Selop Tampuwuang, Sosial Emosional, Anak
Usia Dini.

Kemampuan sosial emosional merupakan salah satu kemampuan perkembangan perilaku bersosial dengan lingkungan, di mana perkembangan emosional anak suatu proses melatih hubungan bersosial, terutama di tuntut belajar bergaul supaya anak memiliki hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan sosial emosional anak di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan masih kurang, dikarenakan yaitu anak masih kurang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, anak kurang mengekspresikan perasaan kepada temannya, sulit berbagi, kerjasama dan kurang memberikan semangat untuk teman-temannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional selop tampuwuang dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan analisis *pre-exsperimental desaign* dengan jumlah sampel 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan *design one group pretest-posttest*, yang kemudian di analisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat di hitung $t_{hitung} = 3,15$ kemudian di cari t_{tabel} dengan dk $(10-1=9)$ pada taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(9)} = 1,833$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,15 > 1,833$, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Selop Tampuwuang* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan, atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

A R - R A N I R Y

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur Penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, Shalawat beriringan salam mari kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabatnya sekalian, karena berkat beliaulah kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Berkat taufiq dan hidayah-Nya Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan judul, *“Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan”*. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari proposal, penelitian, sampai selesainya Skripsi ini. Oleh karena itu perkenankanlah Penulis menyampaikan terimakasih pada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA selaku pembimbing pertama dan Ibu Hijriati, M. Pd.I selaku pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Bapak Safrul Muluk, M.A., M.ED., Ph. D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberi izin Peneliti untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Rafidha Hanum, M. Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah banyak member nasihat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama ini kepada penulis.
6. Pihak pustaka yang telah melayani dengan baik ketika penulis mencari bahan untuk menghasilkan karya ilmiah ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 17 April 2022

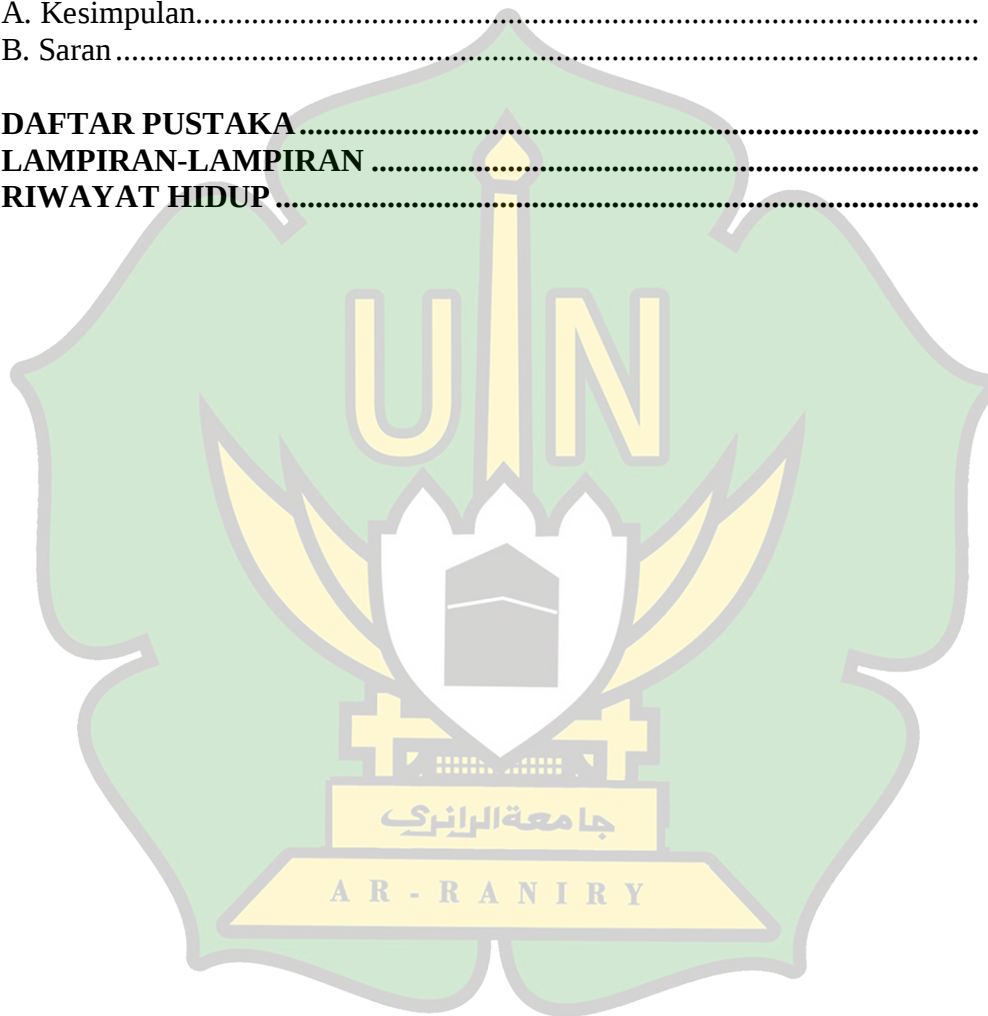
Penulis,

Rizka Maulida

DAFTAR ISI

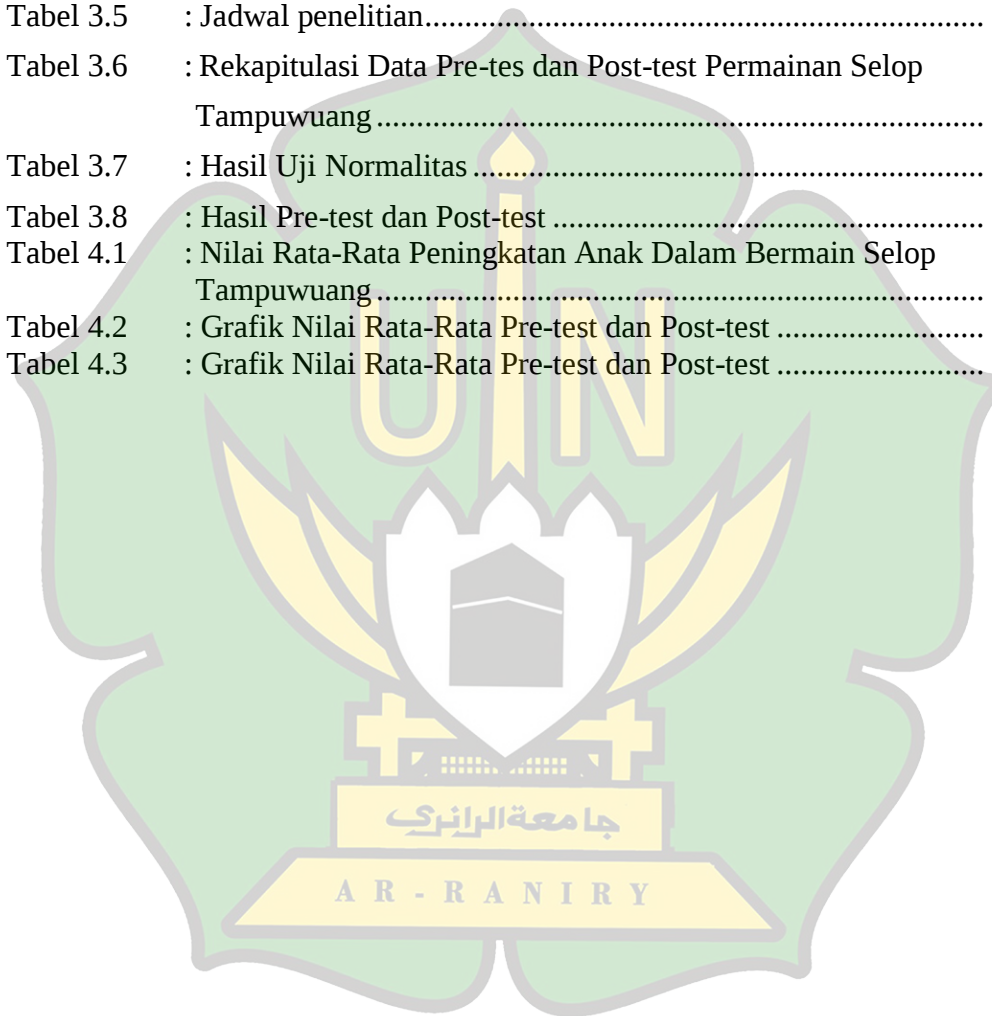
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I: PENDAHULUAN.....	 1
A. LatarBelakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Definisi Operasiona	8
G. Penelitian Relevan.....	10
 BAB II: LANDASAR TEORI.....	 13
A. Permainan Tradisional.....	13
1. Pengertian Permainan Tradisional	13
2. Manfaat Permainan Tradisional	14
B. Sosial Emosional	17
1. Pengertian Sosial Emosional.....	17
2. Perkembangan Sosial Emosional	19
3. Aspek Perkembangan Sosial Emosional.....	22
C. Selop Tampuwang.....	24
1. Pengertian Selop Tampuwang.....	24
2. Manfaat Permainan Selop Tampuwang	24
3. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Selop Tampuwang.....	25
 BAB III: METODE PENELITIAN.....	 27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Instrumen Penilaian.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. Pelaksanaan Penelitian	39
C. Deskripsi Hasil Penelitian	40
D. Pengolahan dan Analisis Data	43
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
 BAB V: PENUTUP	 49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	49
 DAFTAR PUSTAKA	 51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	54
RIWAYAT HIDUP	88



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian	28
Tabel 3.2	: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Al-Ikhlas	37
Tabel 3.3	: Sarana dan Prasarana Al-Ikhlas	38
Tabel 3.4	: Daftar Peserta Didik Al-Ikhlas Kluet Selatan.....	39
Tabel 3.5	: Jadwal penelitian.....	39
Tabel 3.6	: Rekapitulasi Data Pre-tes dan Post-test Permainan Selop Tampuwuang	42
Tabel 3.7	: Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 3.8	: Hasil Pre-test dan Post-test	44
Tabel 4.1	: Nilai Rata-Rata Peningkatan Anak Dalam Bermain Selop Tampuwuang	41
Tabel 4.2	: Grafik Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test	42
Tabel 4.3	: Grafik Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Skripsi.....	54
Lampiran 2	: Surat Penelitian Akademik.....	55
Lampiran 3	: Surat Tebusan Penelitian.....	56
Lampiran 4	: Surat Validasi Instrumen.....	57
Lampiran 5	: Surat Lembar Validasi Instrumen.....	58
Lampiran 6	: Nilai-nilai Distribusi.....	60
Lampiran 7	: Hasil Uji Normalitas.....	61
Lampiran 8	: Lembar Untuk Observasi	65
Lampiran 9	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	67
Lampiran 10	: Dokumentasi Kegiatan	82
Lampiran 11	: Riwayat Hidup.....	88



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun dimana dalam hal ini anak diberikan stimulasi atau rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan tahapan pendidikan selanjutnya.¹ Kemudian dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA), anak difokuskan pada enam aspek dan yang harus dicapai yaitu: (1) Nilai Agama dan Moral, (2) Fisik Motorik, (3) Kognitif, (4) Bahasa, (5) Sosial Emosional, (6) Seni.²

Salah satu aspek perkembangan anak yang harus dicapai adalah perkembangan sosial emosional. Sosial emosional merupakan salah satu aspek yang sangat penting dikarenakan aspek ini memiliki peranan yang cukup besar bagi kehidupan anak di masa sekarang maupun di masa mendatang untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 10 ayat 4 dicantumkan bahwasanya aspek sosial emosional merupakan

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), h. 3

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137...*, h.2

kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri dan perilaku sosial.³ Menurut Achroni dalam Andrian melatih motorik kasar anak menjelaskan bahwa, dalam bahasa Indonesia egrang batok tersebut merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat populer. Permainan egrang batok juga akan meningkatkan kekuatan otot tungkai kaki, kaki, lengan dan juga tangan, sehingga dapat melatih keseimbangan serta kelenturan tubuh.⁴

Sedangkan menurut Rahmayani dalam jurnal Perkembangan sosial emosional anak melalui permainan sandal batok kelapa atau dalam bahasa Indonesianya juga disebut dengan sandal batok kelapa adalah salah satu permainan tradisional di Indonesia khususnya di ACEH yang terbuat dari batok kelapa dan seutas tali.⁵ Sedangkan di Aceh Selatan terkhususnya dalam bahasa jamee egrang batok tersebut dinamakan dengan selop tampuwuang, selop tampuwuang tersebut merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa dan seutas tali yang di ikat pada batok tersebut. Jadi, permainan tersebut memiliki nama yang berbeda di setiap daerah, dalam bahasa Indonesia di sebut dengan egrang batok dan sandal batok kelapa sedangkan di Aceh selatan terkhususnya dalam bahasa Jamee disebut dengan selop tampuwuang dan cara bermainnya sama dengan daerah lain tetapi memiliki nama-nama yang berbeda di setiap daerah masing-masing.⁶

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., Undang-undang Nomor 137..., h. 6

⁴ Andrian, *Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra*, JSSI Anakku, Volume. 18. No. 2. h. 2

⁵ Rahmayani, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sandal Batok Kelapa Di PAUD IT HAFIZUL ILMI*, Volume 4. Nomor 2. 2019

⁶ M. Fadlillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group), h. 105-106.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan dalam standar tingkat pencapaian anak pada indikator sosial emosional ada lima tahap dalam aspek berperilaku sosial dimana pada usia 5-6 tahun, anak bermain dengan teman sebaya, anak-anak mampu bersikap kooperatif atau bekerja sama dengan teman dan anak mampu menunjukkan sikap toleransi atau menghargai teman.⁷ Sosial emosional adalah bagaimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut.⁸

Perkembangan anak dapat tercapai secara optimal dan tidak mengalami keterlambatan dalam perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan yang menekankan pada kemampuan anak dalam mengolah emosinya dan bersosialisasi yakni perkembangan sosial emosional. Perkembangan sosial dan emosional merupakan dua aspek yang berlainan, namun pada dasarnya kedua aspek tersebut saling mempengaruhi. Pembiasaan berperilaku dan bersikap baik merupakan salah satu cara untuk mengembangkan perilaku sosial emosional anak. Hal ini menjadi dasar utama pengembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat di masyarakat. Perilaku sosial dan emosional yang diharapkan dari anak usia dini adalah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur,

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., *Undang-undang Nomor 137...*, h. 26.

⁸ Nur Jannah, Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol. 14, No. 1, 2017, h. 52.

adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan pada tanggal 14 juli 2021 bahwasanya, pada anak usia 5-6 tahun masih sulit bermain dengan teman sebaya, ada sebagian anak yang tidak mau bermain bersama-sama, jadi perlunya bantuan guru agar anak mampu bermain bersama dengan teman-temannya, anak belum mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar jadi, anak belum mampu berbagi dengan orang lain, belum mampu bersikap kooperatif dengan teman, dan belum mampu menunjukkan sikap toleransi atau menghargai temannya.¹⁰ Dalam penelitian ini ada beberapa anak yang masih bermasalah sosial emosionalnya yaitu 5 anak yang masih berkategori BB dan 5 anak yang masih berkategori MB. Maka dari itu peneliti mengusulkan bahwa permainan tradisional selop tampuwuang ini untuk dapat mengembangkan sosial emosional anak karena dalam permainan selop tampuwuang ini ada beberapa kegiatan-kegiatan yang dapat melatih kemampuan sosial emosional anak seperti melatih kemampuan anak bermain dengan teman-teman sebayanya, mengetahui perasaan temannya, dapat merespon temannya, berbagi, bersikap kooperatif dan menunjukkan sikap toleransi atau menghargai temannya.

Sebagai seorang guru atau calon guru kedepannya harus memperhatikan karakteristik dan kebutuhan anak dalam proses pembelajaran. Pada hakikatnya sebagaimana yang kita ketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Anak usia dini belajar sambil bermain, jadi guru harus mampu membuat media yang

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak usia Dini* (Jakarta : Kencana Prenada, 2011), h. 134

¹⁰ Hasil Observasi di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan Tahun 2022

bisa digunakan atau dimainkan oleh anak, bukan hanya fokus menghafal dan memperhatikan guru saja. Oleh karena itu media yang digunakan dalam proses mengembangkan sosial emosional terlihat sangat kurang, maka pengembangan pada media dalam pembelajaran tersebut perlu diadakan dan dilakukan. Di sekolah guru dapat memberi dukungan dan memberikan dorongan melalui tindakan yang dilakukan anak dengan tujuan agar anak mampu menghadapi berbagai situasi dan permasalahan yang terjadi baik dalam dirinya maupun lingkungannya dan menggali potensi yang di miliki anak sehingga anak mendapatkan pengalaman baru bagi dirinya. Orang tua maupun guru harus mendukung anak untuk mengeksplorasi segenap kemampuan dan kecakapannya. Biarkan anak mencoba berbuat apa saja yang positif. Yang perlu mendapat perhatian, jangan hambat kemajuan anak dengan berbagai proteksi yang dapat membelenggu kebebasan anak mengembangkan kemampuannya.¹¹

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan media selop tampuwuang dalam permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak yang akan dibahas dalam proposal ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh permainan tradisional

¹¹ Hendra Surya. *Percaya Diri Itu Penting, Peran Orang Tua Dalam Membangun Percaya Diri Anak* (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2007). h. 13

selop tampuwuang dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui adanya pengaruh perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan melalui permainan tradisional selop tampuwuang

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mengembangkan pengetahuan tentang cara yang berhubungan dengan metode yang dapat digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.
 - b. Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang menggunakan media selop tampuwuang dalam menerapkan metode belajar sambil bermain.

2. Manfaat Praktis

Penelitian secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat yang ditunjukkan kepada beberapa pihak yang terkait dengan pengaruh *Selop Tampuwuang* pada anak usia dini, antara lain:

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan agar peneliti bisa mengetahui bagaimana guru dapat mengembangkan permainan tradisional *Selop Tampuwuang* terhadap sosial emosional anak.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat menambah pengetahuan tentang cara memberikan pemahaman pada anak dalam mengembangkan sosial emosional, dengan penggunaan media *selop tampuwuang* dalam kegiatan pembelajaran

c. Bagi TK AL-Ikhlas

Hasil penelitian ini diharapkan agar sekolah dapat memberikan alat pembelajaran yang tepat untuk anak usia 5-6 tahun dan dapat digunakan pada pembelajaran pengembangan sosial emosional anak usia dini

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang akan diuji kebenarannya, atau biasa disebut sebagai dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih.¹²

Berdasarkan anggapan di atas maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Permainan selop tampuwuang tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan

¹²Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h. 34

H_a = Permainan tradisional selop tampuwuang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksudkan adalah untuk mengurangi kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK AL-IKHLAS Kluet Selatan” maka definisi operasional yang perlu di jelaskan yaitu:

1. Selop Tampuwuang

Di Aceh Selatan terkhususnya di Gampong Kluet Selatan dalam bahasa jamee egrang batok tersebut dinamakan dengan *Selop Tampuwuang*. Menurut Tokoh Masyarakat Gampong Kluet Selatan mengemukakan bahwa, *selop tampuwuang* tersebut merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa yang menggunakan tali sebagai pijakkan.¹³ Dalam permainan tradisional selop tampuwuang ini dapat melatih kemampuan sosial emosional anak seperti melatih kemampuan anak bermain dengan teman-teman sebayanya, mengetahui perasaan temannya, dapat merespon temannya, berbagi, bersikap kooperatif dan menunjukkan sikap toleransi atau menghargai temannya.

¹³ Dokumentasi di Gampong Kluet Selatan, Tahun 2022

Permainan *selop tampuwuang* ini membutuhkan keseimbangan berdiri karena dalam permainan *selop tampuwuang* pemain harus mampu berdiri sendiri dan berjalan dengan kaki menaiki batok kelapa yang di gunakan sebagai pengganti pijakan kaki.¹⁴

Media *selop tampuwuang* dalam penelitian ini adalah sebuah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk mengembangkan sosial emosional. Media ini dirancang seperti bentuk selop tampuwuang yang terbuat dari batok kelapa dan menggunakan tali, dan permainan selop tampuwuang ini dilakukan dengan cara ujung tali di tarik ke atas kemudian kedua kaki naik ke atas batok dan jari-jari kaki menjepit tali yang tersedia, selanjutnya melangkah perlahan-lahan, setelah itu bergantian antara kaki kanan dan kaki kiri supaya tidak terjatuh pada saat bermain, tali yang tersedia harus dipegang dengan kuat dan selalu menjaga keseimbangan badan.

2. Sosial Emosional

Sosial emosional adalah bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut.¹⁵ Oleh sebab itu perkembangan sosial emosional merupakan salah satu yang dibutuhkan anak usia dini.

Dapat disimpulkan bahwa, sosial emosional adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan orang lain untuk membina hubungan baik dengan

¹⁴ Askalin, *Permainan Dan Perlombaan Rakyat*, (Yogyakarta: nyo-nyo, 2013), h. 16

¹⁵ Nur Jannah, Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol. 14, No. 1, 2017, h. 52.

teman sebaya dan masyarakat sekitar. Terkadang banyak orang-orang yang mengabaikan

perkembangan sosial emosional anak, oleh sebab itu kita sebagai pendidik maupun

orang tua seharusnya harus lebih memperhatikan perkembangan sosial emosional anak usia dini supaya perkembangan anak akan berjalan dengan apa yang kita harapkan.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang rentang usia 5-6 tahun.¹⁶ Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses tumbuh kembang yang disebut juga dengan masa keemasan. Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak yang berumur 5-6 tahun yang masih memerlukan pengawasan perkembangan sosial emosionalnya.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Darminiasih, dalam jurnal "Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sabana Sari". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak, melalui melalui penggunaan metode bermain permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, subjek penelitian anak kelompok B TK Sevana Sari Denpasar, yang berjumlah 20 orang anak. Data

¹⁶ Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2010), h. 2

dikumpulkan melalui observasi sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak, analisis data menggunakan deskripsi dan analisis. Dalam penelitian ini ditemukan akhir tindakan ketuntasan sosial emosional sebesar 100%, dan kemampuan berbahasa sebesar 100%. Ini berarti penggunaan metode bermain permainan tradisional dapat secara bermakna meningkatkan sosial emosional dan kemampuan berbahasa anak secara signifikan.¹⁷

2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Rahmayani, dengan jurnal “Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sandal Batok Kelapa Di PAUD IT HAFIZUL ‘ILMI”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan anak melalui permainan tradisional sandal batok kelapa. Sandal batok kelapa merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia khususnya di ACEH yang terbuat dari batok kelapa dan seutas tali. Permainan ini dimainkan dengan cara kaki diletakkan di atas masing-masing batok kelapa, kemudian kaki kanan diangkat sementara kaki kiri bertumpu pada batok lain layaknya orang berjalan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas.¹⁸
3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Harly dan Serafina dalam jurnal “Peningkatan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Berdasarkan

¹⁷ Drminiasih, Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sabana Sari, Volume 4. No. 1, 2014.

¹⁸ Rahmayani, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sandal Batok Kelapa Di PAUD IT HAFIZUL ILMI*, Volume 4. Nomor 2. 2019.

hasil penelitiannya bahwa terjadi peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. Terlihat dari hasil peningkatan pada siklus I, pertemuan pertama anak yang memerlukan banyak bantuan 62%, sedikit bantuan 21%, tanpa bantuan 18%. Pada siklus II pertemuan ketiga anak yang memerlukan banyak bantuan 3%, sedikit bantuan 15%, tanpa bantuan 82%.¹⁹

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaannya adalah sama-sama melakukan penelitian untuk mengembangkan sosial emosional anak dan menggunakan permainan *Selop Tampuwuang* agar bisa berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan baik, dan perbedaannya setiap peneliti melakukan penelitian di lokasi yang berbeda.

¹⁹ Harly dan Serafina, *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Anak Usia 5-6 Tahun*, Volume 3. Nomor 8, Agustus 2014.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan aktivitas permainan yang dapat tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang syarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Pada umumnya, permainan ini memiliki sifat-sifat yang universal sehingga permainan yang muncul di suatu daerah mungkin juga muncul di daerah lainnya, hal ini menunjukkan bahwa setiap permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah tertentu dapat juga dilakukan oleh anak-anak di daerah lainnya.²⁰

Direktorat Nilai Budaya menjelaskan bahwa permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya terorganisasi, bersifat kompetitif,

²⁰ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 1-3.

dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang atau kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Permainan tradisional ini telah berkembang sejak zaman nenek moyang, permainan ini berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun menurun. Setiap wilayah di Indonesia memiliki beragam permainan tradisional salah satunya permainan selop tampusuang yang berasal dari Kluet Selatan.²¹

2. Manfaat Permainan Tradisional

Selain dari pada itu secara spesifik, terdapat pula beberapa manfaat lainnya dalam melakukan permainan tradisional di antaranya seperti berikut:

- a. Bagi Pendidik Dan Pengelola Lembaga Pendidikan, manfaat pembelajaran permainan tradisional bagi pendidik dan pengelola PAUD di antaranya sebagai berikut: 1) menambah/memperkaya metode pembelajaran yang sudah ada, 2) memperkenalkan, melestarikan serta meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, baik bagi dirinya sebagai pendidik dan pengelola, maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern, 3) memberikan suasana belajar yang menyenangkan, memberikan keceriaan dan kegembiraan bagi anak sebagai suatu proses kegiatan pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak.

²¹ Salma Rozana, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 42-43

- b. Bagi Anak Didik, manfaat dan pengaruh permainan tradisional terhadap anak usia dini di antaranya sebagai berikut: 1) anak menjadi lebih kreatif, mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain, 2) dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak, saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak, kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut, 3) mengembangkan kecerdasan majemuk anak (multiple intelligences).
- c. Bagi Masyarakat Umum, 1) menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak sehingga permainan ini dapat terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar, 2) memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah, serta dapat menambahkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal, 3) menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.²²

Selain banyaknya manfaat, dalam permainan ini permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang dapat ditanamkan. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, bebas, rasa berteman, demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, yang mana

²² Salma Rozana, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 44-45

semuanya merupakan nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.²³

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak, kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.²⁴ Bermain sangat penting bagi anak karena penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Anak dapat mengembangkan rasa percaya diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial.²⁵

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka terhadap perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani yang bernama Plato. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain.

Menurut plato mengemukakan bahwa, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak, filsuf

²³ Salma Rozana, *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h. 45-51.

²⁴ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2008), h. 4

²⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2008), h.

lainnya juga berpendapat bahwa menurut Aristoteles anak-anak perlu dorongan untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni dimasa dewasa nanti.

Dari tokoh-tokoh yang mengadakan reformasi dalam bidang pendidikan seperti *Comenius* (abad 17), *Rousseau*, *Pestalozzi* dan *Frobel* (abad 18 serta awal abad 19), akhirnya lambat laun para pendidik dapat menerima pendapat bahwa pendidikan untuk anak perlu disesuaikan dengan minat serta tahap perkembangan anak. Frobel lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati agar dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Jadi, Plato, Aristoteles, Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.²⁶

B. Sosial Emosional

1. Pengertian Sosial Emosional

Kata sosial kalau dirujuk asal usulnya, salah satunya, dapat berakar dari kata latin, yaitu *socius*, yang berarti bersama-sama, bersatu terikat, sekutu, berteman, atau kata *socio* yang bermakna menyatukan, menjadi teman, mengikat atau berteman. Pengertian kedua kata tersebut maka sosial dapat dipahami sebagai pertemanan atau masyarakat.²⁷ Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai

²⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Main, dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2001), h. 1-2

²⁷ Damsar & Indrayani, *Pengantar Sosiologi Perdesaan*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 91

dengan tuntutan sosial di mana ia berada, tuntutan sosial yang dimaksudkan adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul, anak mengalami perubahan sosial sesuai dengan tingkat perkembangan anak.²⁸

Emosi berasal dari kata latin yaitu *motere*, *motere* adalah suatu kondisi bergerak untuk berbuat (a stated of being moved, and an impulse to act). Dengan demikian, emosi memiliki beberapa komponen yaitu gerak untuk bertindak, menghayati perasaan yang memiliki unsur subjektif, perilaku (behavioural) dan fisiologis.²⁹ Emosi adalah reaksi subjektif terhadap pengalaman yang diasosiasikan dengan perubahan fisiologis dan tingkah laku, contohnya sedih, gembira, dan takut. Perkembangan emosional merupakan proses yang terjadi secara bertahap; emosi yang kompleks seperti berkembang dari emosi yang lebih sederhana. Menurut Wiliam James dalam Sobur mengemukakan bahwa kecenderungan untuk memiliki perasaan yang khas bila berhadapan dengan objek tertentu dalam lingkungannya. Crow & Crow mengartikan emosi sebagai “suatu keadaan yang bergejolak pada diri individu yang berfungsi sebagai inneradjustment (penyesuaian dalam diri) terhadap lingkungannya untuk mencapai kesejahteraan dan keselamatan individu”.³⁰ Konteks sosial emosi, emosi cenderung mendorong aktivitas sosial seseorang, kompetensi sosial ditentukan oleh kompetensi emosi

²⁸ Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 92.

²⁹ Semiawan, *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*, (Jakarta: CHCD, , 2007), h. 55.

³⁰ Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h. 399.

seseorang. Seseorang dengan cenderung emosional yang tinggi cenderung menjadi pribadi yang kompeten secara sosial sehingga dapat diketahui bahwa perkembangan emosi sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan sosial anak. Interaksi sosial membutuhkan keterampilan khusus yang didorong oleh kondisi emosi anak seperti motivasi, empati dan menyelesaikan konflik. Anak yang dapat mengendalikan diri dan mudah menunjukkan empati dan kasih sayang akan mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya.³¹

Menurut para ahli psikologi sering menyebutkan bahwa dari aspek perkembangan, yang paling sukar untuk diklasifikasikan adalah perkembangan emosional. Reaksi terhadap emosi pada dasarnya sangat dipengaruhi oleh lingkungan, pengalaman, kebudayaan, dan sebagainya sehingga untuk mengukur emosi agaknya hampir tidak mungkin. Menurut Jersild dalam Sobur perkembangan emosi selama masa kanak-kanak berjalan sangat erat dengan aspek-aspek perkembangan lainnya. Setelah alat-alat indra anak menjadi lebih tajam, kecakapan anak untuk mengenal pengamatan pun menjadi lebih dewasa, dan setelah ia lebih melangkah ke depan dalam segala aspek perkembangannya, jumlah peristiwa yang dapat membangkitkan emosinya pun kian menambah.³²

2. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dalam aturan-aturan masyarakat di mana anak itu berada.³³

³¹ Femmi Nurmalitasari, *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*, Buletin Psikologi, Volume 23. No. 2. Desember 2015, H. 105-106

³² Sobur, *Psikologi Umum*, (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h. 404-406.

³³ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 30

perkembangan sosial juga merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat diartikan juga sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungannya.³⁴ Perkembangan emosional berhubungan dengan perkembangan anak, perkembangan emosi dan sosial merupakan dasar perkembangan kepribadian di masa mendatang. Setiap orang mempunyai emosi rasa senang, marah, kesal, dalam menghadapi lingkungan sehari-hari. Pada awal perkembangan anak, mereka telah menjalin hubungan timbal balik antara orang-orang yang mengasuhnya. Kepribadian orang yang terdekat akan mempengaruhi perkembangan baik sosial maupun emosional. Sosial emosional anak adalah perkembangan perilaku bersosial dengan lingkungan, di mana perkembangan emosional anak suatu proses melatih hubungan bersosial terutama di tuntut belajar bergaul supaya anak memiliki hubungan sosial dengan lingkungannya.

Menurut Gleave & Cole-hamilton, mengemukakan bahwa hubungan antara permainan tradisional egrang batok dengan sosial emosional adalah bermain memberikan peluang bagi anak-anak tentang cara menjalin hubungan dengan teman sehingga anak-anak dapat menjadi bagian dari sekelompok teman. Anak-anak yang dapat bermain secara bebas dengan

³⁴ Musarofah, *Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli*, Inject: interdisciplinary jurnal of communication, Volume 2, Nomor 1, juni 2017, h. 101

teman sebaya mereka mengembangkan keterampilan untuk melihat sesuatu melalui perspektif orang lain, untuk bekerja sama, membantu, berbagi, dan menyelesaikan masalah.³⁵ Jadi, sosial emosional anak adalah perkembangan perilaku bersosial dengan lingkungan, di mana perkembangan emosional anak suatu proses untuk melatih hubungan bersosial, terutama di tuntutan belajar bergaul supaya anak memiliki hubungan sosial dengan lingkungannya.³⁶

Hubungan antara permainan tradisional permainan selop tumpuwing dengan sosial emosional adalah untuk melatih kemampuan sosial dan emosionalnya dalam melakukan permainan selop tumpuwing, ketika anak bermain melalui permainan tradisional selop tumpuwing, anak tidak hanya memberikan rasa senang, tetapi juga mengembangkan fungsi kognitif, psikomotor, sosial dan emosi karena hubungan dengan teman sebaya saat bermain menggunakan permainan tradisional selop tumpuwing.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak yaitu:

a) Faktor Hereditas

Faktor hereditas adalah faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu. Faktor hereditas dalam hal ini diartikan sebagai totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak atau

³⁵ Pahlita, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4. Nomor 2. 2020. h. 1014

³⁶ Iswinarti, *Permainan Tradisional*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), h.6

segala yang kompleks potensi, baik psikis maupun psikis yang dimiliki individu.³⁷

b) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologi, serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah dan masyarakat.

c) Faktor Umum

Faktor umum di sini maksudnya merupakan unsur-unsur yang dapat di golongan ke dua faktor di atas (faktor hederitas dan faktor lingkungan). Ketiga faktor di atas dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosi anak usia dini dengan dominasi yang berbeda-beda. Perbedaan dominasi faktor-faktor tersebut yang kemudian memunculkan adanya perbedaan pada masing-masing anak usia dini, atau yang sering disebut dengan perbedaan individu.³⁸

3. Aspek Perkembangan Sosial Emosional

a. Kesadaran diri

1) Berinteraksi dengan lingkungan

³⁷ Dwi Prasetya, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 60

³⁸ Nurjannah, Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan, *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, Vol. 14. No. 1, juni 2017 h. 54

- 2) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat
- 3) Mengembangkan sikap sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat
- 4) Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat

b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain

- 1) Tahu akan haknya
- 2) Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
- 3) Mengatur diri sendiri
- 4) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

c. Perilaku prososial

- 1) Bermain dengan teman sebaya
- 2) Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- 3) Berbagi dengan orang lain
- 4) Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
- 5) Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)
- 6) Bersikap kooperatif dengan teman
- 7) Menunjukkan sikap toleran
- 8) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dan sebagainya)

- 9) Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.³⁹

C. Selop Tampujuang

1. Pengertian Permainan Selop Tampujuang

Di Aceh Selatan terkhususnya di Gampong Kluet Selatan dalam bahasa jamee egrang batok tersebut dinamakan dengan *Selop Tampujuang*, Menurut Tokoh Masyarakat Gampong Kluet Selatan mengemukakan bahwa, *selop tampujuang* tersebut merupakan bentuk alat permainan tradisional yang terbuat dari batok kelapa yang menggunakan tali sebagai pijakkan.⁴⁰

Permainan *selop tampujuang* ini membutuhkan keseimbangan berdiri karena dalam permainan *selop tampujuang* pemain harus mampu berdiri sendiri dan berjalan dengan kaki menaiki batok kelapa yang di gunakan sebagai pengganti pijakan kaki.⁴¹ Permainan *selop tampujuang* lebih mudah dimainkan dari pada selop bambu, hanya saja perlu konsentrasi dan koordinasi yang cukup antara tangan, kaki dan mata. Permainan ini juga memerlukan kehati-hatian dan juga keseimbangan, jika permainan

³⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 28-29

⁴⁰ Dokumentasi di Gampong Kluet Selatan, Tahun 2022

⁴¹ Askalin, *Permainan Dan Perlombaan Rakyat*, (Yogyakarta: nyo-nyo, 2013), h. 16

tradisional ini belum terbiasa menggunakannya maka akan sering terjatuh, tetapi jika sudah bisa pasti akan ketagihan dalam memainkannya.⁴²

2. Manfaat Permainan Selop Tampuwang

Bermain selop tampuwang tidak hanya memberikan kesenangan melainkan lebih pada bagaimana anak memaknai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya dan orang lain. Hal penting yang sangat membantu anak adalah bagaimana anak dalam melakukan hubungan sosial yang baik, karena selop tampuwang dapat memberikan motivasi yang sangat positif untuk melatih kebersamaan, kepedulian, saling membantu, menjalin hubungan yang baik dan sebagainya.

Manfaat dari permainan selop tampuwang adalah sebagai berikut:

- a. Melestarikan budaya olahraga tradisional bangsa
- b. Dapat mengembangkan berbagai macam fungsi tubuh
- c. Meningkatkan sikap sportivitas antar pemain atau teman
- d. Dapat menjalin hubungan persahabatan dan kerja sama dengan baik
- e. Mengembangkan kemampuan penggunaan strategi dan teknik yang terlibat dalam aktivitas suatu permainan.⁴³

3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Selop Tampuwang

- a. Kelebihan permainan selop tampuwang adalah sebagai berikut:

- 1). Menumbuh kembangkan minat dan bakat anak pada permainan selop tampuwang

⁴² Askalin, *Permainan Dan Perlombaan Rakyat*, (Yogyakarta: nyo-nyo, 2013), h. 17

⁴³ Irwan, *Permainan Tradisional*, (Banyuasin: Dinas Pendidikan, 2019), h. 116.

2). Melatih kekompakan anak dalam bermain

3). Mengembangkan sosial anak

- b. Kekurangan dalam permainan selop tampuwuang ini adalah kurangnya minat anak dalam bermain permainan ini disebabkan anak cepat merasa bosan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kelebihan dan kekurangan pada anak dapat diukur melalui minat dan bakat anak dalam bersosial dengan lingkungannya, orang tua dan guru perlu ikut serta untuk membantu anak dalam proses perkembangan sosial emosional agar anak tidak cepat merasa bosan dalam bermain selop tampuwuang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dapat didefinisikan sebagai suatu usaha yang sistematis untuk menemukan jawaban terhadap suatu masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Tujuan penelitian secara umum adalah untuk menentukan, mengembangkan maupun menguji kebenaran ilmu pengetahuan yang telah ada.⁴⁴ Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.⁴⁵

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Desings* dengan pendekatan *One Group Pre-test Post-test design* dengan diberikan *-test* terlebih dahulu sebelum di berikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu mengetahui pengaruh permainan selop tampuwuang dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dalam membahas tentang pengaruh permainan tradisional selop tampuwuang dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

⁴⁴ Firdaus Fakhry Zamzam, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2012), h. 29

⁴⁵ Albi, Anggito, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jawa Barat: Jejak, 2018), h. 7

di TK Al-Ikhlas Kluet selatan. Berikut tabel desain eksperimen *one group pre-test post-test design* berdasarkan pendapat Sugiyono.⁴⁶

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
O ₁	x	O ₂

(Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*)

Keterangan:

- O₁ : Tes awal (Pre-test) sebelum perlakuan
- X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu pengaruh permainan tradisional selop tampuwuang dalam mengembangkan sosial emosional anak
- O₂ : Tes akhir (Post-test) setelah perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 juli 2021 di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan, pada kelompok B (usia 5-6 tahun).

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti. Sedangkan sampel adalah sebagian untuk diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.111

mewakili seluruh populasi.⁴⁷ Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 10 anak di kelompok B

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu penelitian.⁴⁸ Menurut Sugiono instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁴⁴ instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam permainan selop tumpuwang dengan menggunakan lembar observasi.

1. lembar Observasi Anak

lembar Observasi merupakan kegiatan atau aktivitas anak dalam pembelajaran. Lembar observasi yang digunakan untuk menilai kemampuan anak berupa tanda *checklist*. Berikut kategori terhadap subjek keberhasilan anak:

⁴⁷ Amirullah, *Populasi Dan Sampel (Pemahaman Jenis dan Teknik)*, (Malang: Bayumedia Publishing Malang, 2015), h. 68

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 160

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN
INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN TRADISIONAL SELOP
TAMPUWUANG DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHLAS KLUET SELATAN
MENGUNAKAN (√)

Nama anak :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Jenis kelamin :

A. Berikan Tanda *ceklist* di Kriteria Keberhasilan pada table berikut:

- 1 = BB : Belum Berkembang
 2 = MB : Mulai Berkembang
 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 4 = BSB : Berkembang Sangat baik

B. Item Observasi Perkembangan Aspek Sosial Emosional Pada Permainan Selop Tampuwuang

Indikator	Kegiatan Perkembangan Sosial Emosional	Keterangan	Kriteria			
			BB	MB	BSH	BSB
Berperilaku sosial emosional, (Bermain dengan teman sebaya, Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, Berbagi dengan orang lain, Bersikap kooperatif dengan teman, Menghargai karya orang lain dan Menunjukkan sikap toleransi)	1. Bermain dengan teman sebaya	Anak dapat berinteraksi dan melatih kekompakkan dalam permainan selop tampuwuang	1			
	2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	Anak dapat mengekspresikan perasaan senang dalam melakukan kegiatan permainan selop tampuwuang	2			
	3. Berbagi dengan orang lain	Anak dapat berbagi dan menunggu giliran dalam permainan selop tampuwuang	1			
	4. Bersikap kooperatif	Anak dapat bekerja sama	1			

	dengan teman	dalam melakukan kegiatan permainan selop tampuwuang dengan teman sekelompoknya				
	5. Menunjukkan sikap toleransi	Anak dapat menghargai teman sekelompoknya dalam permainan selop tampuwuang	1			

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun, 2014.

Setelah melakukan penelitian dan data telah terkumpul, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional selop tampuwuang dalam mengembangkan sosial emosional usia 5-6 tahun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.⁴⁹ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi.

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek. Di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang

⁴⁹ Johni Dimyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.118.

diselidiki, disebut dengan observasi langsung.⁵⁰ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung untuk pengaruh permainan tradisional selop tampuwang dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK AL-Ikhlas Kluet Selatan.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiono dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi profil sekolah.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.⁵¹

⁵⁰ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004),h. 158

⁵¹ Syamsuddin.dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*,. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

1. Uji-T

Analisis dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel. Oleh karena itu, dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji-T yang telah dirumuskan sebagai berikut :

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

Keterangan :

- t : Nilai t hitung
- M_d : Rerata dari gain (d)
- X_d : Deviasi skor gain terhadap reratanya
- X²_d : Kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya
- n : Jumlah anggota sampel.⁵²

2. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi t (t_{tabel}). Penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi α= 0,05 dengan derajat kebebasan dk= n-1. Kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu sebagai berikut :

Tolak H₀, jika t_{hitung} > t_{tabel}

Terima H₀, jika t_{hitung} < t_{tabel}.⁵³

⁵² Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 325

⁵³ Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 325

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK Al-Ikhlas Kluet Selatan didirikan pada tanggal 05 Juni 2005, yang dibentuk dengan Akta Notaris Nomor 34 tanggal 01 Mei 2021, serta memperoleh izin operasional sebagai penyelenggaraan program PAUD dari Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Selatan Nomor 893. 3/ 195/ TK/ 2019, tanggal 25 November 2019 s/d 25 November 2021. TK Al-Ikhlas terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diberi nama TK Al-Ikhlas.

1. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi merupakan gambaran besar atau sering disebut dengan gambaran keseluruhan atas apa yang diinginkan sedangkan misi adalah penjabaran yang akan dilaksanakan yang bertujuan untuk mencapai ataupun mewujudkan visi. Adapun visi misi dan tujuan TK Al-Ikhlas ini adalah sebagai berikut:

a. Visi

Membentuk generasi yang berakhlak Mulia, Cerdas, Terampil, dan Mandiri.

b. Misi

Membentuk anak yang Cerdas, Intelektual, Emosional, Kreatif dan Mandiri serta bertakwa kepada Allah.

c. Tujuan

Membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan keterampilan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.⁵⁴

Adapun tata tertib peserta didik merupakan aturan di setiap semua sekolah tempat berlangsungnya proses belajar mengajar. Pelaksanaan tata tertib ini akan berjalan dengan baik apabila peserta didik mematuhi semua peraturan yang telah disepakati bersama. Tata tertib peserta didik di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik sudah berada di sekolah jam 08.00 Wib
2. Sebelum pembelajaran dimulai diawali dengan senam terlebih dahulu, berhitung sebelum masuk kelas, dan kemudian diawali juga dengan doa dan sesudah pembelajaran selesai ditutup dengan doa
3. Seragam
 - a. Senin-kamis : Orange coklat susu
 - b. Jumat : Baju muslim
 - c. Sabtu : Baju olahraga
4. Bermain, setelah selesai bermain dikembalikan pada tempatnya
5. Makanan, diusahakan untuk membawa bekal sendiri dari rumah

⁵⁴ Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

6. Bila ada suatu masalah tentang peserta didik orang tua harus berkoordinasi dengan sekolah baik dengan guru ataupun kepala sekolah

Kemudian selain tata tertib untuk peserta didik, tentu ada tata tertib pendidik juga sangat mendukung untuk tetap berlangsung proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan TK Al-Ikhlas Kluet Selatan. Pelaksanaan tata tertib akan berjalan dengan baik apabila pendidik mematuhi semua peraturan dan tata tertib yang ada di sekolah. Adapun tata tertib untuk pendidik di TK Al-Ikhlas adalah sebagai berikut:

1. Pendidik hadir ke sekolah jam 07.30 Wib.
2. Sebelum anak-anak datang pendidik sudah membersihkan kelas dan halaman sekolah (piket harian).
3. Mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk senam.
4. Sebelum pulang pendidik terlebih dahulu membersihkan kelas dan perkarangan sekolah.⁵⁵

2. Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah TK Al-Ikhlas Jln. Bambu Kuning Desa Kedai Kandang Kecamatan Kluet Selatan Aceh Selatan Provinsi Aceh.⁵⁶

⁵⁵ Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

⁵⁶ Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

3. Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan diampu oleh 8 (delapan) orang. Berikut adalah data pendidik yang ada di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan.

Tabel 3.2: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan TK Al-Ikhlas

No.	Nama	Pendidikan	Tugas
1	RUWAIDA S. Pd	S1	Kepala Sekolah
2	Fioni Mentari S. Pd	S1	Guru
3	Arnidar A. MA. Pd	D2	Bendahara
4	Nurhabibi A. MA	D2	Guru
5	Rosi Lestari	MAN	Guru
6	Irva Jurnisa	SMA	Guru
7	Rida Harmita	MAN	Guru
8	Qurratul Aini S. Pd	S1	Guru

Sumber: Hasil Penelitian di TK Al-Ikhlas⁵⁷

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana adalah salah satu aspek yang sangat dibutuhkan untuk menunjang proses proses pendidikan dikarenakan kenyamanan dan fasilitas yang sudah disediakan oleh pihak sekolah mempengaruhi proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang telah dimiliki oleh TK Al-Ikhlas tersebut dapat digunakan sebagai fasilitas penyelenggaraan program Taman Kanak-Kanak. Adapun sarana dan prasarana tersebut adalah sebagai berikut:

⁵⁷Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

Tabel 3.3 Daftar Sarana dan Prasarana TK Al-Ikhlas

Sarana/ prasarana	Jenis	Jumlah	Kondisi
Bangunan/ halaman	1. Ruang bermain/ belajar	2 ruang	Baik
	2. Ruang kantor	1 ruang	Baik
	3. Halaman	1 lokasi	Baik
	4. Toilet/ MCK	1 unit	Baik
	5. Tempat sampah	2 unit	Baik
Permainan Out door	1. Ayunan taman	1 unit	Baik
	2. Tangga majmuk	1 unit	Baik
	3. Jungkitan	1 unit	Rusak
	4. Pelosotan	2 unit	Baik
Permainan In door	1. APE & balok2	1 paket	Baik
Pendukung	1. Penerangan	PLN	Baik
	2. Air Bersih	Sumur	Baik
	3. Komunikasi	HP	Baik
	4. TV	1 unit	Rusak
	5. Loudspeaker/ CD	1 unit	Baik
	6. Kotak P3K	1 unit	Baik
	7. Dispenser	1 unit	Baik
	8. Lemari	2 unit	Rusak
	9. Meja Belajar Anak	24 unit	Baik
	10. Kursi anak	46 unit	Baik
	11. Kursi Guru	3 unit	Baik
	12. Kursi Kepala Sekolah	1 unit	Baik
	13. Papan Tulis	2 unit	Baik
	14. Meja Kepala Sekolah	1 unit	Rusak
	15. Meja Guru	2 unit	Baik

Sumber data: Dokumentasi TK Al-Ikhlas Kedai Kandang Kluet Selatan⁵⁸

Alat peraga dan media yang ada di sekolah juga dikategorikan baik. pembelajaran di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan ini menggunakan model pembelajaran kelompok dalam menerapkan kurikulum 2013.

⁵⁸ Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

5. Kondisi Anak

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak didik kelompok B yang berjumlah sebanyak 10 orang pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Nama-nama anak tersebut kemudian akan ditulis sebagai bentuk inisial, seluk-beluk subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.⁵⁹

Tabel 3.4: Daftar Peserta Didik TK Al-Ikhlas Kluet Selatan

No.	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AU	Perempuan
2.	RA	Perempuan
3.	RR	Laki-laki
4.	MH	Laki-laki
5.	MF	Laki-laki
6.	MR	Laki-laki
7.	N	Laki-laki
8.	Z	Perempuan
9.	ASR	Laki-laki
10.	JTU	Perempuan

Sumber: Hasil Penelitian di TK Al-Ikhlas

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ikhlas bertempat di Jln. Bambu Kuning Desa Kedai Kandang Kecamatan Kluet Selatan Aceh Selatan Provinsi Aceh pada tanggal 20 s/d 25 Oktober 2022. Adapun jadwal penelitian secara jelas dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.5: Jadwal Penelitian.

No	Hari/ Tanggal	Waktu (Menit)	Kegiatan
1.	Kamis/ 20 Oktober 2022	25 menit	Tes Awal
2.	Jumat/ 21 Oktober 2022	30 menit	Perlakuan 1
3.	Sabtu/ 22 Oktober 2022	35 menit	Perlakuan 2

⁵⁹ Data Dokumentasi TK Al-Ikhlas 2021-2022

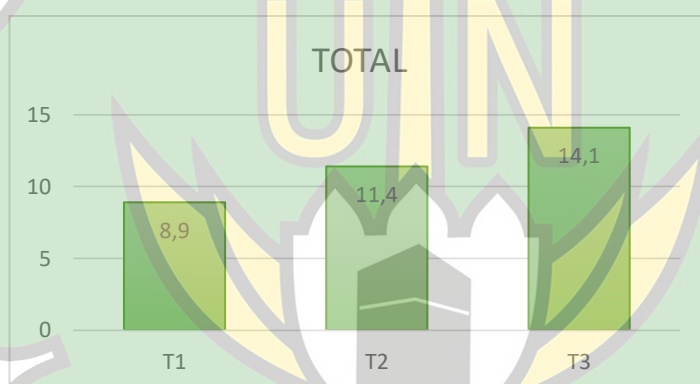
4.	Senin/ 24 Oktober 2022	35 menit	Perlakuan 3
5.	Selasa/ 25 Oktober 2022	40 menit	Tes Akhir

C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 20 s/d 25 Oktober 2022. Pada tanggal 20 Oktober peneliti memberikan surat penelitian ke sekolah, menjumpai guru kelas dan berdiskusi tentang penelitian yang akan dilakukan dan melihat keadaan anak-anak yang akan dilakukan di dalam proses pembelajaran berlangsung serta memperkenalkan diri dan tujuan ke sekolah tersebut. Pada tanggal 20 Oktober peneliti melakukan *pre-test* kepada anak-anak kelas TK B yang berjumlah 10 orang anak, dengan kegiatan meminta anak-anak untuk mengetahui kembali apa itu permainan tradisional dan macam-macam permainan tradisional, guru mempraktekkan cara bermain permainan selop tumpuwang, guru menyuruh anak satu persatu untuk melakukan permainan selop tumpuwang dan setelah itu guru membuat 2 kelompok untuk melakukan perlombaan untuk mengembangkan sosial emosional anak, dan peneliti sudah menyiapkan bahan dan alatnya.

Setelah data yang didapati peneliti dari hasil *pre-test*, selanjutnya peneliti melakukan *treatment* pada tanggal 21 s/d 24 Oktober pada anak-anak kelas TK B. Pada *treatment pertama*, guru menjelaskan manfaat dari permainan selop tumpuwang, cara bermain permainan selop tumpuwang dan guru mempraktekkan kepada anak cara bermain selop tumpuwang dan setelah itu guru membuat 2 kelompok untuk perlombaan dan untuk mengembangkan sosial

emosional anak. Pada *treatment kedua*, guru mempraktekkan kembali cara bermain permainan selop tumpuwing, setelah itu menyuruh anak satu persatu bermain permainan selop tumpuwing dan setelah itu guru membuat 2 kelompok untuk perlombaan. Pada *treatment ketiga*, guru mengulang lagi seperti *treatment* sebelumnya mempraktekkan kembali cara bermain selop tumpuwing, setelah itu guru menyuruh anak satu persatu untuk bermain permainan selop tumpuwing dan setelah itu guru membuat 2 kelompok untuk perlombaan dan untuk mengembangkan sosial emosional.



Gambar 4.1 Nilai rata-rata peningkatan anak dalam bermain selop tumpuwing

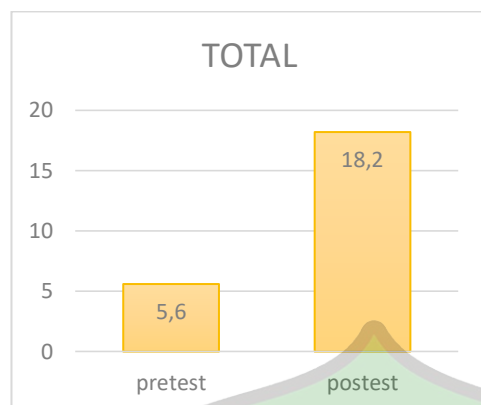
Berdasarkan grafik pada gambar 4.1, pada *Treatment pertama* terdapat peningkatan sebesar 3,3 yaitu dengan jumlah dengan jumlah 8,9 meningkat dari *pretest*. Kemudian pada *treatment kedua* meningkat sebesar 2,5 yaitu berjumlah 11,4. Selanjutnya pada *treatment ketiga* meningkat sebesar 2,7 yaitu berjumlah 14,1. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari *treatment* pertama, kedua, dan ketiga adalah sebesar $3,3+2,5+2,7=8,5$

Kemudian pada tanggal 25 Oktober, melakukan *post-test* kembali bermain permainan selop tumpuwing apakah meningkat setelah dilakukan tiga kali *treatment*. Adapun data *pre-test* dan data *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Rekapitulasi Data *Pre-test* dan *Post-test* permainan selop tampuwing

No.	Nama Anak	Pretest		Posttest	
		Total	Mean	Total	Mean
1.	AU	6	1,2	18	3,6
2.	RA	7	1,4	19	3,8
3.	RR	6	1,2	19	3,8
4.	MH	5	1	16	3,2
5.	MF	6	1,2	17	3,4
6.	MR	5	1	18	3,6
7.	N	6	1,2	18	3,6
8.	Z	5	1	18	3,6
9.	ASR	5	1	20	4
10.	JTU	5	1	19	3,8
	Jumlah		11,2		36,4
	Rata-Rata		1,12		3,63

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap permainan selop tampuwing. Pada *pre-test* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 1,12, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* adalah 3,63. Hasil peningkatan bermain permainan selop tampuwing pada *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik Nilai Rata-rata *pre-test* dan *post-test*

D. Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah, jika p-value (nilai pada kolom sig. Pada tabel Tests 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.

Table 3.7 Hasil Uji Normalitas⁶⁰

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,305	10	,009	,781	10	,008
Posttest	,230	10	,143	,933	10	,479

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas, diperoleh Sig. (p-value) untuk uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov variabel *pre-test* sebesar 009 dan variabel *post-test*

⁶⁰ IBM SPSS Statistic Versi 28.00, 2022.

sebesar 143 artinya adalah, $\text{Sig.} > \alpha$. Maka dapat disimpulkan bahwa Terima H_a , yaitu $143 > 0,05$, artinya berdasarkan aturan pengambilan keputusan. “Data berasal dari populasi pada kelas B berdistribusi normal.”

2. Uji t

Data yang diperoleh dari hasil observasi kemampuan sosial emosional anak dalam mengembangkan permainan selop tumpuwing pada anak usia 5-6 tahun dengan tiga kali perlakuan atau *treatment*. Selanjutnya kemampuan anak dalam mengenal selop tumpuwing pada anak usia 5-6 tahun dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (*pre-test*) dan test akhir (*post-test*). Hasil dari kemampuan anak dalam mengenal permainan selop tumpuwing dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut ini:⁶¹

Tabel 3.8 Hasil *Pre- Test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Mean Pretest	Mean Posttest	Gain(g) Y-X	Jumlah Gain (Md)	Xd (g-md)	Xd2
1	AU	1,2	3,6	2,4	2,52	-0,12	0,0144
2	RA	1,4	3,8	2,4	2,52	-0,12	0,0144
3	RR	1,2	3,8	2,6	2,52	0,08	0,0064
4	MH	1	3,2	2,2	2,52	-0,32	0,1024
5	MF	1,2	3,4	2,2	2,52	-0,32	0,1024
6	MR	1	3,6	2,6	2,52	0,08	0,0064
7	N	1,2	3,6	2,4	2,52	-0,12	0,0144
8	Z	1	3,6	2,6	2,52	0,08	0,0064
9	ASR	1	4	3	2,52	0,48	0,2304
10	JTU	1	3,8	2,8	2,52	0,28	0,0784
Jumlah		11,2	36,4	25,2			0,576
Rata-Rata		1,12	3,64	2,52			

Rumus Uji T

⁶¹ Observasi di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan, Tahun 2022.

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

perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Terlebih dahulu mencari rata-rata Gain (d).

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

$$Md = \frac{2,52}{n}$$

$$Md = \frac{2,52}{10} = 0,252$$

Menghitung nilai t_{hitung}

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

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{\frac{0,576}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{\frac{0,576}{90}}}$$

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{0,0064}}$$

$$t = \frac{0,252}{0,08} = 3,15 \quad t = 3,15 \text{ } t_{hitung}$$

Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu mencari terlebih dahulu derajat kebebasan Db dengan menggunakan rumus:

$$db = (n-1)$$

maka,

$$db = (10-1)$$

$$= 9 (1,833)$$

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

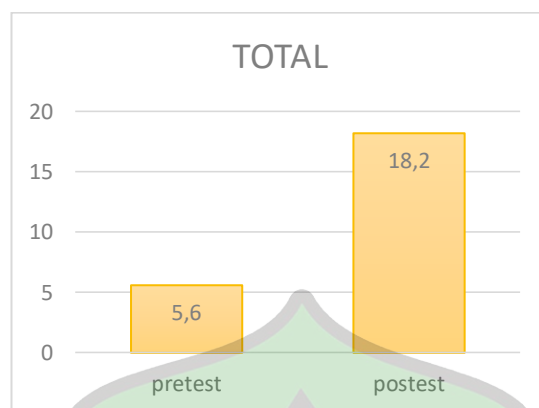
Rumusan hipotesis yang diajukan adalah Adakah Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwing Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan. Adapun pengujian hipotesis yang dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor test akhir (*post-test*). Hipotesis H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, sedangkan tolak H_o apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh $t_{hitung} = 3,15$ dari taraf signifikasi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $dk = n-1$ yaitu $dk = 10-1$, maka nilai t yang diperoleh t_{tabel} adalah 1,833 sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,15 > 1,833$.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen (kelas B). Berdasarkan penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu kegiatan *pre-test* (test awal), *treatment* (perlakuan) dan *post-test* (test akhir).

Berdasarkan tabel di atas (tabel 3.6) dapat dilihat perbedaan perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap permainan selop tampuwing. Pada *pre-test* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 1,12, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada *post-test* adalah 3,63. Hasil peningkatan bermain permainan selop tampuwing pada *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.3 Grafik Nilai Rata-rata *pre-test* dan *post-test*

Sedangkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* (tabel 3.7) kemampuan sosial emosional anak dalam mengembangkan permainan selop tumpuwuang terlihat nilai rata-rata *pre-test* adalah 1,12 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 3,64. Dari hasil *pre-test* menunjukkan 5 peserta didik yang berkategori (BB), dan 5 peserta didik berkategori (MB). Nilai *pre-test* paling tinggi adalah 1,4 dan nilai *pre-test* paling rendah adalah 1. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan 2 peserta didik yang berkategori (MB) dan 8 peserta didik yang berkategori (BSH). Nilai *post-test* paling tinggi adalah 4 dan paling rendah adalah 3,2. Oleh karena itu, hasil hipotesis di atas menunjukkan bahwa bermain permainan selop tumpuwuang dapat mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dikarenakan H_a di terima.

Setelah data yang didapati peneliti dari hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya peneliti melakukan *treatment*, pada *treatment pertama* guru menjelaskan manfaat dari permainan selop tumpuwuang, cara bermain permainan selop tumpuwuang dan guru mempraktekkan kepada anak cara bermain selop tumpuwuang dan setelah itu guru membuat 2 kelompok dan membuat

perlombaan. Pada *treatment kedua*, guru mempraktekkan kembali cara bermain permainan selop tampuwuang dan setelah itu menyuruh anak satu persatu bermain permainan selop tampuwuang dan setelah itu guru membuat 2 kelompok dan membuat perlombaan. Pada *treatment ketiga*, guru mengulang lagi seperti *treatment* sebelumnya mempraktekkan kembali cara bermain selop tampuwuang dan setelah itu guru menyuruh anak satu persatu untuk bermain permainan selop tampuwuang dan setelah itu guru membuat 2 kelompok dan membuat perlombaan untuk mengembangkan sosial emosional.

Berdasarkan grafik pada gambar 4.1, pada *Treatment pertama* terdapat peningkatan sebesar 3,3 yaitu dengan jumlah dengan jumlah 8,9 meningkat dari *pretest*. Kemudian pada *treatment kedua* meningkat sebesar 2,5 yaitu berjumlah 11,4. Selanjutnya pada *treatment ketiga* meningkat sebesar 2,7 yaitu berjumlah 14,1. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari *treatment* pertama, kedua, dan ketiga adalah sebesar $3,3+2,5+2,7= 8,5$

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang Pengaruh Permainan Selop Tampuwuang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan dapat disimpulkan bahwa hasil analisis uji t melalui bantuan SPSS versi 22 membuktikan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,15 dan 1,833, maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Selop Tampuwuang* dalam mengembangkan sosial emosional yaitu Bermain dengan teman sebaya, Mengetahui perasaan teman dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, bersikap kooperatif atau kerja sama dan menunjukkan sikap toleransi anak usia 5-6 tahun, analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata setiap anak dengan indikator yang telah dirancang mencapai 3,63 Dengan kategori keberhasilan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

B. Saran

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

1. Bagi guru

Bagi guru diharapkan dapat menerapkan media *selop tampuwuang* dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Kemudian

menggunakan media *selop tampuwuang* ini atau untuk materi pembelajaran lain yang sesuai dengan aspek perkembangan dan tingkat anak usia dini.

2. Bagi peneliti

Media *selop tampuwuang* diharapkan dapat dikembangkan atau dimodifikasi lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak, sehingga media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan anak lebih banyak. Kemudian media *selop tampuwuang* ini dapat dikembangkan sesuai dengan aspek perkembangan anak lainnya dan dapat dibuat sesuai dengan materinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2011). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Semiawan. (2007). *Landasan Pembelajaran dalam Perkembangan Manusia*. Jakarta: CHCD.
- Amirullah. (2015). *Populasi Dan Sampel (Pemahaman Jenis dan Teknik)*. Malang: Bayumedia Publishing Malang.
- Andrian. (2020). *Egrang Batok Untuk Melatih Keterampilan Motorik Kasar Siswa Tunanetra, JSSI Anakku*. Volume. 18. No. 2.
- Anggito. Albi. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: Jejak.
- Arikunto. Suharsimi. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhari. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Askalin (2013). *Permainan Dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: nyo-nyo.
- Beaty. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Darminiasih. (2014). *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sabana Sari*. Volume 4. No. 1.
- Dimyanti. Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana. Dini.
- Djaidi. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadlillah. M. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Fajriah, Latifatul. (2018). *Pengembangan Literasi Emergen Pada Anak Usia*. Vol. 3 No.3.

- Fakhry Zamzam, Firdaus. (2012). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Hikmah. (2020). *Rancangan Game Tradisional Jawa Egrang Bambu*. Fakultas Sastra UM.
- IBM SPSS Statistic Versi 28.00, 2022.
- Indrayani, Damsar. (2016). *Pengantar Sosiologi Perdesaan*. Jakarta: Kencana.
- Irwan. (2019). *Permainan Tradisional*. Banyuasin: Dinas Pendidikan.
- Isjoni. (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurikulum Raudhatul Athfal. (2016). Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3849
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musarofah. (2017). *Perkembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli*, Inject: interdisciplinary jurnal of communication. Volume 2, Nomor 1
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grafindo.
- Mutiah, Dian Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam. Vol. 14. No. 1.
- Nurmalitasari, Femmi. (2015). *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*, Buletin Psikologi. Volume 23. No. 2.
- Pahlita. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4. Nomor 2.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Prasetia. Dwi. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Rahmayani. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Sandal Batok Kelapa Di PAUD IT HAFIZUL ILMI*. Volume 4. Nomor 2.

Rozana. Salma Rozana. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.

S. Tedjasaputra Mayke. (2020). *Bermain, Main, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

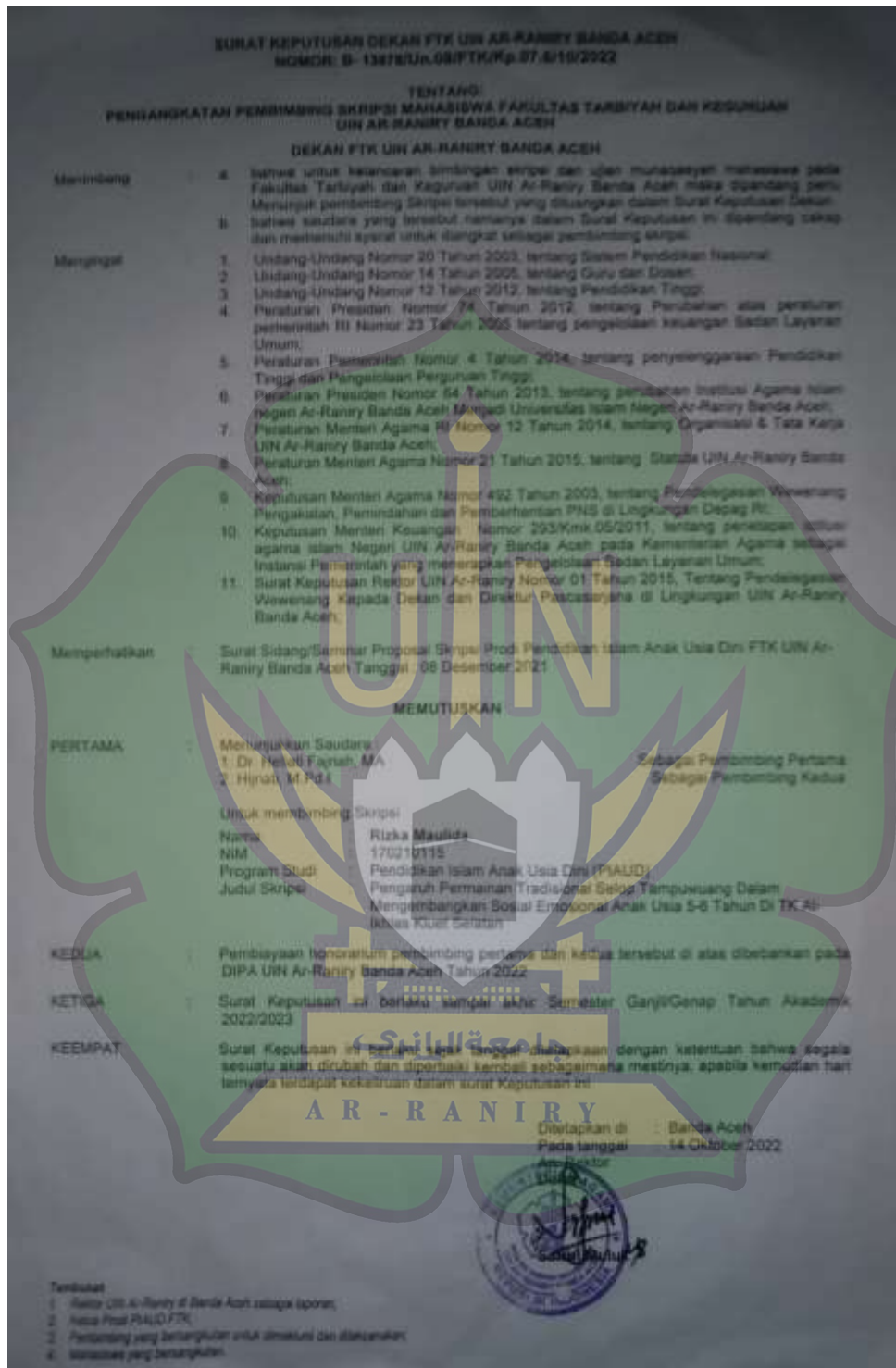
Serafina. Serafina. (2014). *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Anak Usia 5-6 Tahun*. Volume 3. Nomor 8.

Sobur. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supardi. (2013). *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Adikita.





Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



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-13288/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah TK Al-Ikhlas Kluet Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **RIZKA MAULIDA / 170210115**
 Semester/Jurusan : **XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
 Alamat sekarang : **Darussalam 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 Tradisional Selop Tampuwuang dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan**

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

Banda Aceh, 05 Oktober 2022
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



AR - RANIRY

Berlaku sampai : 05 November 2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

Lampiran 3 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK. AL-IKHLAS KEDAI KANDANG**

Jalan Bambu Kuning, Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.1/TK. AL/ 97/X/2022

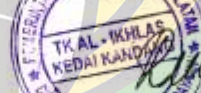
Sehubungan dengan adanya Kegiatan Penelitian Ilmiah Mahasiswa, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Al – Ikhlas Kedai Kandang Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama	: RIZKA MAULIDA
NIM	: 170210115
Unit Pelatihan	: TK AL-IKHLAS
Alamat	: Jalan Bambu Kuning Desa Kedai Kandang Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan

Bahwa benar nama yang tersebut di atas akan mengikuti kegiatan Penelitian Ilmiah Mahasiswa dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul *Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas Kedai Kandang Kecamatan Kluet Selatan.*

Demikian Surat Keterangan ini saya buat agar bisa dipergunakan dengan penuh tanggung jawab.

Kedai Kandang, 25 Oktober 2022
Kepala TK AL-IKHLAS Kedai Kandang



RUWAIDA, S.Pd
NIP. 19830202 200801 2 001

جامعة الرانيري

AR - RANIRY



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelmu Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1645/Un.08/Kp.PIAUD/09/2022
Lamp : 1 Lembar
Hal : Validasi Instrumen

Kepada Yth,
Ibu Munawwarah, M, Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Selubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rizka Maulida
Nim : 170210115
Judul : Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwuang dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 30 September 2022
Ketua Prodi PIAUD,



AR - RANIRY

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL SELOP TAMPUWUANG DALAM
MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-
IKHLAS KLUET SELATAN

Nama Sekolah : TK Al-Ikhlâs
 Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
 Penulis : Rizka Maulida
 Nama Validator : Mundawwarah, S. Pd. I., M. Pd
 Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala Penilaian
I FORMAT:		
1.	Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ☒ 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
2.	Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ☒ 3. Seluruhnya sudah teratur
3.	Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ☒ 3. Seluruhnya sama
4.	Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik ☒ 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
II BAHASA:		
5.	Keberatan tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ☒ 3. Dapat dipahami dengan baik
6.	Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana ☒ 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
7.	Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas ☒ 3. Seluruhnya jelas
8.	Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

III	KONTEN SUBSTANSI:	☒ Baik
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti	☐ 1. Tidak sesuai ☐ 2. Sebagian sesuai ☒ 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	☐ 1. Tidak lengkap ☐ 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil ☒ 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar Pengamatan ini:

- ☐ 1. Kurang Baik
- ☐ 2. Cukup Baik
- ☒ 3. Baik
- ☐ 4. Baik Sekali

b. Lembar pengamatan ini:

- ☐ 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- ☐ 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- ☐ 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ☒ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Saran

Banda Aceh, 05 Oktober 2022
Validator

Munawwarah S. Pd. L. M. Pd
NIP: 199312092019032021

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 6 Nilai-nilai Berdistribusi

TABEL
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
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	1,553	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	3,449
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	1,298	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,305	10	,009	,781	10	,008
Posttest	,230	10	,143	,933	10	,479

a. Lilliefors Significance Correction

No.	Nama	PRE-TEST					MEAN
1	AU	1	2	1	1	1	1,2
2	RA	2	2	1	1	1	1,4
3	RR	1	2	1	1	1	1,2
4	MH	1	1	1	1	1	1
5	MF	1	2	1	1	1	1,2
6	MR	1	1	1	1	1	1
7	N	1	2	1	1	1	1,2
8	Z	1	1	1	1	1	1
9	ASR	1	1	1	1	1	1
10	JTU	1	1	1	1	1	1
	JUMLAH						11,2
	RATA-RATA						1,12

Hasil Treatment

No.	Nama	T1	MEAN T1- R	T2	MEAN T2- R	T3	MEAN T3
1	AU	10	2	12	2,4	15	3
2	RA	10	2	11	2,2	13	2,6
3	RR	7	1,4	11	2,2	15	3
4	MH	6	1,2	8	1,6	13	2,6
5	MF	6	1,2	8	1,6	11	2,2
6	MR	10	2	12	2,4	15	3

7	N	10	2	13	2,6	15	3
8	Z	10	2	13	2,6	15	3
9	ASR	10	2	13	2,6	15	3
10	JTU	10	2	13	2,6	14	2,8
	Jumlah	89	17,8	114	22,8	141	28,2
	Rata-Rata	8,9	1,78	11,4	2,28	14,1	2,82

Nama	POSTEST					JUMLAH	RATA-RATA
AU	4	3	3	4	4	18	3,6
RA	4	4	3	4	4	19	3,8
RR	4	4	3	4	4	19	3,8
MH	4	3	2	3	4	16	3,2
MF	4	3	3	4	3	17	3,4
MR	4	3	3	4	4	18	3,6
N	4	4	3	3	4	18	3,6
Z	4	4	3	3	4	18	3,6
ASR	4	4	4	4	4	20	4
JTU	4	4	3	4	4	19	3,8

Uji t Pengaruh Permainan Tradisional Selop Tampuwang Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kluet Selatan

No.	Nama	Mean Pretest	Mean Posttest	Gain(g) Y-X	Jumlah Gain (Md)	Xd (g-md)	Xd2
1	x1	1,2	3,6	2,4	2,52	-0,12	0,0144
2	x2	1,4	3,8	2,4	2,52	-0,12	0,0144
3	x3	1,2	3,8	2,6	2,52	0,08	0,0064
4	x4	1	3,2	2,2	2,52	-0,32	0,1024

5	x5	1,2	3,4	2,2	2,52	-0,32	0,1024
6	x6	1	3,6	2,6	2,52	0,08	0,0064
7	x7	1,2	3,6	2,4	2,52	-0,12	0,0144
8	x8	1	3,6	2,6	2,52	0,08	0,0064
9	x9	1	4	3	2,52	0,48	0,2304
10	x10	1	3,8	2,8	2,52	0,28	0,0784
Jumlah		11,2	36,4	25,2			0,576
Rata-Rata		1,12	3,64	2,52			

Rumus Uji T

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

perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Terlebih dahulu mencari rata-rata Gain (d).

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

$$Md = \frac{2,52}{n}$$

$$Md = \frac{2,52}{10} = 0,252$$

Menghitung nilai t_{hitung}

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

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{\frac{0,576}{10(10-1)}}}$$

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{\frac{0,576}{90}}}$$

$$t = \frac{0,252}{\sqrt{0,0064}}$$

$$t = \frac{0,252}{0,08} = 3,15 \quad t = 3,15 \text{ thitung}$$

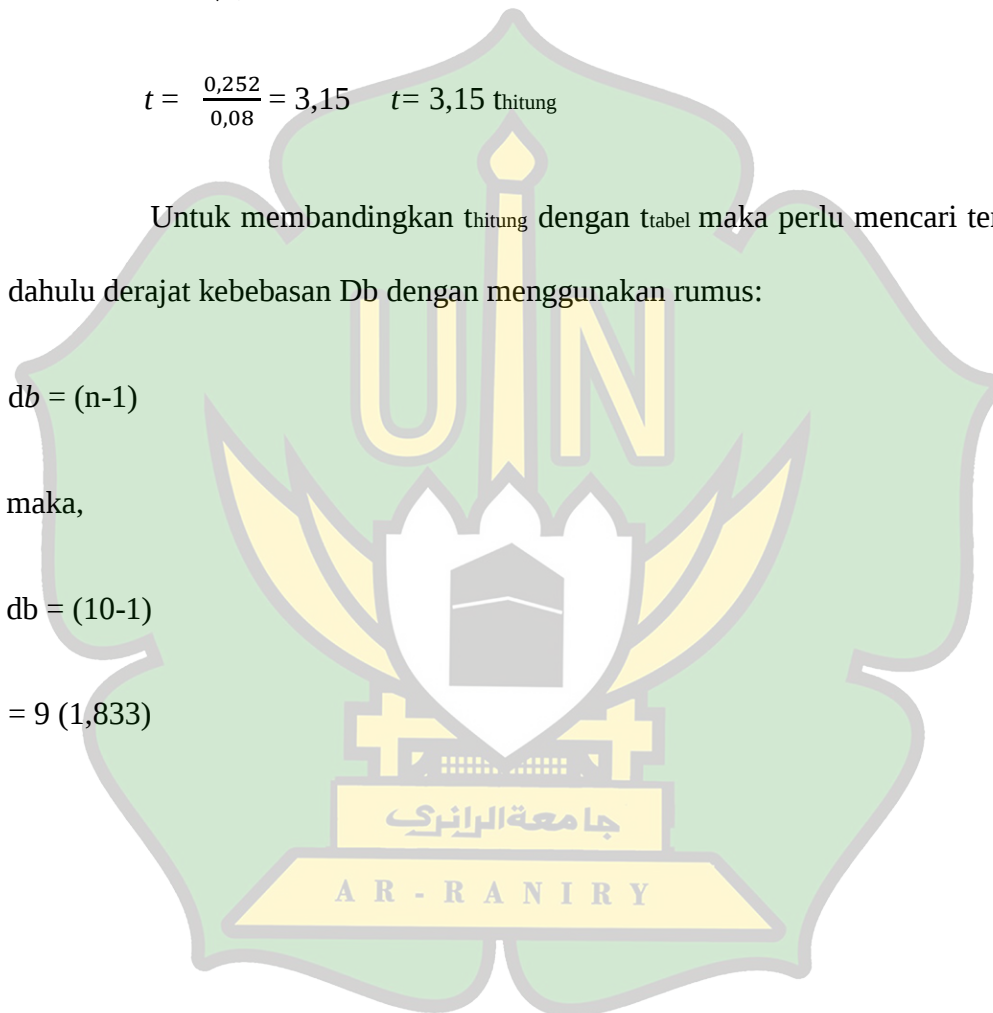
Untuk membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} maka perlu mencari terlebih dahulu derajat kebebasan Db dengan menggunakan rumus:

$$db = (n-1)$$

maka,

$$db = (10-1)$$

$$= 9 (1,833)$$



Lampiran 8 Lembar Untuk Observasi

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN
INSTRUMEN PENILAIAN PERMAINAN TRADISIONAL SELOP
TAMPUWUANG DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-IKHLAS KLUET SELATAN
MENGUNAKAN (√)

Nama anak :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Jenis kelamin :

C. Berikan Tanda *ceklist* di Kriteria Keberhasilan pada table berikut:

- 1 = BB : Belum Berkembang
 2 = MB : Mulai Berkembang
 3 = BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 4 = BSB : Berkembang Sangat baik

D. Item Observasi Perkembangan Aspek Sosial Emosional Pada Permainan Selop Tampuwuang

Indikator	Kegiatan Perkembangan Sosial Emosional	Keterangan	Kriteria			
			BB	MB	BSH	BSB
Berperilaku sosial emosional, (Bermain dengan teman sebaya, Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar,	1. Bermain dengan teman sebaya	Anak dapat berinteraksi dan melatih kekompakkan dalam permainan selop tampuwuang	1			
	2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	Anak dapat mengekspresikan perasaan senang dalam melakukan kegiatan permainan selop tampuwuang	2			
	3. Berbagi dengan orang lain	Anak dapat berbagi dan menunggu giliran dalam permainan	1			

Berbagi dengan orang lain, Bersikap kooperatif dengan teman, Menghargai karya orang lain dan Menunjukk an sikap toleransi)		selop tampuwing				
	4. Bersikap kooperatif dengan teman	Anak dapat bekerja sama dalam melakukan kegiatan permainan selop tampuwing dengan teman sekelompoknya	1			
	5. Menunjukkan sikap toleransi	Anak dapat menghargai teman sekelompoknya dalam permainan selop tampuwing	1			

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun, 2014.

Banda Aceh, 26 September 2022
Peneliti

Rizka Maulida
NIM: 170210115



Lampiran 9 RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK AL-IKHLAS
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama Lembaga : TK Al-Ikhlas
 Semester/ Minggu/ Hari Ke : 1/3/20
 Hari/ Tanggal : Kamis / 20 Oktober 2022
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok
 Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/ Selop Tampuwang
 Kompetensi Dasar : 1.1, 2.5, 2.7, 2.9, 3.5, 3.10, 4.3, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Agar anak terbiasa mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak dapat memahami kepedulian terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat mengenal permainan tradisional
5. Agar anak dapat mengetahui manfaat permainan tradisional untuk manusia

B. MATERI DALAM PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Manfaat permainan tradisional untuk anak

C. MATERI DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar macam-macam permainan tradisional
2. Tali
3. Batok kelapa
4. Pelicin/pengikis batok kelapa
5. Paku untuk melubang batok kelapa
6. Palu
7. Pewarna

E. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Pengenalan permainan tradisional
4. Bernyanyi bersama
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan

F. KEGIATAN INTI (60 menit)

- Guru mengenalkan kepada anak apa itu permainan tradisional
- Guru menjelaskan tentang permainan tradisional dan macam-macam permainan tradisional
- Guru menjelaskan nama permainan tradisional dalam bahasa Indonesia dan juga dalam bahasa jamee
- Guru menjelaskan tentang selop tampuwuang
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru mempraktekkan kepada anak cara bermain selop tampuwuang
- Guru menyuruh anak satu persatu
- Guru menyiapkan kegiatan pengaman

G. RECALLING (10 menit)

1. Merapikan mainan, alat tulis dan mengembalikan ketempatnya
2. Tanya jawab tentang perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3. Menunjukkan hasil karya anak
4. Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak
5. Bernyanyi bersama

H. ISTIRAHAT (10 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. PENUTUP (10 menit)

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan
2. Memberitahu kegiatan untuk esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Memberi pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

J. RENCANA EVALUASI

- Rencana evaluasi mengacu pada KD yang akan dicapai
- Teknik pencatatan (fortofolio, unjuk kerja, anekdot).

Mengetahui,
Guru Kelas

A R - R A N I R Y

Kluet Selatan, 20 Oktober 2022
Peneliti

Qurratul Aini S. Pd

Rizka Maulida
170210115

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK AL-IKHLAS
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama Lembaga : TK Al-Ikhlas
Semester/ Minggu/ Hari Ke : 1/ 3/ 21
Hari/ Tanggal : Jumat/ 21 Oktober 2022
Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
Model Pembelajaran : Kelompok
Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/ Selop Tampuwang
Kompetensi Dasar : 1.1, 2.5, 2.7, 2.9, 3.5, 3.10, 4.3, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Agar anak terbiasa mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak dapat memahami kepedulian terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat mengenal permainan tradisional
5. Agar anak dapat mengetahui manfaat permainan tradisional untuk manusia

B. MATERI DALAM PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Manfaat permainan tradisional untuk anak

C. MATERI DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar selop tampuwuang
2. Tali
3. Batok kelapa
4. Pelicin/pengikis batok kelapa
5. Paku untuk melubang batok kelapa
6. Palu
7. Pewarna

E. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Pengenalan permainan tradisional
4. Bernyanyi bersama
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan

F. KEGIATAN INTI (60 menit)

- Guru mengenalkan kembali apa itu permainan selop tampuwuang
- Guru menjelaskan apa manfaat dari permainan selop tampuwuang
- Guru menjelaskan bagaimana cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru mempraktekkan kepada anak cara bermain selop tampuwuang
- Guru menyuruh satu persatu
- Guru menyiapkan kegiatan pengaman

G. RECALLING (10 menit)

1. Merapikan mainan, alat tulis dan mengembalikan ketempatnya
2. Tanya jawab tentang perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3. Menunjukkan hasil karya anak
4. Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak
5. Bernyanyi bersama

H. ISTIRAHAT (10 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. PENUTUP (10 menit)

6. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan
7. Memberitahu kegiatan untuk esok hari
8. Berdoa setelah belajar
9. Memberi pesan-pesan moral
10. Mengucapkan salam

J. RENCANA EVALUASI

- Rencana evaluasi mengacu pada KD yang akan dicapai
- Teknik pencatatan (portofolio, unjuk kerja, anekdot).

Mengetahui,
Guru Kelas

Kluet Selatan, 21 Oktober 2022
Peneliti

Qurratul Aini S. Pd

Rizka Maulida
170210115

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK AL-IKHLAS
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama Lembaga : TK Al-Ikhlas
 Semester/ Minggu/ Hari Ke : 1/ 3/ 22
 Hari/ Tanggal : Sabtu/ 22 Oktober 2022
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok
 Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/ Selop Tampuwang
 Kompetensi Dasar : 1.1, 2.5, 2.7, 2.9, 3.5, 3.10, 4.3, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Agar anak terbiasa mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak dapat memahami kepedulian terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat mengenal permainan tradisional
5. Agar anak dapat mengetahui manfaat permainan tradisional untuk manusia

B. MATERI DALAM PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Manfaat permainan tradisional untuk anak

C. MATERI DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar selop tampuwuang
2. Tali
3. Batok kelapa
4. Pelicin/pengikis batok kelapa
5. Paku untuk melubang batok kelapa
6. Palu
7. Pewarna

E. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Pengenalan permainan tradisional
4. Bernyanyi bersama
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan

F. KEGIATAN INTI (60 menit)

- Guru mengenalkan kembali apa itu permainan selop tampuwuang
- Guru menjelaskan kembali bagaimana cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru mempraktekkan kembali kepada anak cara bermain selop tampuwuang
- Guru menyuruh anak satu persatu mempraktekkan cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru memberikan semangat kepada anak saat mempraktekkan cara bermain
- Guru menyiapkan kegiatan pengaman

G. RECALLING (10 menit)

1. Merapikan mainan, alat tulis dan mengembalikan ketempatnya
2. Tanya jawab tentang perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3. Menunjukkan hasil karya anak
4. Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak

5. Bernyanyi bersama

H. ISTIRAHAT (10 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. PENUTUP (10 menit)

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan
2. Memberitahu kegiatan untuk esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Memberi pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

J. RENCANA EVALUASI

- Rencana evaluasi mengacu pada KD yang akan dicapai
- Teknik pencatatan (fortofolio, unjuk kerja, anekdot).

Mengetahui,
Guru Kelas

Kluet Selatan, 22 Oktober 2022
Peneliti

Qurratul Aini S. Pd

Rizka Maulida
170210115

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK AL-IKHLAS
TAHUN AJARAN 2022-2013

Nama Lembaga : TK Al-Ikhlas
 Semester/ Minggu/ Hari Ke : 1/ 4/ 24
 Hari/ Tanggal : Senin/ 24 Oktober 2022
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok
 Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/ Selop Tampuwang
 Kompetensi Dasar : 1.1, 2.5, 2.7, 2.9, 3.5, 3.10, 4.3, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Agar anak terbiasa mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak dapat memahami kepedulian terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat mengenal permainan tradisional
5. Agar anak dapat mengetahui manfaat permainan tradisional untuk manusia

B. MATERI DALAM PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Manfaat permainan tradisional untuk anak

C. MATERI DALAM PEMBIASAAN

1. Penyambutan anak
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Gambar selop tampuwuang
2. Tali
3. Batok kelapa
4. Pelicin/pengikis batok kelapa
5. Paku untuk melubang batok kelapa
6. Palu
7. Pewarna

E. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Pengenalan permainan tradisional
4. Bernyanyi bersama
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan

F. KEGIATAN INTI (60 menit)

- Guru mengenalkan kembali apa itu permainan selop tampuwuang
- Guru menjelaskan kembali bagaimana cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru mempraktekkan kembali kepada anak cara bermain selop tampuwuang
- Guru menyuruh anak satu persatu mengulang kembali mempraktekkan cara bermain permainan selop tampuwuang
- Guru memberikan semangat kepada anak saat mempraktekkan cara bermain
- Guru menyiapkan kegiatan pengaman

G. RECALLING (10 menit)

1. Merapikan mainan, alat tulis dan mengembalikan tempatnya
2. Tanya jawab tentang perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3. Menunjukkan hasil karya anak

4. Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak
5. Bernyanyi bersama

H. ISTIRAHAT (10 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. PENUTUP (10 menit)

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan
2. Memberitahu kegiatan untuk esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Memberi pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

J. RENCANA EVALUASI

- Rencana evaluasi mengacu pada KD yang akan dicapai
- Teknik pencatatan (fortofolio, unjuk kerja, anekdot).

Mengetahui,
Guru Kelas

Qurratul Aini S. Pd

Kluet Selatan, 24 Oktober 2022
Peneliti

Rizka Maulida
170210115

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
TAMAN KANAK-KANAK AL-IKHLAS
TAHUN AJARAN 2022/2023

Nama Lembaga : TK Al-Ikhlas
 Semester/ Minggu/ Hari Ke : 1 / 4/ 25
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 25 Oktober 2022
 Kelompok/Usia : B/ 5-6 Tahun
 Model Pembelajaran : Kelompok
 Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/ Selop Tampuwang
 Kompetensi Dasar : 1.1, 2.5, 2.7, 2.9, 3.5, 3.10, 4.3, 4.15

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Agar anak terbiasa mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak dapat memahami kepedulian terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat mengenal permainan tradisional
5. Agar anak dapat mengetahui manfaat permainan tradisional untuk manusia

B. MATERI DALAM PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
2. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
3. Manfaat permainan tradisional untuk anak

C. MATERI DALAM PEMBIASAAN

6. Penyambutan anak
7. Mengucap salam
8. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
9. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
10. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. ALAT DAN BAHAN

1. Tali
2. Batok kelapa
3. Pelicin/pengikis batok kelapa
4. Paku
5. Palu
6. Pewarna

E. KEGIATAN PEMBUKAAN (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Pengenalan permainan tradisional
4. Bernyanyi bersama
5. Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan

F. KEGIATAN INTI (60 menit)

- Guru membuat anak menjadi 2 kelompok (A dan B)
- Guru membuat perlombaan untuk anak
- Bermain secara bergantian
- Guru memberikan semangat kepada anak saat perlombaan
- Guru menyiapkan kegiatan pengaman

G. RECALLING (10 menit)

1. Merapikan mainan, alat tulis dan mengembalikan tempatnya
2. Tanya jawab tentang perasaan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3. Menunjukkan hasil karya anak
4. Penguatan pengetahuan yang telah didapat anak
5. Bernyanyi bersama

H. ISTIRAHAT (10 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. PENUTUP (10 menit)

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang telah dilakukan
2. Memberitahu kegiatan untuk esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Memberi pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

J. RENCANA EVALUASI

- Rencana evaluasi mengacu pada KD yang akan dicapai
- Teknik pencatatan (fortofolio, unjuk kerja, anekdot).

Mengetahui,
Guru Kelas

Kluet Selatan, 25 Oktober 2022
Peneliti

Qurratul Aini S. Pd

Rizka Maulida
170210115

Lampiran 10 Dokumentasi

Pre-test



Treatmen 1,2 dan 3



AR - RANIRY







Post-test



جامعة الرانيري

AR - RANIRY



*Lampiran 11 DAFTAR RIWAYAT HIDUP***RIWAYAT HIDUP**

Nama Lengkap : Rizka Maulida
 TTL : Lamno, 13 juli 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara
 Agama : Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Status : Belum menikah
 Pekerjaan : Mahasiswi
 Alamat : Desa Ujung, Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan
 No. Hp : 082269988702
 Email : rizkamaulida528@gmail.com
Nama orangtua/Wali
 Ayah : Juhardi
 Pekerjaan : Petani
 Ibu : Cut Intan
 Pekerjaan : Ibu rumah tangga
 Alamat : Desa Ujung, Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan
Riwayat Pendidikan
 SD : SDN 1 Kandang
 SMP : MTsN 2 Aceh Selatan
 SMA : SMAN 1 Kluet Selatan
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Ar-Raniry Banda Aceh