

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN *PUZZLE*  
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

**TESIS**

**OLEH:**

**EFRIDA HAYANI  
NPM. 201804024**



**PROGRAM PASCASARJANA PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/11/23

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN *PUZZLE*  
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI**

**TESIS**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister Psikologi pada  
Program Studi Magister Psikologi Program Pascasarjana  
Universitas Medan Area



**OLEH:**

**EFRIDA HAYANI  
201804024**

**PROGRAM PASCASARJANA PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/11/23

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul** : Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan *Puzzle*  
Terhadap Memampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini  
TKIT DOD MEDAN

**Nama** : Efrida Hayani

**NIM** : 201804024

**Menyetujui**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons.**

**Dr. M. Abrar Parinduri, MA**

**Mengetahui**

**Ketua program studi  
Magister Psikologi**

**Direktur**



**Dr. Rahmi Lubis, M.Psi, Psikolog.**

**Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K.,**

**M.S.**

**Telah diuji pada tanggal.....**

**Nama : Efrida Hayani**

**NPM : 201804024**

**Panitia Penguji Tesis**

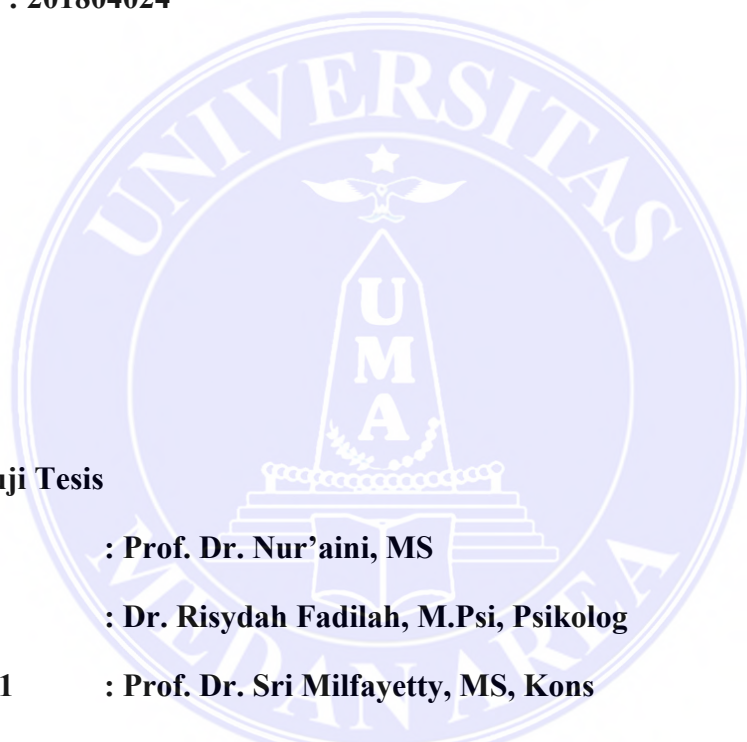
**Ketua : Prof. Dr. Nur'aini, MS**

**Sekretaris : Dr. Risydah Fadilah, M.Psi, Psikolog**

**Pembimbing 1 : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS, Kons**

**Pembimbing 2 : Dr. M.Abrar Parinduri, MA**

**Penguji Tamu : Dr. Nefi Darmayanti, Si**



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka



Medan, September 2023

Efrida Hayani

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan  
dibawah ini:

Nama : Efrida Hayani  
NPM : 201804024  
Program Studi : Magister Psikologi  
Fakultas : Pascasarjana  
Janis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive royalty-  
Free Right) atas kerja ilmiah saya yang berjudul :

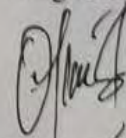
**Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan puzzle Terhadap Kemampuan  
Sosial Emosional Anak Usia Dini**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas Royalti  
Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/  
format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan  
mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di Medan  
Pada tanggal: 03 Oktober 2023

Yang menyatakan



Efrida Hayani

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul” Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan *puzzle* terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. Tesis ini di susun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi menyempurnakannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, 23 Februari 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul: “pengaruh permainan tradisional engklek dan puzzle terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TKIT DOD Medan”.

Proses dalam penyusunan Tesis ini begitu panjang dan telah banyak mendapat bantuan maupun dukungan moril dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, bapak Prof. Dr. Dafan Ramdan, M,Eng., M.Sc.
2. Direktur PascaSarjana Universitas Medan Area, Ibu Prof. Dr. Retna Astuti Kuswardi., M.S.,
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area, Ibu Dr.Rahmi Lubis, M.Psi, Psikolog
4. Pembimbing I Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons. Dan pembimbing II Dr. M. Abrar Parinduri, MA
5. Keluarga besarku, teruntuk ayahanda dan ibundaku tercinta
6. Teman teman PascaSarjana Universitas Medan Area angkatan 2020
7. Seluruh staff/pegawai PascaSarjana Universitas Medan Area
8. Pihak sekolah SDIT DOD Medan
9. Seluruh pihak yang telah membantu



## **Efrida Hayani, 201804024, Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan *Puzzle* terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan desain quasi eksperimen dimana menggunakan pretest dan posttest. Populasi dalam penelitian seluruh peserta didik di TK IT DOD Medan yang berjumlah 55 siswa dan sampel 22 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dengan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas dan uji anova dua jalur. Teknik pengumpulan data menggunakan daftar ceklisch, dokumentasi dan observasi. Hasil analisis data menggunakan Anava 2 jalur dengan hipotesis, ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan dengan N-Gain score 0,4924 dengan kategori sedang, kemudian ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan dengan N-Gain score 0,6229 dengan kategori sedang. Sehingga dapat dilihat dari permainan engklek dan *puzzle* bahwa permainan *puzzle* lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK DOD Medan dengan selisih 0,1305. ditunjukkan dengan koefisien F 53,691 dengan signifikansi  $p > 0,05$ .

**Kata kunci:** kemampuan sosial emosional, permainan engklek, permainan *puzzle*

The Effect of Traditional Engklek and Puzzle Games on Early Childhood Social Emotional Skills, Efrida Hayani, 201804024

EXTRACT

The purpose of this study is to ascertain how traditional cricket and puzzle games affect young children's social and emotional development at IT DOD Medan Kindergarten. Pretest and posttest are used in this experimental study, which has a quasi-experimental design. There were 55 students at IT DOD Medan Kindergarten that made up the study's population, of which 22 made up the sample. Purposive sampling was the approach employed to acquire the data. Validity tests, reliability tests, normalcy tests, and two-way anova tests all involve data analytic techniques. approaches for gathering data that include documentation, observation, and checklists. The results of data analysis using Anava 2 support the hypothesis that there is a relationship between traditional cricket games and improved social-emotional learning in early childhood at IT DOD Medan Kindergarten. Traditional cricket games have an N-Gain score of 0.4924 in the moderate category, while puzzle games have an N-Gain score of 0.6229 in the same category. Therefore, it is evident from the engklek and puzzle games that, with a difference of 0.1305, the puzzle game has a greater impact on enhancing the social and emotional skills of young children in DOD Medan Kindergarten. This is supported by the F coefficient of 53.691 and the significance of  $p > 0.05$ .

Keywords: social emotional skills, cricket game, puzzle game

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN .....	
HALAMAN PENGESAHAN .....	
HALAMAN PERNYATAAN .....	
KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMAKASIH .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Rumusan Masalah .....	11
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Perkembangan Sosial Emosional .....	13
2.2 Permainan Tradisional Engklek .....	29
2.3 Permainan <i>Puzzle</i> .....	36
2.4 Bermain pada Anak Usia Dini .....	41
2.5 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak usia Dini .....	51
2.6 Pengaruh Permainan <i>Puzzle</i> terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak usia Dini .....	52
2.7 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Permainan <i>Puzzle</i> terhadap perkembangan Sosial Emosional Anak usia Dini.....	53
2.8 Kernagka Konsep .....	54
2.9 Hipotesis.....	56
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Disain Penelitian .....	57
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	58
3.3 Identifikasi Variabel .....	58
3.4 Definisi Operasional.....	58
3.5 Populasi dan Sampel .....	60
3.6 Prosedur Penelitian .....	66

3.7 Teknik Analisis Data .....	74
3.8 Uji Hipotesis .....	774

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Orientasi Penelitian .....	74
4.2 Persiapan Penelitian .....	80
4.3 Pelaksanaan Penelitian .....	81
4.4 Analisis data dan Hasil Penelitian .....	83
4.5 Pembahasan .....	97

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Saran .....	107

#### **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1.	Kebutuhan Pokok dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak .	28
2.	Kegiatan BermainAktif .....	48
3.	DesainPenelitian .....	57
4.	Populasi Penelitian .....	63
5.	Sampel Penelitian .....	64
6.	Pembagian Kelompok Penelitian .....	65
7.	Skala Penelitian .....	68
8.	Kisi Kisi Instrumen perkembangan Sosial Anak Usia Dini .....	69
9.	Kegiatan pelaksanaan permainan engklek .....	72
10.	Kegiatan pelaksanaan permainan puzzle .....	73
11.	Kisi Kisi Instrumen permainan puzzle pada Anak Usia dini .....	68
12.	N.Gain Score Penelitan .....	76
13.	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK IT DOD MEDAN....	78
14.	Data Siswa Tahun 2022-2023 .....	78
15.	Program Kegiatan Sekolah .....	79
16.	Nilai pretest dan posttest peserta didik TK IT DOD Medan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini pada permainan engklek .....	84
17.	Nilai pretest dan posttest peserta didik TK IT DOD Medan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini pada permainan <i>puzzle</i> .....	85
18.	Nilai pretest dan posttest peserta didik TK IT DOD Medan terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini pada kelompok kontrol .....	86
19.	Deskripsi Data Pre-test dan Post-test Sosial Emosional .....	87
20.	Hasil Perhitungan Pre-test Test <i>Test of Normality Shafiro Wilk PreTest</i> .....	89

21. Hasil Perhitungan Post-test Test <i>Test of Normality Shafiro Wilk Post-Test</i> .....	90
22. Hasil Perhitungan Pre-test Test Homogeneity of Variance.....	91
23. Hasil perhitungan <i>Post-test Test Homogeneity of Variance</i> .....	92
24. Hasil perhitungan Paired Samples Test Engklek.....	93
25. Hasil perhitungan Paired Samples Test <i>Puzzle</i> .....	94
26. Kategori scoring N-Gain score .....	95
27. Deskripsi perhitungan N-Gain Score.....	95



## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
1.	Bentuk Bentuk Engklek .....	34
2.	Kerangka konseptual .....	56
3.	Prosedur Penelitian .....	67







# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan di Taman Kanak-kanak yang bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Kemampuan sosial emosional merupakan kemampuan anak dalam menjalin sosialisasi dengan lingkungannya. Kemampuan sosial emosional sangat dibutuhkan oleh setiap individu dalam beraktivitas. Sosial emosional pada anak perlu dikembangkan sejak dini untuk menjalin relasi dengan orang-orang yang ada di lingkungannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Pengembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 4-5 Tahun sebagai berikut : (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, (2) Menunjukkan sikap percaya diri, (3) Memahami peraturan dan disiplin, (4) Mau berbagi, menolong dan membantu teman, (5) Menghargai keunggulan orang, (6) Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan kooperatif secara positif, (7) Memiliki rasa empati. Anak merupakan makhluk sosial, anak selalu tertarik dengan apa yang di lihat dan

di lakukan oleh orang lain sehingga memiliki keinginan untuk meniru, pada saat anak mulai memahami bahwa dirinya berbeda dengan orang lain maka anak akan memusatkan perhatian pada dirinya sendiri, bagaimana cara berkomunikasi dengan teman bermain, mengamati perilaku apa saja yang di terima orang lain atau tidak. Kemampuan sosial emosional anak dimulai dari orang tua, tetangga, teman hingga masyarakat luas.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, memiliki pergaulan yang melibatkan rasa emosi, pikiran, dan tingkah laku. Perkembangan sosial anak dapat juga dilihat melalui proses anak dalam mengembangkan interpersonalnya, dengan belajar menjalin hubungan pertemanan dan dapat memberikan pemahaman tentang lingkungan di sekitarnya karena dengan hal tersebut anak akan mengerti kebersamaan dengan masyarakat di sekitar. Perkembangan sosial emosional anak juga dipengaruhi oleh pola asuh orang tua terhadapnya dan masyarakat yang ada di lingkungan sekitar

Anak adalah anugerah dari Allah SWT, yang akan menjadi aset penerus bangsa karena melalui mereka kelaklah negara indonesia akan maju terus dan berkembang. Anak merupakan pribadi yang berbeda dengan orang dewasa dan memiliki fase perkembangan dasar yang kelak akan membentuk pribadi individu. Interaksi sosial anak membutuhkan keterampilan khusus yang di dorong oleh kondisi emosi anak seperti motivasi, empati dan menyelesaikan konflik. Cara yang paling dekat dengan fase perkembangan anak untuk memahami dunianya adalah melalui bermain. Karena melalui bermain anak dapat memenuhi rasa ingin

tahu anak terhadap sesuatu. Dengan demikian, agar tahap perkembangan dasar ini dapat berkembang dengan optimal dan baik maka perlu kerjasama setiap orang dewasa seperti keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah. Pada pasal 28 dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa anak yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan pada dirinya.

Terdapat 5 (lima) pengertian bermain, yaitu: (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, memotivasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, (4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya (Mulyadi, 2014). Bermain merupakan hal yang penting bagi kehidupan anak-anak. Indonesia memiliki banyak permainan bersifat positif dan dapat mengembangkan keterampilan anak.

Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan sosial emosional anak dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Saputra dan Yun dalam Sukesih 2019). Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan

kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang untuk mengembangkan kreatifitas, sosial, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, strategi, pemecahan masalah dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Aktivitas bermain membantu anak menyiapkan diri dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Bermain dapat meningkatkan pola berpikir egosentrisnya. Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain dan berkesempatan memiliki hubungan yang berorganisasi. Saat bermain memungkinkan anak mengembangkan kemampuan empatinya saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka anak tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlunya hubungan serta perlu strategi dalam berhubungan dengan orang lain.

Salah satu permainan tradisional yang masih populer sampai saat ini dan masih terus berkembang dalam memainkannya adalah permainan engklek. Engklek adalah permainan yang sudah ada secara turun temurun, permainan ini dilakukan dengan cara berjalan atau melompat dengan menggunakan satu kaki (Margareta 2015). Permainan engklek dimainkan oleh 2 sampai 5 orang anak dan dilakukan di halaman, namun pada saat ini dengan berkembang teknologi anak anak tidak perlu lagi menggambar di tanah maupun dilantai karena sudah ada permainan engklek yang bergambar di dalam karpet dengan berbagai macam warna dan gambar yang menarik.

Sebenarnya permainan engklek sangat mudah dalam proses pembuatannya tanpa harus mengeluarkan biaya yaitu dengan menggambar 5 segi empat vertikal kemudian disebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. Permainan tradisional engklek memiliki peranan yang sangat penting dalam menstimulasi anak dalam mengembangkan kemampuannya seperti kemampuan fisik anak menjadi kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain, mengajarkan kebersamaan, dapat mentaati aturan aturan permainan yang telah disepakati bersama, mengembangkan kecerdasan logika anak dan anak menjadi lebih kreatif karena dapat menggambar polanya. Demikian juga yang di katakan Achroni Keen (2012) bahwa manfaat pengembangan permainan engklek adalah: 1). Memberikan kegembiraan pada anak, 2) Menyehatkan fisik anak sebab, permainan ini dimainkan dengan banyak bergerak, 3) mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan. 4) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama.

Pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini dapat ditemukan dalam permainan engklek atau “ingkring” yang mengajarkan kepada pemainnya untuk lebih banyak bersosialisasi dengan teman temannya seperti mengeluarkan pendapat, mampu menerima kekalahan, komunikasi antar kelompok, percaya diri, disiplin dan berusaha melompati kotak yang satu ke kotak yang lain tanpa harus menjatuhkan kaki dengan penuh keyakinan. Permainan engklek membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta motorik halus.

Bermain juga dapat melatih anak dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi. Nilai positif yang muncul dari permainan tradisional adalah: (a) Permainan dilakukan dengan suasana senang, (b) Kerukunan dapat dibangun bersama sama karena dalam permainan tradisional perlu adanya bekerjasama dalam membuat aturan bermain dan belajar untuk mematuhi atas kesepakatan bersama (c) Mengasah keterampilan membuat sesuatu dari barang sekitarnya, (d) Terjalin interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya, (e) Melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup dan (f) Melalui permainan tradisional anak memperoleh kesempatan berkembang sesuai pertumbuhan jiwanya (Benedicta dan Gregorous, 2020).

Selain permainan tradisional engklek ada juga permainan modern yang begitu banyak diminati orang tua untuk perkembangan sibuah hati dimasa yang akan datang, seperti permainan *puzzle* yang terus berkembang dalam memainkannya. Sebenarnya permainan *puzzle* memiliki tingkat kesulitannya masing masing sesuai dengan tingkat usia anak. Depdiknas (2003) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh yang membutuhkan kesabaran khusus dalam menyelesaikan potongan secara bertahap. Proses penyelesaian *puzzle* merupakan proses untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan teman temannya. Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain, seperti bermain *Puzzle*.

Anak akan lebih berani dalam interaksi, bertanya, berdiskusi dalam sebuah kelompok yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Permainan *puzzle* memiliki manfaat yang banyak bagi anak dalam kehidupan sehari-hari yaitu: (1) mengasah kemampuan kognitif, (2) melatih koordinasi mata dan tangan, (3) mengembangkan keterampilan motorik halus, (4) melatih keterampilan emosional, (5) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, (6) mendorong kerja dalam tim dan kemampuan bersosialisasi, (7) memperbanyak kemampuan berkosa kata, (8) menambah rasa ingin tahu. Sering kali kita menjumpai permainan *puzzle* anak yang memiliki berbagai macam ragam yang menarik untuk dilihat mata sehingga membutuhkan koordinasi antara otak dan tangan dalam menyelesaikannya dan anak terus belajar kesabaran, kegigihan, berpikir strategis dan dapat mendorong anak untuk bekerja tim dalam mengatur berbagai dan tanggung jawab untuk setiap timnya.

Permainan *puzzle* pada dasarnya bisa dimainkan sendirian namun ketika menyusun *puzzle* dilakukan bersama-sama atau kelompok akan membantu anak memahami apa artinya kesabaran dan kerjasama, serta belajar mengetahui gilirannya. Peneliti memilih permainan engklek dan *puzzle* dalam perkembangan sosial emosional anak karena permainan *puzzle* dilakukan lebih dari 3 orang selain itu proses yang terjadi dalam permainan engklek dan *puzzle* memaksa anak tanpa sadar untuk aktif dalam berinteraksi dengan temannya seperti menunggu giliran bermain, memberikan komentar ketika ada yang melanggar aturan main, memiliki misi yang sama yaitu memenangkan permainan secara bersama-sama, sabar, fokus, dan menghormati setiap lawan main sehingga terbentuk komunikasi setiap

anak untuk mendukung berjalannya proses bermain tersebut. Selain itu peneliti ingin melihat perubahan yang terjadi pada anak yang masih kurang dalam perkembangan sosial emosionalnya seperti menyendiri, tidak mau menerima dan mendengarkan pendapat orang lain menjadi anak yang senang berinteraksi dengan siapapun.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang guru PAUD untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak diantaranya melalui permainan engklek dan *puzzle*. Dengan demikian anak terstimulasi untuk berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usia anak serta mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan perkembangan sosial emosional anak antara lain: Yusmiati (2021) dengan judul efektifitas permainan *puzzle* dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD MBAH CERIA MEDAN pada masa pandemi COVID-19 dengan hasil penelitian dan analisis data bahwa efektifitas permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. Dewanti (2020) yang telah meneliti dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya meningkatnya sosial emosional anak melalui media *puzzle* gerakan sholat di kelompok B 2 dengan membutuhkan beberapa strategi khusus dalam mengajarkannya, Tunggul Sri (2018) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang bermakna antara pemberian stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian dengan intervensi dengan menggunakan *uji wilcoxon*. Berdasarkan penelitian di



atas bahwa permainan engklek maupun *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Semua kegiatan bermain yang dilakukan memerlukan interaksi yang baik untuk membangun komunikasi yang dapat diterima semua anak. Dalam suatu permainan anak-anak akan bertemu dengan temannya yang kemudian akan terjadi interaksi antara satu anak dengan anak yang lain. Tanpa disadari dari kegiatan yang dilakukan dapat melatih keterampilan sosial emosional anak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2022 di SD IT DOD Medan, tentang kemampuan sosial emosional anak usia dini ternyata masih ada anak yang mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan temannya, merasa malu untuk mengajak temannya bermain dan hanya berdiam diri ketika melihat temannya tidak mengantri. Permasalahan yang terjadi di TK IT DOD Medan terlihat pada tanggal 10 Januari 2022 ditemukan anak-anak masih sibuk bermain dengan sendirinya tanpa melihat lingkungan sekitar dan belum terlihat melakukan interaksi bersama anak-anak yang lain hanya terlihat beberapa anak yang melakukan permainan secara bersama-sama dengan menggunakan permainan *puzzle* bola.

Pada tanggal 25 Januari 2022 terlihat seorang anak berada di sudut kelas dengan wajah sedih dan tak jauh dari situ ada beberapa anak yang sedang bermain *puzzle* dengan gembiranya tanpa memperdulikan temannya yang berada di pojokan kelas, ini disebabkan si anak selalu merusak bagian-bagian *puzzle* yang sudah tersusun dengan baik namun ketika berusaha menyusun potongan *puzzle* yang

lain malah merusak susunan yang sudah rapi. Selain observasi, wawancara juga dilakukan kepada salah satu guru yang ada di TKIT DOD Medan pada tanggal 25 Januari 2022 mengatakan “ bahwa kami sangat jarang mengkaitkan permainan tradisional seperti engklek dalam mengembangkan sosial emosional anak, dikarenakan kondisi area bermain yang minimalis, kami lebih banyak mengembangkan sosial anak itu ke permainan modren dan anak juga bisa melakukan permainan tersebut tanpa harus pendampingan dari guru.

Kemampuan anak untuk memulai percakapan antara teman belum muncul hanya sekedarnya, sehingga kemampuan berinteraksi sosial anak kepada teman sebaya masih belum optimal hal ini terbukti dari 20 orang anak yang usia 4-5 Tahun, 9 orang masih belum berkembang (BB), anak merasa malu untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya, bahkan untuk memulai berkomunikasi ketika bermainpun masih sulit untuk dilakukannya, sekitar 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH), dimana anak merasa malu dengan teman yang belum dikenal, tetapi begitu akrab dengan teman yang sudah dikenal, dan kemudian 5 yang lainnya sudah dapat bekerja sama dengan sesama temannya, dapat mengendalikan emosi dan saling membantu sesama temannya dan berkembang sangat baik (BSB). Penilaian yang dilakukan guru dalam mengembangkan sosial emosional anak masih terbilang baik dan rata rata pencapaian yang diterima berkembang dengan baik.

Alasan memilih permainan engklek dalam penelitian ini karena permainan engklek sudah pernah di laksanakan di TK IT DOD Medan sebelum pandemi namun setelah pandemi selesai permainan tersebut tidak pernah lagi dilakukan.

Sedangkan alasan dari permainan *puzzle* di jadikan sebagai penelitian dikarenakan permainan *puzzle* sudah cukup akrab bagi anak-anak untuk dimainkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di atas, Maka dari itu penting untuk melakukan penelitian ini, yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional engklek dan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Pada pendahuluan telah dibahas beberapa fenomena yang terjadi di TKIT DOD MEDAN terlihat bahwa sosial emosional anak masih perlu dikembangkan. Setelah diidentifikasi terdapat beberapa permasalahan yang ada seperti:

- a. Anak masih sulit menahan amarahnya apabila tidak sesuai dengan keinginannya
- b. Rendahnya rasa tanggung jawab anak dalam menyusun perlengkapan belajar dan alat bermain ketika sudah selesai.
- c. Anak tidak berperan aktif dalam mengikuti kegiatan bermain dalam kelompok.
- d. Anak-anak kurang peduli terhadap lingkungan sekitarnya
- e. Anak tidak mengikuti budaya antri dalam setiap kegiatan
- f. Minimnya pengenalan guru dalam mengenalkan permainan tradisional terhadap siswa.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.”
- b. Apakah ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.”

### 1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.”
- b. Untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan.”

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan baik secara teoritis maupun praktis

#### 1.6.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam kemampuan sosial emosional anak melalui permainan engklek dan permainan *puzzle*

#### 1.5.2 Manfaat praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pedoman untuk guru dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak di sekolah.

- b. Bagi orang tua, bisa membantu menyediakan alat permainan engklek dan permainan *puzzle* di rumah untuk melatih dan membiasakan anak bermain di lingkungan dan komunitas yang berbeda.
- c. Bagi anak, mendapatkan layanan pendidikan untuk menumbuh kembangkan aspek sosial emosional secara optimal



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kemampuan Sosial Emosional

##### 2.1.1 Definisi kemampuan Sosial

Sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain. Aktivitas yang berhubungan dengan orang lain memerlukan interaksi yang dapat diterima oleh siapapun tanpa terkecuali orang dewasa maupun anak-anak. Kemampuan sosial anak harus dilatih sejak dini seperti, berbagi, tolong-menolong, empati, simpati dan kerja sama yang membutuhkan orang lain. Anak usia dini mengalami masa keemasan (*golden age*) dimana anak-anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini merupakan dasar untuk mengembangkan kemampuan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Kehidupan sosial anak-anak berkembang dengan cara yang berbeda-beda tergantung dimana anak tinggal.

Hubungan anak-anak dengan teman sebaya semasa prasekolah mulai memainkan peran yang semakin penting dalam perkembangan sosial anak-anak. Pada masa prasekolah anak mampu mengenal istilah nakal, baik, jahat, mengenali orang lain dengan namanya, sudah bisa membedakan antara teman baik dan jahat. Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh kemampuan anak dalam mengambil peran sosial yang ada. Perkembangan sosial merupakan proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya (Aisyah, dkk, 2007). Perkembangan

sosial adanya tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas (Suyadi, 2010). Pada masa 5 tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar kepribadian manusia, kemampuan pengindraan, berpikir, keterampilan berbahasa dan berbicara serta bertingkah laku sosial (Susanto, 2011). Berdasarkan pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan diri untuk belajar dalam menyesuaikan diri, dengan kelompok kelompok yang berada dilingkungan sekitarnya sehingga terjalin interaksi dengan orang lain dan membentuk kepribadian anak lebih berkembang dalam berbagai aspek.

Kemampuan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, keluarga atau teman sebaya. Perkembangan sosial anak prasekolah ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai melepas diri dari keluarga dan mulai melakukan pendekatan dengan orang lain. Selain teman sebaya anak juga mulai bergaul dengan guru yang memiliki peran yang penting dalam proses perkembangan sosial anak. Bentuk perilaku sosial yang dikembangkan pada masa prasekolah merupakan hasil dari pengalaman sosial yang diperoleh anak dalam lingkungan sebelumnya. Adapun bentuk perilaku sosial anak menurut Hurlock (Selaras, Susanty N, dkk, 2018) adalah:

a. Kerjasama

Anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama dengan orang lain seperti bermain bersama. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan menyelesaikan tugas lebih cepat.

b. Persaingan

Persaingan diciptakan sebagai motivasi bagi anak agar mau berusaha dalam melakukan kegiatan dengan sebaik baiknya sehingga dapat menambah sosialisasinya. Persaingan yang terjadi antar anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

c. Kemurahan hati

Anak sudah memiliki kesedian untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan lebih cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. Kemurahan hati dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.

d. Hasrat akan penerimaan sosial

Apabila anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya. Maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

e. Simpati

Kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu atau menghibur teman yang sedang bersedih.

f. Empati

Anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak mampu memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain.

g. Ketergantungan



Ketergantungan terhadap orang lain akan mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.

h. Sikap ramah

Sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. Anak yang memiliki sikap ramah akan disukai oleh teman temannya karena dapat bergaul dengan siapa saja.

i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada dirinya sendiri. Melalui interaksi sosial anak akan belajar mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.

j. Meniru

Anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya, dan akan meniru figur yang diidolakannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial anak terlihat akan mau bekerjasama dengan teman, berbagi dengan orang lain, menghargai orang lain, empati, peduli, ramah dan selalu ada persaingan dalam bermain antar kelompok.

### 2.1.2 Kemampuan Emosioal Anak

Emosi adalah suatu keadaan yang kompleks pada diri organisme, yang meliputi perubahan secara badaniah seperti dalam bernafas, detak jantung, perubahan kelenjer dan kondisi mental, seperti keadaan menggembirakan yang ditandai dengan perasaan yang kuat dan biasanya disertai dengan dorongan yang mengacu pada suatu bentuk perilaku (Lazarus dalam Riana Mashar, 2011). Variabel emosi terdiri dari dua bentuk yaitu (1) *action* yaitu berupa perilaku yang menyerang, menghindar, mendekat atau menjauh dari tempat atau orang, menangis ekspresi wajah, dan postur tubuh. (2) *Physiological reaction* yaitu berupa aktivitas sistem saraf otonomi, aktivitas otak, dan sekresi hormonal. Kemampuan emosi adalah dimana anak mampu mengenali diri sendiri dan bagaimana perasaannya sendiri, sedang kemampuan sosial emosionalnya dimana anak mampu memahami perasaan orang lain, dapat bergaul dengan baik bersama teman, dan mampu membangun hubungan dengan orang dewasa disekitarnya (Riana Mashar, 2011).

### **2.1.3 Kemampuan Sosial Emosional Anak**

Sosial emosional anak pada dasarnya berkembang melalui media bermain, baik sebelum masa prasekolah maupun masa sekolah agar anak dapat berkembang dengan baik anak membutuhkan waktu dan ruang. (Indrijati, dkk, 2016). Perkembangan sosial emosional anak dimana anak mampu memahami perasaan orang lain, dapat bergaul dengan baik bersama teman teman dan mampu membangun hubungan dengan orang orang dewasa disekitarnya (Julia Maria, 2019). Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014

tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Pengembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 4-5 Tahun sebagai berikut :

- a. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan Seperti contohnya anak mau menerima tugas yang diberikan, dan anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan.
- b. Menunjukkan sikap percaya diri Mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan suara lantang dan percaya diri menunjukkan karya.
- c. Memahami peraturan dan disiplin Seperti anak terbiasa mengembalikan alat/benda pada tempat semula, dan dapat mematuhi aturan di sekolah maupun di rumah.
- d. Mau berbagi, menolong dan membantu teman. Anak mau meminjamkan alat tulis, mainan kepada temannya, dan anak terbiasa membantu saat berada di lingkungan rumah.
- e. Menghargai keunggulan orang Anak suka memuji karya orang lain, dan menghargai karya orang lain.
- f. Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan komperatitif secara positif. Anak dapat menunjukkan sikap antusias dalam menyelesaikan tugasnya, dan anak dapat menghargai karya orang lain.
- g. Memiliki rasa empati Anak mau membantu teman yang tertinggal dalam menyelesaikan tugas di sekolah, dan anak suka memuji karya orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa perkembangan emosional anak merupakan Kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, akan terbiasa terlatih untuk sopan santun, mematuhi dan menjalankan peraturan serta disiplin

yang berlaku ditempat tersebut dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, perkembangan sosial emosional mencakup perkembangan dalam hal emosi, kepribadian, dan hubungan interpersonal.

#### **2.1.4 Aspek aspek perkembangan sosial emosional anak**

Aspek- aspek utama dalam perkembangan sosial emosional anak ada empat (Wolfinger dalam Rizki ananda dan Fadhilaturahmi, 2016), yaitu empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan kebiasaan positif.” Aspek perkembangan sosial emosional, yakni:

- a. Aspek empati meliputi penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian terhadap sesama,
- b. Aspek afiliasi meliputi komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi, kerja sama,
- c. Aspek resolusi konflik meliputi penyelesaian konflik,
- d. Aspek pengembangan kebiasaan positif meliputi tata krama, kesopanan, dan tanggung jawab.

Aspek dan Dimensi Kemampuan Sosial-emosional pada Anak (Dodge and Colker dalam Sri Tatmaningsih, 2019)

##### *1. To experience a sense of self esteem*

- a. Mengidentifikasi diri sendiri sebagai anggota khusus dari keluarga dan kelompok budaya
- b. Merasa bangga menjadi keturunan seseorang dan bangga dengan latar belakangnya
- c. Menunjukkan keyakinan pada kemampuannya

- d. Menunjukkan kemandirian e. Membela hak orang lain
2. *To exhibit a positive attitude toward life*
    - a. Menunjukkan kepercayaan pada orang dewasa
    - b. Dapat memisahkan diri dari orang tua
    - c. Menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas
    - d. Berpartisipasi dalam kegiatan rutin dengan mudah
  3. *To demonstrate cooperative prosocial behavior*
    - a. Mengenali anak-anak dan orang dewasa
    - b. Memahami dan merespon perbedaan
    - c. menerima tanggung jawab untuk memelihara lingkungan kelas
    - d. membantu orang lain jika dibutuhkan
    - e. menghormati hak-hak orang lain
    - f. berbagi mainan dan peralatan
    - g. bekerjasama dengan orang lain dalam mengerjakan tugas
    - h. menyelesaikan konflik secara konstruktif

Beberapa aspek perkembangan sosial emosional anak juga dapat dilihat dari kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, membina hubungan, pengambilan keputusan dan bertanggung jawab (uswatul Fitriyah, 2019). Beberapa aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini yaitu (1) rasa ingin tahu yang besar, (2) pribadi yang unik, (3) suka berfantasi dan berimajinasi, (4) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek (Konstantinus Dua Dhiu, 2021). Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa aspek aspek perkembangan sosial emosional, merupakan anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah

laku dalam bentuk emosional yang positif saat melakukan interaksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya/ orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, manajemen diri, membina hubungan yang baik dan dapat menyelesaikan masalah serta bertanggung jawab.

### 2.1.5 Tahap Tahap Perkembangan Sosial Emosional

Prestasi dan penerimaan sosial sangat penting dalam kehidupan anak. Erikson mengungkapkan mengenai sosial emosional. Ada beberapa tahapan perkembangan anak selama prasekolah diantaranya *Basic Trust vs Mistrust*, *Industry vs Inferiority*, *Initiative vs Guilt*. Teori Erikson ada 8 tahapan perkembangan. masing masing tahapan terdiri dari tugas perkembangan yang khas yang menghadapkan individu dengan suatu krisis yang harus dihadapi atau suatu titik balik peningkatan potensi.

a. *Basic Trust vs Mistrust* (usia 0-1 tahun)

Pada tahapan perkembangan pertama terjadi antara kelahiran sampai usia satu tahun dan merupakan tingkatan paling dasar dalam hidup. Ini dikarenakan bayi sangat bergantung. Perkembangan kepercayaan didasarkan pada ketergantungan dan kualitas dari pengaruh kepada anak. Apabila anak berhasil membangun kepercayaan anak akan merasa aman dan selamat dalam dunia. Kegagalan dalam mengembangkan kepercayaan akan menghasilkan ketakutan dan kepercayaan bahwa dunia tidak konsisten dan tidak dapat ditebak.

b. *Autonomy vs Shame and doubt* (usia 2 tahun)

Tahapan kedua terjadi pada usia 2 tahun masa awal kanak kanak dan berfokus pada perkembangan yang lebih luas dan kepercayaan diri. Erikson

percaya belajar untuk mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan kemandirian. Anak berhasil melewati tahapan ini akan merasa aman dan percaya diri, sementara yang tidak berhasil akan merasa tidak cukup dan ragu ragu terhadap diri sendiri.

c. *Initiative vs Guilt* (usia 3-5 tahun)

Tahapan ketiga usia 3 tahun sampai usia 5 tahun ini terjadi pada usia masa prasekolah, dimana anak mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya. Anak lebih tertantang karena menghadapi dunia sosial yang lebih luas, maka dituntut perilaku aktif dan bertujuan. Anak yang berhasil pada tahap ini akan mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain, dan apabila gagal pada tahapan ini akan merasa bersalah, perasaan ragu ragu dan kurang inisiatif.

d. *Industry vs Inferiority* (usia 6- 11 tahun)

Terjadi pada usia 6 sampai 11 tahun, dimana melalui interaksi sosial, anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan mereka. Anak yang kurang memiliki dukungan dari orang tua, guru, atau teman sebaya akan merasa akan merasa ragu akan kemampuan yang dimilikinya. Perasaan yang muncul pada tahun sekolah dasar adalah berkembangnya rasa rendah diri, perasaan tidak kompeten dan tidak produktif.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa tahap tahap perkembangan sosial emosional anak memiliki empat tahapan yaitu: *Basic Trust vs Mistrust* (usia 0-1 tahun), *Autonomy vs Shame and doubt* (usia 2 tahun), *Initiative vs Guilt* (usia 3-5 tahun) dan *Industry vs Inferiority* (usia 6- 11 tahun). Anak yang memiliki

dukungan orang tua, guru, atau teman sebaya akan memudahkan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.

### **2.1.6 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak**

Ciri utama reaksi emosi pada anak adalah reaksi emosi anak sangat kuat, reaksi emosi sering kali muncul pada setiap peristiwa dengan cara yang sangat diinginkan, reaksi emosi anak mudah berubah, reaksi emosi bersifat individual, dan reaksi emosi anak dapat dikenali melalui tingkah laku yang ditampilkan (Susanty, Ameli, Khusniyati, 2018). Karakteristik bersosialisasi anak TK (Seomariati dalam Maria dan Rizki, 2017) diantaranya adalah:

- a. Anak memiliki satu atau dua sahabat tetapi sahabat ini mudah berganti.
- b. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisir secara baik, sehingga mudah berganti-ganti.
- c. Anak lebih mudah bermain bersebelahan dengan teman yang lebih besar.
- d. Perselisihan sering terjadi namun hanya sebentar kemudian mereka kembali baik.

Beberapa karakteristik pada tahap ini adalah anak mulai mengetahui aturan-aturan disekitarnya, kemudian mereka mulai tunduk pada aturan tersebut, lalu anak mulai menyadari pentingnya hak orang lain, dan mereka mulai dapat bermain dengan teman sebayanya (Nurmalitasari, 2015). Perkembangan sosial



mulai pada usia 4-6 tahun, hal ini terlihat dari kemampuan mereka dalam melakukan sesuatu dengan orang yang berada disekitarnya secara berkelompok.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan sosial emosional anak sering kali muncul dan berubah ini terlihat dari memilih teman, kelompok bermain dan sering terjadi perselisihan antara teman yang bersifat sementara. Selain itu anak juga mulai mematuhi aturan yang berlaku dilingkungan bermainnya seperti hak orang lain.

### **2.1.7 Faktor Faktor yang Mempengaruhi kemampuan Sosial Emosional Anak**

Pada teori tabula rasa yang dipelopori oleh Rousseau mengatakan bahwa setiap anak yang lahir adalah seorang yang masih bersih bagai kertas putih kosong yang harus ditulisi sehingga terbentuklah sebuah pribadi anak yang baik, sebagai buah karya tulisan itu. Freud menekankan bahwa tugas lingkungan adalah agar menyosialisasikan anak anak yang tanpa faktor sosial ini menjadi anak yang sosial (Zigler, dkk 2002), dalam bukunya *The First three Years & Beyond* mengatakan sebagai hasil dari berbagai penelitian tentang perkembangan otak anak, diketahui bahwa setiap anak akan memiliki keunikannya masing masing. Perkembangan emosi pada anak dipengaruhi oleh dua faktor (Hurlock dan Lazarus dalam Maria, Jlia, 2019) yaitu:

- a. *Maturation* atau kematangan, memandang pentingnya faktor kematangan pada masa kanak-kanak terkait dengan masa krisis perkembangan (*critical period*), yaitu saat-saat ketika anak siap menerima sesuatu dari luar.

Kematangan yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat, contoh dalam perkembangan emosi, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna menggantikan pola emosi yang tidak diinginkan, sebagai tindakan preventif.

- b. Faktor lingkungan dalam proses belajar yaitu berpengaruh besar untuk perkembangan emosi, terutama lingkungan yang berada paling dekat dengan anak khususnya ibu atau pengasuh anak. perkembangan emosi anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan hubungan keluarga dalam setiap hari, anak belajar emosi baik penyebab maupun konsekuensinya.

Perkembangan sosial anak di pengaruhi beberapa faktor ( Dadan Suryana 2016 ) yaitu:

- a. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberi pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain juga banyak ditentukan oleh keluarga.
- b. Kematangan dimana untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu

- mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.
- c. Status sosial ekonomi banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Prilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.
  - d. Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoprasian ilmu yang normatif, anak memberi warna kehidupan mereka dimasa yang akan datang.
  - e. Kapasitas Mental yaitu emosi dan kemampuan berfikir dapat mempengaruhi, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa sehingga Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh beberapa hal diantara kematangan pada masa kanak kanak yang didapatkan dari lingkungan belajar, keluarga, status sosial dan kapasitas mental anak dalam menghadapi lingkungan sosialnya.

### **2.1.8 Cara Meningkatkan Sosial Emosional Anak**

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 58 Tahun 2009 meliputi Standar Pendidikan Anak usia Dini dalam bab Standar Tingkat pencapaian perkembangan, menyatakan bahwa sebuah tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Adapun tingkat pencapaian perkembangan sosial

emosional anak usia 4-5 Tahun dalam bukunya Suyadi (2010) yang berjudul Psikologi belajar PAUD yaitu:

- a.) Menikmati bermain secara kelompok
- b.) Rela antri menunggu giliran bermain
- c.) Mampu menaati aturan bermain yang telah disepakati bersama
- d.) Mulai muncul rasa khawatir atau was-was terhadap suatu bahaya
- e.) Sulit membedakan percaya diri dan kenyataan
- f.) Kadang-kadang berani melakukan kebohongan
- g.) Suka humor dan tertawa lepas
- h.) Suka menirukan tokoh idolanya

Seorang anak akan dapat meningkatkan sosial emosionalnya dengan melalui beberapa fase fase yang harus dilalui. Potensi anak dalam membentuk karakter harus dimulai sejak dalam masa kandungan, dimana asupan makanan yang dimakan oleh ibunya harus bergizi serta memperbanyak perbuatan positif dalam kehidupan sangat berpengaruh dalam perkembangan otak si anak nanti (Cahyoni , 2011). Mempelajari fase fase dalam memenuhi kebutuhan pokok anak dalam tumbuh kembangnya akan memberikan pengertian tentang, proses jiwa sosial emosional saat anak mulai berpikir, mengingat, berfantasi dan berimajinasi. Setiap orang tua harus memahami apa saja yang harus dipersiapkan dalam mencukupi kebutuhan pokok dalam mengoptimalkan tumbuh kembang anak diantaranya:

**Tabel 2.1 Kebutuhan Pokok dalam Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak**

No	Nama kebutuhan	Tahapan Mengoptimalkan
1	Kebutuhan Fisik Biologis (Asuh)	Memenuhi kebutuhan gizi, pangan, memberi kebutuhan perawatan dasar (pemberian asi, imunisasi, pengobatan anak saat sakit), lingkungan yang bersih, pakaian yang layak, rekreasi, kebugaran fisik, memberikan ruang gerak untuk melakukan aktivitas bermain bermain di dalam dan diluar ruangan.
2	Kebutuhan Emosi dan Kasih Sayang (Asih)	Hubungan kasih sayang yang erat, selaras haruss dirasakan setiap anak, tumbuh kembang yang optimal (fisik, psikis, mental, psikosoal) melalui kasih sayang anak akan merasakan sebuah cinta yang erat dan memiliki kepercayaan yang besar. Melalui tahapan anak akan merasa aman dan dilindungi dan baik secara kemandirian dan kecerdasan.
3	Kebutuhan Stimulasi Mental (Asah)	Dimulai dalam roses belajar(pendidikan dan pelatihan) seorang anak akan diajak untuk mengenal dunia bermain agar melatih kemampuan motorik halus dan motorik

		<p>kasarnya, melatih penggunaan pancaindranya, komunikasi, sosial-emosional dan kemandirian anak. Orang tua akan harus tetap memberi stimulus kepada anak agar anak mampu baik demi kepintaran sikecil.</p>
--	--	---

Sosial emosional anak akan berkembang dengan optimal apabila terpenuhinya kebutuhan dasar anak dengan baik. Selain dari beberapa kebutuhan pokok yang harus terpenuhi, orang tua juga bisa menjadi contoh buat si kecil dalam kehidupan sehari-hari karena anak merupakan peniru yang ulung, meluangkan waktu buat anak untuk bermain bisa berupa membaca carita/dongeng dan mengaja anak untuk berlibur bersama

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap perkembangan sosial emosional anak yang akan terus berkembang sesuai dengan lingkungan anak berada sehingga beberapa aspek yang dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan mengajarkan kepada anak bersikap empati dengan melakukan peduli terhadap sesama, afiliasi meliputi komunikasi dua arah dengan bekerja sama, resolusi konflik dapat dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan pengembangan kebiasaan positif dapat dilakukan dengan membiasakan diri dengan bersikap sopan, tanggung jawab terhadap lingkungan.

## 2.2 Permainan Tradisional Engklek

### 2.2.1 Defenisi Permian Tradisional Engklek

Engklek merupakan permainan tradisional anak yang sangat populer sampai saat ini, walaupun banyaknya muncul permainan baru namun permainan engklek masih dimainkan sampai saat ini. Permainan ini menyebar pada zaman colonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah. Permainan engklek sangat terkenal diberbagai daerah sehingga memiliki nama yang banyak sesuai dengan daerahnya masing masing. Secara historis permainan ini berasal dari Roma Italia. Permainan ini disebut permainan *Hopsotch* yang mempunyai arti *Hop* (melompat atau lompat) dan *Scotch* mempunyai arti (garis garis yang berada didalam permainan tersebut).

Awalnya di Roma permainan Sondah/engklek/ Hopsotch ini digunakan untuk latihan perang pada tentara perang Roma didaerah *Great North Road* (perjalanan untuk penjajah daerah dari *glogrow*, Skotlandia ke Inggris) karena permainan dibuat lebih luas yaitu dari 100 kaki 31 meter panjangnya. Permainan Engkek disebut juga dengan Sunda manda yang diyakini mempunyai nama asli “Zondag Mandag” yang merupakan bahasa belanda, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional engklek masuk ke Indonesia melalui belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia.

Permainan tradisional engklek biasanya dimainkan anak perempuan walaupun ada beberapa anak laki laki yang mau ikut bergabung/bermain dalam permainan engklek. Permainan engklek ini bersifat kompetitif, tetapi tidak ada hukuman bagi yang kalah dalam bermain. Permainan engklek menggunakan perlengkapan sebidang tanah atau lantai untuk bermain kemudian menggunakan

gacuk yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda beda antara satu anak dengan anak yang lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki gacuk tersebut (Sukirman Dramamulya, 2005).

Lebih lanjut permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek yaitu berjalan dan melompat dengan satu kakinya ( Sukirman Dramamulya 2005). Sebenarnya engklek dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja. Adapun alat yang digunakan dalam permainan ini, menggunakan bahan kapur tulis, pecahan genting atau keramik. Permainan ini dilakukan oleh 2 orang atau lebih dan biasanya tempat yang digunakan untuk bermain engklek adalah lapangan atau halaman rumah atau taman bermain (Husna 2009). Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang ada disetiap daerah masing masing, permainan ini menggunakan satu kaki dalam memainkannya atau dengan cara engklek, kebanyakan permainan ini dimainkan oleh anak perempuan, dan dimainkan dengan cara beregu ataupun dengan individu.

a) Cara bermain engklek

1. Pemain melemparkan gacuk miliknya kedalam kotak. Gacuk dilempar tidak boleh melewati garis yang ada atau garis dalam kotak. Jika pemain melempar gacuk melebihi garis kotak atau petak, maka dianggap gugur dan pemain diganti dengan pemain selanjutnya.
2. Pemain melompat lompat dari satu kotak ke kotak yang lainnya menggunakan satu kaki (engklek) dan tidak diperbolehkan dengan bergantian. Jadi engklek, dilakukan dengan menggunakan kaki yang sama



hingga selesai satu putaran. Namun hingga sampai pada dua kotak yang berada disamping, kedua kaki harus menginjak tanah secara bersamaan.

3. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus lompat ke kotak selanjutnya, dan mengelilingi petak petak yang ada. Saat melompat pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut dinyatakan gugur dan pemain dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
4. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika gacuk yang dilempar jatuh tepat pada salah satu kotak, maka kotak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak kotak (sawah) tersebut dengan kedua kaki. Sementara itu pemain pemain lain tidak boleh menginjak kotak tersebut selama permainan berlangsung.
5. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah yang paling terbanyak.

b) Alat yang digunakan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah gacuk yang sudah di sediakan oleh guru dari berbahan kertas yang dilipat lipat hingga membentuk bangun datar. Setiap anak boleh memilih gacuk yang di sediakan kemudian menggunakan lakban hitam untuk membuat garis di atas keramik.

c) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, bisa menggunakan halaman sekolah namun apabila tidak mencukupi bisa menggunakan aula sekolah. Apabila bermain engklek diatas keramik sebaiknya tidak menggunakan alas kaki/kaos kaki untuk menghindari anak yang terjatuh/ terlicin.

d) Jumlah pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, namun permainan ini akan dibagi menjadi beberapa kelompok 3-4 anak perkelompok. Permainan Engklek bisa dimainkan sendiri ataupun kelompok.

e) Cara bermain kelompok

Permainan engklek termasuk permainan yang tergolong mudah untuk dimainkan namun ukuran kotak engklek juga harus disesuaikan dengan pemain untuk memudahkan pemain dalam melompat satu kotak kekotak lainnya. Untuk usia 5-6 tahun gunakanlah ukuran 40 x 40 dalam bentuk kotak.

1. Seluruh pemain akan di bagi menjadi 4 kelompok dengan cara mengambil satu kertas yang ada di dalam kaleng tertutup yang terdiri dari 4 warna (merah, biru, kuning dan hijau). Anak yang mendapatkan warna biru akan digabungkan dengan anak yang berwarna biru, Anak yang mendapatkan warna merah akan digabungkan dengan anak yang berwarna merah, Anak yang mendapatkan warna kuning akan digabungkan dengan anak yang berwarna kuning, Anak yang

mendapatkan warna hijau akan digabungkan dengan anak yang berwarna hijau.

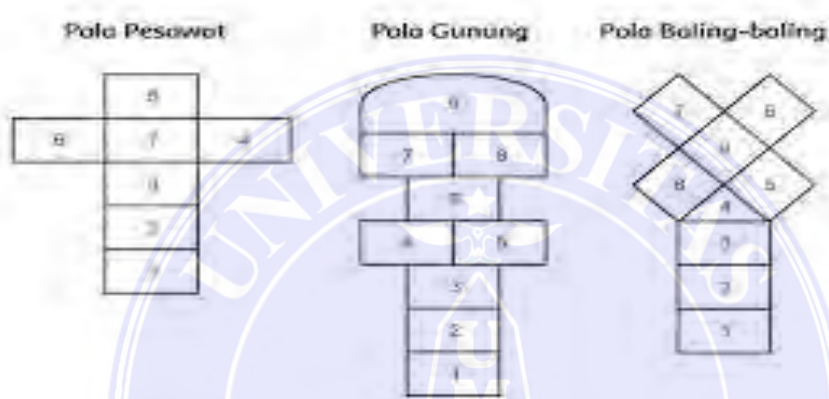
2. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak
3. Setelah pembagian kelompok selesai maka satu anak akan mewakili kelompoknya untuk melakukan hompimpah.
4. Kemudian salah satu pemain mengadakan suit atau hompimpah dengan kelompok lawan, siswa yang menang akan bermain terlebih dahulu
5. Kelompok yang kalah memperhatikan/ mengawasi kelompok yang sedang bermain
6. Apabila salah satu teman mampu menyelesaikan permainan sampai kotak terakhir maka pemain yang menang diperbolehkan membantu teman yang kalah tetapi hanya boleh memberikan bantuan satu kali kepada teman kelompoknya apabila gugur/kalah dalam bermain.

Bedasarkan pendapat di atas, proses awal permainan engklek dimainkan oleh anak memerlukan beberapa teman untuk memainkan engklek. Engklek akan semakin menarik apabila di mainkan lebih dari dua orang setiap kelompok. Proses pembentukan kelompokpun dilakukan dengan diskusi sesama pemain. Ketika kelompok sudah didapatkan maka setiap kelompok sudah memiliki strategi tersendiri untuk menyelesaikan permainan dari awal sampai akhir permainan selesai. Dukungan kepada setiap kelompok dilakukan seperti bertepuk tangan, mengikuti aturan bermain, kekompakan, memberi semangat (bersorak) dan siap

untuk kalah atau menang dalam bermain. Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak pada engklek yang digambarkan.

Beberapa bentuk petak engklek yang menjadi pilihan dalam permainan ini seperti gunung, pesawat dan baling-baling. Namun petak engklek yang akan digunakan dalam permainan ini adalah engklek gunung.

**Gambar 2.2 bentuk bentuk engklek**



Berdasarkan dari ketiga gambar tersebut gambar engklek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah engklek gunung. Dikarenakan engklek gunung memiliki bentuk yang unik, memudahkan anak-anak dalam menggambarinya pada bidang datar, dan sebagai awal untuk pengenalan bentuk engklek. Proses yang dilalui siswa dalam bermain engklek membantu siswa tanpa sadar sudah terlibat secara khusus dalam kemampuan sosial emosional anak secara bertahap dari awal permainan hingga akhir permainan engklek selesai dilakukan.

Berdasarkan dari ketiga gambar tersebut gambar engklek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah engklek gunung, Dikarenakan engklek

gunung memiliki bentuk yang unik, memudahkan anak-anak dalam menggambar pada bidang datar, dan sebagai awal untuk pengenalan bentuk engklek. Proses yang dilalui siswa dalam bermain engklek membantu siswa tanpa sadar sudah terlibat secara khusus dalam kemampuan sosial emosional anak secara bertahap dari awal permainan hingga akhir permainan engklek selesai dilakukan.

### 2.2.2 Manfaat Permainan Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini (Rizki & Bella 2017) adalah :

1. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompatlompat.
2. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengerjakan kebersamaan.
3. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
4. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
5. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
6. Melatih keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.

7. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng

Manfaat lain dari permainan engklek, (1) memberi kegembiraan pada anak, (2) menyehatkan fisik anak, (3) melatih motorik kasar anak karena permainan ini dimainkan dengan cara menggunakan satu kaki, (4) melatih keterampilan tangan anak, (5) mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, (6) mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, (7) mengembangkan kecerdasan logika (Keen Achroni, 2012). Manfaat lainnya adalah (1) pengenalan angka, (2) mengasah kemampuan motorik anak, (3) meningkatkan keterampilan sosial, (4) mendeteksi masalah psikologis, (5) dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah ( Prantoro G, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa permainan engklek memiliki manfaat yang begitu banyak bagi anak khususnya dalam menyehatkan fisik, selain itu dapat juga mengembangkan kemampuan sosialisasi anak dengan orang lain ketika berlangsungnya proses permainan engklek yang dilakukan secara bersama sama dengan teman temannya. Mengajarkan kepada anak tentang kedisiplinan komunikasi antar kelompok, pemecahan masalah dan aturan bermain.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap permainan tradisional engklek merupakan permainan yang memberikan kebahagiaan pada anak disaat bermain bersama dengan saling menguatkan antar kelompok, dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan melatih anak belajar berkelompok, saling percaya, berani mengeluarkan pendapat, percaya diri, mengikuti aturan permainan, saling mendukung dalam kelompok, memberi semangat, selain itu

dapat menyehatkan fisik anak serta melatih motorik kasar, melatih keterampilan tangan dan dapat mengembangkan kecerdasan logika.

## 2.3 Permainan *Puzzle*

### 2.3.1 Defenisi Permainan *Puzzle*

*Puzzle* merupakan “teka-teki”. permainan *puzzle* merupakan permainan yang menyusun kepingan gambar yang belum tersusun dengan baik (KBBI, 2003). *Puzzle* merupakan media edukatif dalam sebuah alat permainan yang dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran (Ismail, 2011). permainan *puzzle* bisa dimainkan mulai dari 12 bulan (Suciaty, 2010). Permainan *puzzle* juga merupakan sebuah permainan yang menyatukan pecahan-pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan mengatakannya. (Dina Andriana, 2011). *Puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bisa digunakan oleh anak untuk belajar (Anggani Sudono, 2000).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* merupakan permainan yang menyatukan kepingan-kepingan dari sebuah gambar yang berserakan hingga membentuk sebuah gambar sesungguhnya dan *puzzle* juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran edukatif bagi anak-anak sudah bisa dimainkan oleh anak mulai usia 12 bulan

#### 1) Langkah-langkah bermain *puzzle*

Ada beberapa langkah untuk mempermudah dalam melakukan penyusunan *puzzle* sebagai berikut:

##### a. Bermainlah dalam beberapa kelompok 3-4 orang

- b. Pilihlah area kerja dengan permukaan datar, keras dan lebar
- c. Silahkan menuangkan kepingan kepingan *puzzle* yang sudah teracak
- d. Mulailah dengan menyusun tepian *puzzle* hingga membentuk bingkai (mengelompokkan kepingan *puzzle* berdasarkan warna *puzzle* bersama dengan temanmu)
- e. Lakukan secara terus menerus untuk mengisi kekosongan *puzzle* sampai selesai
- f. Setelah selesai, ayo tepuk tangan bersama

Tingkatan anak dalam bermain *puzzle* digolongkan dari yang mudah, sedang dan sulit. Proses permainan *puzzle* yang dilakukan secara bersama sama dan berkelanjutan dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dengan teman sebayanya.

## 2) Jumlah pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, namun permainan ini akan dibagi menjadi beberapa kelompok 3-4 anak perkelompok. Permainan Engklek bisa dimainkan sendiri ataupun kelompok.

## 3) Cara bermain kelompok

- a. Seluruh pemain akan di bagi menjadi 4 kelompok dengan cara mengambil satu kertas yang ada di dalam kaleng tertutup yang terdiri dari 4 warna (merah, biru, kuning dan hijau). Anak yang mendapatkan warna biru akan digabungkan dengan anak yang berwarna biru, Anak yang mendapatkan warna merah akan digabungkan dengan anak yang berwarna merah, Anak yang mendapatkan warna kuning akan digabungkan dengan anak yang



berwarna kuning, Anak yang mendapatkan warna hijau akan digabungkan dengan anak yang berwarna hijau.

- b. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak
- c. Setiap kelompok mendapatkan 1 buah *puzzle* berbentuk kendaraan dengan potongan-potongan abjad yang berjumlah 26 huruf
- d. Setiap anak akan menyusun 6-7 kepingan *puzzle* secara bergantian
- e. Setiap kelompok mendapatkan waktu 15 menit
- f. Kelompok yang pertama menyelesaikan *puzzle* akan bertepuk tangan bersama-sama

### 2.3.2 Tujuan Bermain *Puzzle*

Tujuan dari bermain *puzzle* (Nisak, 2011), sebagai berikut :Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara kelompok

- a. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan
- b. Melatih kecerdasan logis matematis peserta
- c. Menumbuhkan rasa solidaritas bersama
- d. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa
- e. Melatih strategi dalam kerjasama antar siswa
- f. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa
- g. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
- h. Menghibur para siswa didalam kelas

Tujuan lain dari penggunaan permainan *puzzle* yaitu (1) mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah, (2) melatih kecepatan,

kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah, (3) menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah (Sunarti, 2011). Berdasarkan penjelasan diatas bahwa permainan *puzzle* dapat melatih kerjasama tim, melatih kecerdasan, saling menghargai dan menghormati, melatih kefokusn dalam melatih *puzzle*, strategi pemecahan maslah yang sederhana dan membangun rasa kekeluargaan dan solidaritas yang baik antarsiswa. Sehingga lingkungan tempat berada mempengaruhi kemahiran anak dalam bermain selain itu juga sebagai pendukung permainan dibutuhkan peralatn bermain.

### 2.3.3 Manfaat Bermain *Puzzle*

Permainan *puzzle* sudah ada sejak abad ke-18 hingga saat ini. karena memiliki manfaat yang baik bagi untuk merangsang perkembangan anak dari generasi ke generasi. Manfaat permainan *Puzzle* (Siti Munfarijah, 2018) ialah :

- a. Melatih kesabaran dan ketekunan anak
- b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- c. Mengembangkan motorik halus
- d. Meningkatkan kemampuan berpikir
- e. Membantu melatih anak dalam memecahkan masalah
- f. Memperkuat daya ingat anak
- g. Malatih anak berpikir sesuai logika
- h. Membantu meningkatkan daya konsentrasi anak

Sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *puzzle* memiliki banyak nilai edukatif dan mengasyikkan sekaligus mendidikan anak dalam dalam berbagai hal, Sehingga anak berkembang dengan baik.

### 2.3.4 Jenis - Jenis Permainan *Puzzle*

Beberapa bentuk *puzzle* (Muzammil, Misbach, 2010) yaitu:

- a. *Puzzle* konstruksi yaitu terdiri dari blok blok kayu yang berwarna warni
- b. *Puzzle* batang (*stick*) yaitu permainan teka teki sederhana namun memerlukan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya
- c. *Puzzle* Lantai
- d. *Puzzle* angka yaitu permainan edukatif yang terdiri dari kepingan kepingan angka
- e. *Puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang gambar, dari berbagai hambar gambar kendaraan darat, laut maupun udara.
- f. *Puzzle* Logika merupakan teka teki yang menuntut untuk berpikir dan menemukan jawaban yang tersembunyi

Berdasarkan pendapat diatas bahwa *puzzle* memiliki banyak jenis dan memiliki kesulitannya masing masing. Setiap anak juga memiliki selera masing masing dalam memilih jenis *puzzle*. Adapun *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* kayu dengan bentuk transportasi yang berukuran 18 x 23 cm dan memiliki kepingan abjad yang berjumlah dua puluh enam kepingan.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap permainan *puzzle* bahwa ada beberapa aspek permainan *puzzle* yang dapat mengembangkan sosial emosional anak melalui lingkungan yang mendukung dengan saling bekerja sama, tidak berisik, menjaga lingkungan tetap bersih, kemudian perkembangan motorik anak

dilihat dari cara anak menggunakan alat permainan *puzzle* dan yang terakhir adanya peralatan *puzzle* yang perlu dijaga dan dirawat.

## 2.4 Bermain Pada Anak Usia Dini

### 2.4.1 Definisi Bermain pada Anak Usia Dini

Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini dalam kehidupan sehari-hari untuk perkembangan kepribadiannya. Bermain merupakan hak asasi bagi anak yang memiliki nilai utama pada masa anak-anak. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu namun sebagai media untuk belajar. Setiap jenis permainan yang dimainkan anak memiliki nilai yang positif dalam seluruh proses perkembangan dalam diri anak. Ketika bermain anak memiliki kesempatan dalam mengekspresikan diri untuk merasakan dan memikirkan proses permainan tersebut.

Secara umum bermain sering dihubungkan dengan kegiatan yang dilakukan secara langsung. Terdapat 5 (lima) pengertian bermain (Mulyadi dalam Pupung dan Anik (2018) yaitu:

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, memotivasinya lebih bersifat intrinsik
- 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak

- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang senang. Bermain dapat didefinisikan menjadi dua bagian pertama, bermain diartikan sebagai “*play*” yaitu suatu aktivitas bersenang senang tanpa mencari menang dan kalah, kedua, bermain diartikan sebagai “*games*” yaitu suatu aktivitas bersenang senang yang memerlukan menang dan kalah. Pada pengertian pertama bermain dimaknai hanya sebatas mencari kesenangan tanpa memedulikan hasil akhir yang akan didapatkan ( Adang Ismail dalam M Fadhilah, 2019). Bermain, merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri (Smith dan Pellegrini dalam M Fadhilah 2019).

Bermain adalah kegiatan yang diulang ulang demi kesenangan (Jonhson dalam Sudjono (2000). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock dalam Nur lailis, 2020). Bermain adalah pekerjaan masa kanak kanak dan cerminan pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi anak itu sendiri (Sudono, dalam Pupung dan Anik (2018). Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang dengan suka rela demi kepentingan diri sendiri dan mendapatkan tujuan kepuasan dan kesenangan dimasa kanak kanak.

#### **2.4.2 Fungsi dan Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak Usia Dini**

Bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas (Mulyasa dalam Nailih Rohmah, 2014). Sehingga bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak dalam menjalani kehidupannya. Kegiatan bermain berfungsi sebagai pemicu kreativitas, anak yang banyak bermain akan meningkatkan perkembangannya.

Ada beberapa fungsi kegiatan bermain (Ardini, Anik dalam Nur dan Khamim, 2019) antara lain :

- a. Memanfaatkan energi anak yang berlebih
- b. Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja
- c. Melatih keterampilan tertentu
- d. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- e. Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri
- f. Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan

Adanya bermain untuk membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu Bermain memiliki manfaat yang baik bagi anak. Manfaat bermain (Suryana, 2013) yaitu:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya
- b. Dapat mengembangkan 20 keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif, karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain. anak juga belajar melihat dari sisi orang lain (empati)
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihannya”

Berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa bermain memiliki manfaat yang banyak bagi anak, dimana anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang ia inginkan dan dapat menyenangkan diri anak, anak dapat belajar berbagai hal yang ada dilingkungannya dengan cara berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang lain, dan yang terpenting dengan bermain aspek aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

### **2.4.3 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Bermain**

Beberapa faktor faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini (Hurlock dalam Pupung dan Anik Lestarinigrum, 2018) sebagai berikut:

a. Kesehatan,

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan olahraga.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif

c. Intelegensi, merupakan Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Namun dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

d. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang



mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih.

h. Peralatan permainan yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa faktor faktor yang mempengaruhi bermain anak yaitu pentingnya menjaga kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan yang baik, sosioekonomi, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain anak.

#### 2.4.4 Jenis jenis bermain anak usia dini

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari bermain aktif dan bermain pasif (Hurlock dalam Pupung puspa dan Anik Lestarinigrum, 2018). Bermain aktif adalah suatu kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada diri anak melalui aktifitas yang melibatkan banyak aktivitas tubuh. Beberapa kegiatan bermain aktif diantaranya adalah:

- a. bermain bebas dan spontan yaitu permainan yang tanpa memiliki aturan.
- b. Bermain konstruktif yaitu permainan membangun, membentuk, dan menyusun, biasanya menggunakan alat permainan edukatif.
- c. Bermain Khayal/ peran yaitu bermain imajinatif berperan sebagai atau menjadi, contoh: anak berpura pura mengendarai kuda menggunakan gagang sapu.
- d. *Collecting* yaitu kegiatan bermain mengumpulkan benda benda yang unik dan menarik menurut anak.
- e. Eksplorasi yaitu kegiatan mencari tahu dengan mencoba
- f. *Games* dan *Sport* yaitu kegiatan permainan dan olahraga yang memiliki aturan yang harus dipatuhi
- g. Musik yaitu kegiatan memainkan alat musik.

Sedangkan bermain pasif adalah suatu aktifitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik.

Beberapa contoh kegiatan bermain pasif :

- a. Membaca yaitu kegiatan yang menyenangkan namun tidak semua anggota tubuh ikut bergerak aktif.

- b. Melihat komik yaitu sama dengan membaca, pada kegiatan ini anak hanya mata dan pikiran saja yang beraktifitas.
- c. Menonton film yaitu kegiatan melihat gambar bergerak dan bersuara di televisi atau layar dengan proyektor.
- d. Mendengarkan Radio yaitu aktifitas telinga mendengarkan suara dari radio
- e. Mendengarkan musik yaitu sama halnya dengan mendengarkan radio.

Kategori bermain (Hurlock, dalam Pupung puspa dan Anik Lestaringrum, 2018)

**Tabel 2. 4 Kegiatan bermain aktif**

Bermain Aktif	Bermain Pasif
Dalam bermain aktif kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan tubuh:	Dalam bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh kegiatan yang lain. Permainan menghabiskan sedikit energy. Anak yang menikmati bermain, memandang hewan atau orang televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa tentara. adalah bermain tanpa banyak melakukan gerak. Membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya

	seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau di tempat bermain.
--	--

Berdasarkan pendapat diatas bahwa bermain memiliki 2 jenis yaitu aktif dan pasif, dimana bermain aktif melibatkan banyak aktivitas dalam berbagai kegiatan yang artinya anak bebas dalam bermain namun tetap mematuhi aturan bermain dengan sportif, sedangkan bermain pasif adalah aktivitas yang tidak terlalu banyak menggunakan aktifitas seperti membaca, menonton mendengarkan. Namun pada penelitian ini lebih mengarahkan anak kepada bermain aktif dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan puzzle.

#### **2.4.5 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain**

Setiap permainan memiliki proses didalamnya, dimana anak harus menguasai tahap perkembangan sebelumnya dengan tujuan menciptakan suasana yang gembira didalamnya. Beberapa permainan memiliki kekhasannya masing masing agar aman saat digunakan (dimainkan) oleh anak – anak. Dalam memilih mainan orang tua harus memperhatikan (a) aman bagi anak, (b) tidak mudah rusak, (c) ukuran dan bentuk sesuai dengan taraf perkembangan anak, serta (4) memiliki warna yang menarik bagi anak dan berkeinginan untuk memainkannya.

Jean Piaget mengatakan ada beberapa tahapan perkembangan bermain anak dapat digolongkan menjadi beberapa kelompok (Dewi Retno, 2019) sebagai berikut:

- a. Sensori motor (*sensory motor play*) Tahap ini terjadi pada anak usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bermain anak lebih mengandalkan indra dan gerak-gerak tubuhnya. Mainan yang tepat untuk anak ini ialah permainan yang dapat merangsang panca inderanya, seperti mainan yang berwarna cerah, memiliki banyak bentuk yang unik, serta mainan yang aman bagi oleh anak ketika dimainkan.
- b. Praoperasional (*symbolic play*) Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai bisa bermain khayal dan pura-pura, banyak bertanya, menjawab pertanyaan, tertarik dengan hal-hal baru, dan mempertanyakan simbol-simbol tertentu. Sebagai contoh bermain kuda-kudaan tapi menggunakan sapu sebagai kuda yang ditunggangi. Ada beberapa alat permainan yang cocok untuk usia ini adalah yang mampu merangsang perkembangan imajinasi anak, seperti menggambar, balok/lego, puzzle dan engklek .
- c. Operasional konkret (*social play*) Tahap ini terjadi pada anak usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak banyak dikendalikan oleh peraturan bermain. peralatan bermain yang dimainkan anak dapat menggunakan penalaran maupun logikanya dengan baik.
- d. Formal operasional (*game with rules and sport*) Terjadi pada tahap anak usia 11 tahun ke atas. Pada tahap ini anak memiliki aturan bermain, dimana aturan yang sangat ketat dan lebih mengarah pada olah raga seperti kasti atau perlombaan yang mengarah adanya pemenang dan yang kalah.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa anak anak memiliki tahapan tahapan perkembangan yaitu memiliki sensori motor (*sensory motor play*), Praoperasional (*symbolic play*), Operasional konkret (*social play*) dan Formal operasional (*game with rules and sport*). Proses ini akan dilalui anak sesuai dengan usia anak masing masing.

## **2.5 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Kemampuan Sosial Emosional**

Pengaruh permainan engklek terhadap kemampuan sosial emosional anak merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan atau diberikan kepada anak dalam mengembangkan sosial emosional. Interaksi yang terjadi pada anak terbentuk dikarenakan adanya aktivitas yang dilakukan secara bersama sehingga, perkembangan sosial anak sangat penting untuk dilatih sejak dini. Permainan engklek akan lebih seru dan senang apabila dilakukan oleh beberapa anak. Kesenangan yang dirasakan oleh setiap anak yang memainkan permainan engklek dapat menjalin hubungan interaksi antar anak sehingga, setiap anak akan terlibat secara langsung dalam mengungkapkan apa yang ada dipikirkan dan yang di rasakannya.

Melakukan permainan engklek dalam kegiatan anak, akan terlihat perubahan yang diberikan anak khususnya dalam berkomunikasi selain itu juga dapat melatih motorik anak lebih enerjik dan membangun hubungan sosial diantara pemain menjadi lebih akrab, lebih percaya diri, berani dan bertanggung jawab. Dalam penelitian Hazriyanti dan Nasriah (2019) yang berjudul pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun

di TK Perwanis di Medan mengatakan bahwa permainan engklek dapat mengembangkan sosial emosional dibandingkan dengan permainan lompat tali, ini terlihat komunikasi antara anak sangat aktif dan sangat memuaskan bagi anak. Penelitian lain Salwa Rozana (2020) juga mengatakan bahwa permainan tradisional engklek memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian lain Wariyanti (2021) dengan hasil analisis bahwa ada pengaruh permainan engklek terhadap perkembangan sosial emosional ini terlihat bahwa anak-anak mampu beradaptasi secara sosial dan emosional dengan temannya ketika bermain. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan engklek dapat memberikan pengaruh yang baik dalam komunikasi anak dalam lingkungannya. Selain itu anak juga dapat menyesuaikan diri, mengendalikan perasaannya, mengungkapkan perasaannya secara bertahap.

## **2.6 Pengaruh Permainan *Puzzle* terhadap Kemampuan Sosial Emosional**

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang sudah banyak digunakan oleh anak-anak sejak usia batita (bayi tiga tahun) karena memiliki manfaat yang banyak dalam proses perkembangan motorik dan berbagai aspek lain seperti perkembangan sosial emosional anak maka permainan *puzzle* tetap menjadi pilihan bermain untuk anak-anak di zaman sekarang. Berdasarkan penelitian Yusmiati (2021) yang melakukan penelitian efektifitas permainan *puzzle* dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini dengan hasil penelitian bahwa permainan *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional dengan skala yang digunakan adalah rating scale.

Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan *puzzle* sangat melatih sosial emosioanal anak dikarenakan ketika anak mulai menyusun potongan potongan *puzzle* dari satu gambar ke gambar lain akan ada negosiasi, menyelesaikan masalah, mendapat masukan yang diberikan anak kepada kelompoknya yang kemungkinan bisa diterima dan bisa juga tidak diterima oleh anak lain.

Kemampuan kerjasama antara anak sangat menentukan keberhasilan dari permainan ini kemudian didukung oleh lingkungan sosial, orang tua, teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Permainan *puzzle* sangat menyenangkan bagi anak karena setiap anak bebas dalam mengungkapkan apa yang dipikirkan anak, serta banyak gambar gambar yang menarik perhatian anak. Permainan *puzzle* akan dapat mengembangkan sosial emosional anak apabila dilakukan secara bersama sama.

## **2.7 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan *Puzzle* terhadap Kemampuan Sosial Emosional**

Permainan engklek dan *puzzle* adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Permainan engklek dan *puzzle* ini berfokus pada bagaimana anak bersosialisasi dengan



temannya sehingga terjadi interaksi antar anak dengan baik melalui proses permainan tersebut. Hubungan sosial yang berkembang akan membuat anak lebih percaya diri, bisa menerima rasa kalah dan menang dalam bermain, mandiri, berani mengeluarkan apa yang ada dipikiran dan dirasakan anak. Permainan ini akan lebih seru apabila dilakukan bersama dengan teman, walaupun sebenarnya bisa dilakukan dengan sendirian, namun untuk menghindari dari kebosanan dalam bermain maka lakukanlah dengan teman- temanmu. sehingga anak akan lebih bahagia, tertantang, berani dan lebih efisien dalam memainkannya.

Permainan engklek dan *puzzle* merupakan permainan yang dapat merangsang sosial emosional anak didalam kelompok. Tuntutan yang ada di lingkungan masyarakat membuat anak belajar bergaul dan beradaptasi dengan anak seusianya. Mengembangkan sosial emosional anak meliputi empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengalokasikan rasa marah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai kemampuan menyelesaikan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, kesopanan dan sikap hormat (Salovey dan Jhon Mayer dalam Mira yanti, 2019).

## 2.8 Kerangka Konsep

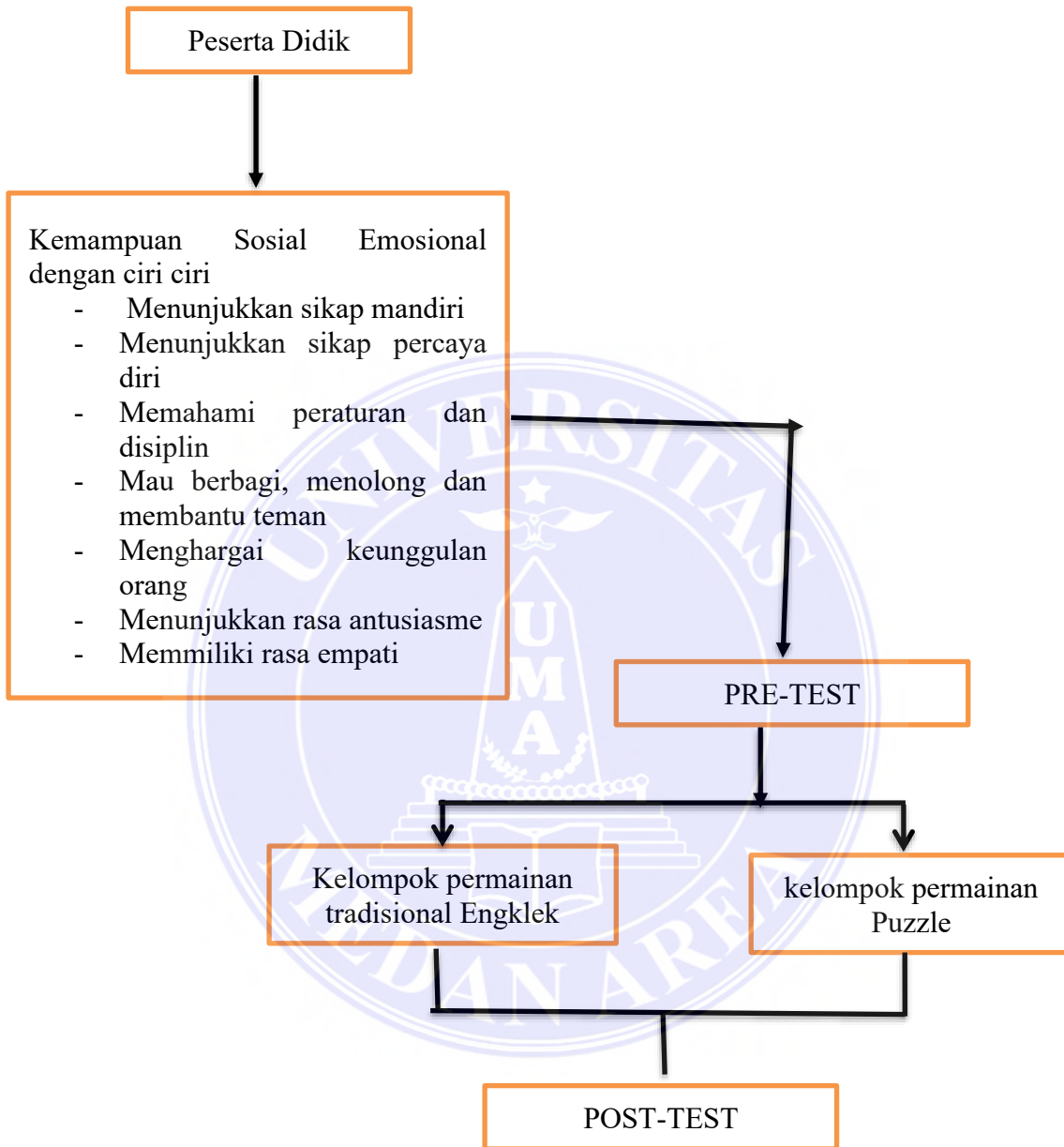
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lingkungan sekolah TK IT DOD Medan menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih kurang berkembang. Hal ini disebabkan oleh sikap anak yang masih mementingkan diri sendiri, tidak peduli, selalu bermain dengan satu orang saja, dan sulit bekerjasama. Selain itu anak kurang percaya diri, pemalu, suka menyendiri, dan asik dengan permainannya sendiri. Perkembangan sosial

emosional anak merupakan hal yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya salah satunya melalui bermain. Anak usia dini cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas/terbuka.

Melalui bermain anak lebih percaya diri dalam mengekspresikan dirinya tanpa ada paksaan dari siapapun. Permainan yang dilakukan sendirian maupun kelompok memiliki kekhasan masing masing untuk diminati setiap anak seperti permainan engklek dan *puzzle*. Permainan engklek merupakan permainan yang dilakukan oleh beberapa orang dan dibentuk dalam kelompok, proses berlangsungnya permainan engklek memerlukan interaksi dengan kelompok lawan dan dengan kelompok sendiri. Kekompakan, saling percaya, semangat dan berani mengutarakan pendapat adalah hal yang harus dikembangkan dalam bermain engklek sehingga interaksi setiap anak terbentuk secara alamiah.

Sedangkan permainan *puzzle* merupakan permainan yang menggabungkan kepingan kepingan *puzzle* hingga membentuk gambar yang diinginkan. Permainan ini akan lebih seru bila dimainkan secara bersama sama. Interaksi anak akan terbentuk melalui proses berlangsungnya permainan *puzzle* yang mengarahkan anak untuk kompak, sabar, focus dan saling membantu merupakan salah satu kunci dalam membentuk komunikasi anak. Semakin dini dalam pengembangan kemampuan sosial emosional anak maka semakin mudah dalam mengendalikan, menguasai dan mengatur emosinya. Sehingga anak akan berkembang menjadi pribadi yang tenang dan mampu menguasai keadaan lingkungannya. Melalui permainan *puzzle* dan engklek anak dapat melatih kemampuan sosial emosional anak dengan lebih mudah dan Bahagia.

Berdasarkan uraian di atas dapat di gambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka konseptual

## 2.9 Hipotesis

Berdasarkan dari kajian pustaka maka penulis mengajukan tiga hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Islam DOD Medan
2. Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Islam DOD Medan



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan oleh penulis adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui akibat dari perlakuan yang diberikan terhadap suatu hal yang sedang diteliti (Gay dalam Emzir, 2017). Adapun bentuk desain eksperimen yang dilakukan ialah menggunakan *Quasi Experimental Design* yaitu untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil lain dalam kondisi yang dikendalikan dengan ukuran sampel yang relative kecil.

Penelitian eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variable bebas, yang disebut sebagai variable eksperimental, sengaja dimanipulasi oleh peneliti (Wiersma dalam emzir, 2017). Adapun kelebihan penelitian eksperimen adalah mampu membuktikan ada atau tidaknya hubungan sebab akibat yang pernah dihasilkan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design* dengan *the nonequivalent control group design*. karena dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel dari luar yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti, kedua kelompok yang ada di berikan pretet kemudian diberikan perlakuan dan terakhir diberikan posttest. Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 3.1  
Desain Penelitian Sumber: Emzir (2017)

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
E1	O1	X1	O2
E2	O3	X2	O4

Keterangan:

O1, O2, O3 = Tes awal sampel eksperimen (Pre-Test)

X1 = Perlakuan (treatment) permainan Engklek

X2 = Perlakuan (treatment) permainan Puzzle

O4, O5, O6 = Tes akhir sampel eksperimen (Post-Test)

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK IT DOD Medan (NPSN 69916934), Jl klambir V, kompleks graha indah kelapa gading A 24, tanjung gusta, Kec. Medan Sunggal, Kab. Deli Serdng, Prov. Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan selama dua bulan sejak bulan November 2022 s.d bulan Desember 2022. Penelitian ini diharapkan tercapai dalam waktu 6 bulan yng dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga selesai.

### 3.3 Identifikasi Variabel

Penelitian ini terdiri dari beberapa variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas pertama (X1) merupakan permainan tradisional engklek dan variabel bebas

ke dua (X2) merupakan permainan *puzzle* dan variabel terikat (Y) adalah kemampuan sosial emosional anak.

### 3.4 Definisi Operasional

#### 3.4.1 kemampuan Sosial Emosional

Standar Tingkat pencapaian perkembangan, menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Lingkup kemampuan sosial emosional anak usia dini dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut: Menikmati bermain secara kelompok, Rela antri menunggu giliran bermain, Mampu menaati aturan bermain yang telah disepakati bersama, Mulai muncul rasa khawatir atau was-was terhadap suatu bahaya, Sulit membedakan percaya diri dan kenyataan, Kadang-kadang berani melakukan kebohongan, Suka humor dan tertawa lepas dan Suka menirukan tokoh idolanya.

Kemudian anak akan belajar memahami mana hak – hak dan mana kewajiban yang harus dilakukan, memiliki respon yang baik kepada siapapun ketika melakukan interaksi kepada lawan bicaranya serta saling menghargai apapun pendapat orang lain, toleransi dan memiliki perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap perkembangan sosial emosional anak yang akan terus berkembang sesuai dengan lingkungan anak berada sehingga beberapa aspek yang dapat mengembangkan sosial emosional anak dengan mengajarkan kepada anak bersikap empati dengan melakukan peduli terhadap sesama, afiliasi meliputi komunikasi dua arah dengan bekerja sama, resolusi

konflik dapat dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dan pengembangan sikap positif dapat dilakukan dengan membiasakan diri dengan bersikap sopan, tanggung jawab terhadap lingkungan.

### **3.4.2 Permainan Tradisional Engklek**

Secara umum permainan engklek di mainkan oleh anak perempuan tetapi terkadang anak laki laki juga ikut bermain. Permainan engklek merupakan permainan yang cukup menarik untuk dimainkan bagi setiap anak dikarenakan keseimbangan ketika mengangkat satu kaki (engklek) adalah dasar dari permainan ini. Melakukan permainan engklek dapat dilakukan oleh 2 orang sampai 5 orang, permainan ini membutuhkan lapangan, alat tulis, dan gacuk. Bentuk permainan engklek bermacam macam sehingga anak anak dapat memutuskan sendiri bentuk yang diinginkan dalam memainkannya.

Permainan engklek dapat mengembangkan sosial emosional anak melalui bekerjasama, berinteraksi, mengontrol diri, menyesuaikan diri, berempati, menaati aturan bermain dan menghargai orang lain. Permainan engklek yang dimainkan oleh anak akan memberikan kegembiraan kepada anak, menyehatkan fisik, melatih motorik kasar dikarenakan permainan ini dimainkan dengan cara mengangkat satu kaki, melatih keterampilan tangan anak, mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan bermain, mengembangkan kemampuan sosialisasi anak dan dapat mengembangkan kecerdasan logika anak.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional dapat memberikan kebahagiaan pada anak disaat



bermain bersama dengan saling menguatkan antar kelompok, dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan melatih anak belajar berkelompok, saling percaya, berani mengeluarkan pendapat, percaya diri, mengikuti aturan permainan, saling mendukung dalam kelompok, memberi semangat, selain itu dapat menyehatkan fisik anak serta melatih motorik kasar, melatih keterampilan tangan dan dapat mengembangkan kecerdasan logika.

### 3.4.3 Permainan Puzzle

Permainan *puzzle* merupakan permainan edukatif bagi perkembangan anak dalam berbagai aspek perkembangan. Permainan ini melatih kefokuskan, motorik halus dan melatih anak dalam memecahkan masalah dalam menyusun kepingan kepingan *puzzle* menjadi utuh. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang banyak digemari oleh anak-anak, ini dikarenakan permainan *puzzle* memiliki keunikan dari segi bentuk dan gambar yang bermacam-macam dan berwarna-warni. Media pembelajaran *puzzle* melatih anak-anak berkonsentrasi dalam menyelesaikan gambar serta bagaimana anak berkomunikasi dengan teman sebayanya ataupun orang yang lebih tua dari usianya, berani mengutarakan pendapatnya sehingga anak mandiri dan percaya diri dalam melakukan permainan tersebut tanpa bantuan orang lain.

Mengembangkan sosial emosional anak merupakan suatu kewajiban bagi anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga anak mampu melakukan interaksi yang baik, berani berbicara, berani menyampaikan pendapatnya dalam menghadapi masalah-masalah yang ada dan anak lebih bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. menggunakan permainan

*puzzle* sangat mudah untuk dilakukan oleh anak-anak dan akan lebih menyenangkan apabila dilakukan bersama-sama ataupun sendirian, apabila dilakukan secara bersama-sama akan memotivasi anak dalam menyelesaikan misinya serta menghindari kebosanan anak dalam memainkannya sehingga anak merasa senang dan lebih efisien dalam perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap permainan *puzzle* bahwa ada beberapa aspek permainan *puzzle* yang dapat mengembangkan sosial emosional anak melalui lingkungan yang mendukung dengan saling bekerja sama, tidak berisik, menjaga lingkungan tetap bersih, kemudian perkembangan motorik anak dilihat dari cara anak menggunakan alat permainan *puzzle* dan yang terakhir adanya peralatan *puzzle* yang perlu dijaga dan dirawat.

### 3.5 Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 22 siswa dari 55 siswa di TKIT DOD MEDAN yang diambil secara acak.

### 3.6 Teknik Pengambilan Subjek

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan penulis menggunakan sampel *purposive* yaitu kelas A, dan B yang masing-masing berjumlah 11 orang. Kemudian dilakukan pembagian kelompok yang diambil secara acak menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 berjumlah 11 anak dan kelompok II berjumlah 11 anak. Setelah kelompok terpilih maka dilakukan perlakuan permainan engklek dan *puzzle*. Dimana penentuan sampel dengan melakukan pertimbangan pertimbangan

tertentu dengan kriteria pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu: anak-anak yang sudah berusia 5-6 tahun, kemudian anak termasuk dalam penentuan kategori yang belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen berupa observasi, kemudian mencatat kegiatan siswa pada masing-masing kelompok kelas yang didampingi oleh guru kelas.

### **3.7 Validitas dan Reliabilitas**

#### **3.7.1 Validitas**

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini skala yang diuji validitasnya dengan menggunakan teknik analisis product moment rumus angka kasar dari Pearson, mencari koefisien korelasi antara tiap butir dengan skor total (Hadi dalam Lisa Helmina, 2016)

#### **3.7.2 Reliabilitas**

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas ini akan dilakukan pada responden dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditemukan reliabilitasnya menggunakan program SPSS *for windows*.

### 3.8 Metode Pengumpulan Data

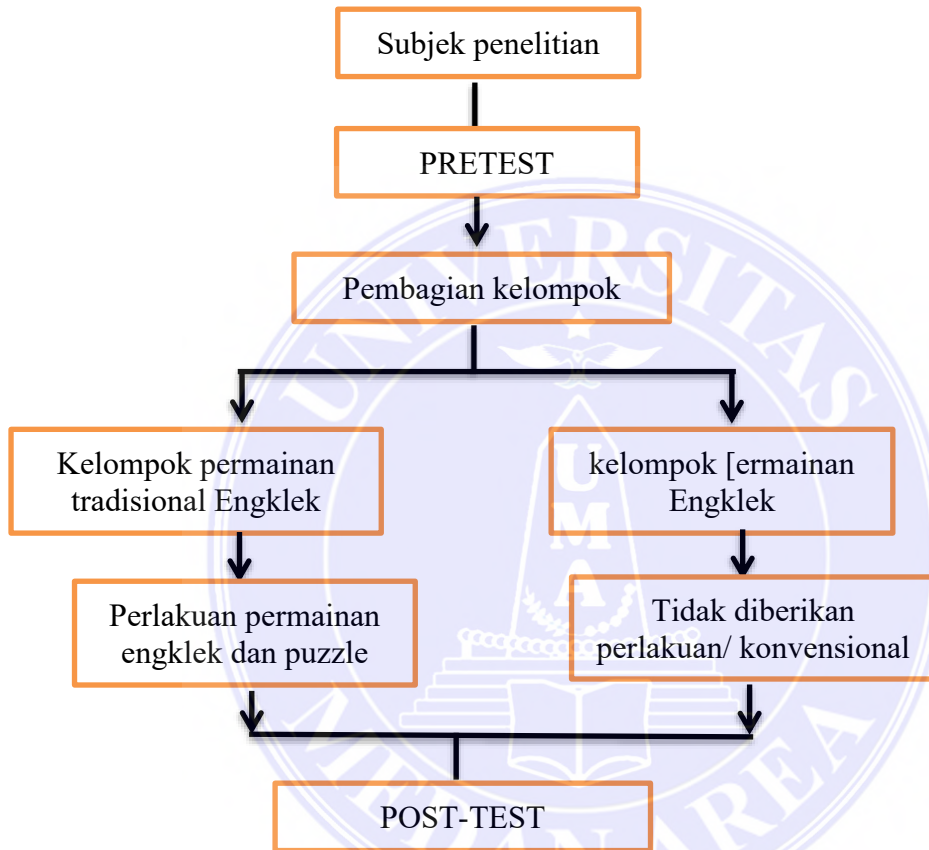
Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (a) Observasi , (b) Studi dokumentasi dan (c) Lembar ceklis selanjutnya data yang diperoleh di lapangan akan disusun, kemudian data data tersebut akan menjadi data pretest dan posttest yang nantinya akan diolah dan dianalisis. Adapun daftar ceklis perkembangan sosial emosional anak usia dini yang dilakukan peneliti adalah:

- a) Kerjasama dimana Anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama dengan orang lain seperti bermain bersama. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan menyelesaikan tugas lebih cepat.
- b) Persaingan diciptakan sebagai motivasi bagi anak agar mau berusaha dalam melakukan kegiatan dengan sebaik baiknya sehingga dapat menambah sosialisasinya. Persaingan yang terjadi antar anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.
- c. Kemurahan hati anak sudah memiliki kesedian untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan lebih cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. Kemurahan hati dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.
- d. Hasrat akan penerimaan sosial apabila anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya. Maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungan.

- e. Simpati dimana kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu atau menghibur teman yang sedang bersedih.
- f. Empati anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak mampu memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain.
- g. Ketergantungan terhadap orang lain akan mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.
- h. Sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. Anak yang memiliki sikap ramah akan disukai oleh teman temannya karena dapat bergaul dengan siapa saja.
- i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada dirinya sendiri. Melalui interaksi sosial anak akan belajar mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.
- j. Meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya, dan akan meniru figur yang diidolakannya.

### 3.9 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan beberapa kelompok berupa eksperimen dan kontrol, adapun rancangan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Penulis melakukan pra-penelitian di TKIT DOD Medan untuk mengetahui kondisi awal perkembangan sosial emosional anak usia dini. Setelah melakukan observasi maka ditemukan beberapa permasalahan seperti: siswa sulit untuk menahan amarahnya apabila tidak sesuai keinginannya, anak masih terlihat kurang aktif dalam mengikuti kegiatan bermain, rendahnya tanggung jawab anak dalam menyusun perlengkapan belajar dan alat bermain setelah digunakan,

beberapa anak lebih memilih untuk menyendiri dari pada bergabung dengan temannya yang lain dan tidak menerima kekalahan ketika ikut dalam bermain.

Selanjutnya adalah melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Perlakuan eksperimen ini dilakukan sebanyak 10 kali perlakuan. Kelompok Eksperimen pertama (E1) sebanyak 11 anak dilakukan permainan tradisional engklek dan kelompok eksperimen kedua (E2) sebanyak 11 anak dilakukan permainan *puzzle*. Kemudian hasil dari pretest dan post-test akan dianalisis menggunakan SPSS *for Windows*.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang merupakan setiap angka memberikan jawaban alternative terhadap item item instrumnt yang ada (Sugiyono, 2013). yang penilaiannya ada pada table dibawah ini:

Tabel 3.5 Skala Penilaian

Keterangan	Jawaban	Skor
Belum berkembang	Tidak pernah	1
Mulai berkembang	Jarang	2
Berkembang sesuai harapan	Sering	3
Berkembang sangat baik	Selalu	4

Pelaksanaan permainan tradisional engklek dan *puzzle* yang diberikan kepada kelompok eksperimen, kemudian dilakukan pembagian kelompok yang satu kelompok terdiri dari empat anak, yang bertujuan untuk memudahkan dalam mengawasi anak anak dan terkontrol dengan baik. Selanjutnya guru menjelaskan

cara bermain engklek dan *puzzle* dan memberikan contoh secara langsung kepada anak agar lebih mudah dalam mengikuti kegiatan. Sebelum dimulai permainan guru harus menyampaikan aturan dalam bermain dan harus diikuti oleh seluruh peserta. Sebagai akhir dari permainan engklek adalah yang lebih banyak memenangkan lahan atau rumah di kotak maka akan menjadi pemenang dari permainan. Sedangkan akhir dari permainan *puzzle* adalah kelompok yang lebih awal dalam menyelesaikan kepingan kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh akan menjadi akhir dari permainan tersebut. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan permainan *puzzle* dengan durasi 10 – 15 menit, kemudian anak-anak lebih fokus dalam belajar, tidak bermain-main-main ketika belajar, dan terus melatih kefokusannya anak dalam belajar.

kegiatan ini guru menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam melakukan permainan engklek dan *puzzle*. Sejalan dengan penelitian ini, maka pelaksanaannya dapat digambarkan secara umum sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, yang dilakukan dengan menetapkan kelompok yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen.
- b. Langkah yang kedua, memberikan pretest terhadap kedua kelompok yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak
- c. Langkah ketiga, memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan permainan *puzzle*



- d. Langkah yang keempat yaitu memberikan post-test terhadap kelompok eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional engklek dan *puzzle*.

Pelaksanaan permainan tradisional engklek dan permainan *puzzle* terhadap kelompok eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut.

#### Permainan tradisional engklek

- a. Guru mengajak siswa kelapangan sekolah untuk melakukan permainan engklek
- b. Anak-anak dibagi menjadi empat kelompok oleh guru
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari sendiri gacok permainan engklek
- d. Guru menjelaskan dan memberikan contoh permainan tradisional engklek
- e. Guru menyampaikan aturan bermain

#### Permainan *puzzle*

- a. Guru menyediakan media *puzzle*
- b. Guru membagi anak menjadi empat kelompok
- c. Guru menjelaskan aturan bermain *puzzle*
- d. Guru memberikan penjelasan dan mencontohkan cara bermain *puzzle*
- e. Guru memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih berbagai jenis *puzzle* yang mereka sukai

Setelah melakukan permainan anak-anak akan menyebutkan jenis engklek dan *puzzle* yang dimainkan. Sehingga, permainan yang dimainkan akan lebih mudah untuk diingat. Pelaksanaan permainan engklek dan *puzzle* terhadap

kelompok eksperimen dilakukan sebanyak 5-6 kali pertemuan. Sehingga anak merasa menikmati dan mulai terbiasa dengan permainan tersebut.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengolahan data yang didapat melalui hasil dari sebuah penelitian guna untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum menguji kebenaran hipotesis maka dilakukan uji normalitas untuk mengetahui sebuah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan Teknik analisis varian (ANAVA) dua jalur. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis, berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Apabila hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh terhadap variabel terikat maka dilakukan analisis selanjutnya. Salah satu untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, dikarenakan sampel kurang dari 50 sampel (N<50). Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data yang diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama.

Adapun rumus hipotesis sebagai berikut:

- a. Ha1: Terdapat pengaruh permainan tradisional *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TKIT DOD Medan
- b. Ha2: Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini di TKIT DOD Medan

## BAB V PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh permainan tradisional engklek dan puzzle terhadap kemampuan sosial emosional anak usia dini dapat disimpulkan:

1. Ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan. dengan persentase 48,72 %, Nilai N-Gain score 0,4924 dengan kategori sedang.
2. Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan. Permainan *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dari belum dari belum berkembang (BB) menjadi mulai berkembang (MB) hingga berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 34,68 %. Nilai N-Gain score 0,6229 dengan kategori sedang.
3. Ada perbedaan pengaruh permainan tradisional engklek dan *puzzle* terhadap peningkatan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan. Berdasarkan N-Gain score permainan engklek 0,4924 kategori sedang dan permainan *Puzzle* 0,6229 kategori sedang Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan *puzzle* lebih berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK IT DOD Medan dengan selisih score 0,1305.

## **B. SARAN**

### 1. Bagi Guru

Membantu guru untuk menggunakan metode pembelajaran eksperimen dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini.

### 2. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menerapkan metode eksperimen dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat menggunakan jenis permainan lain dalam meningkatkan perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jakarta: Javalitra
- Aisyah, Siti, dkk. (2007) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ampun, Salma, 2020: *Stimulasi perkembangan anak usia dini melalui permainan tradisional engklek*. Tasikmalaya: Edu Publisher
- Anggani, Sudono. 2000. *Sumber belajar dan alatpPermainan*. Jakarta : Grasindo
- Adriana, Dina. 2011. *Tumbuh Kembang dan Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika
- Benedicta. R .N, Gregorius A. N, 2020. *Kembangkan toleransi melalui permainan tradisonal*. Yogyakarta: CV Resitasi Pustaka
- Cahyono, N. (2011). Transformasi Permainan Anak Indonesia. Artikel. <http://permatanusantara.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 April 2022
- Cici, Sofia, Yetty, 2019. Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 3 Issue 2 (2019) Pages 416-42.
- Dharmamulya, Sukirman dkk. 2005. *Permainan tradisional jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*. Purwanggan: Kepel Press
- Dewanti. D, Kasidi. 2020. Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini dengan media puzzle gerakan sholat di kelompok B2 Raudhatul Athfal Almourky kecamatan relaga kabupaten Gorentalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Volume 01, Nomor 2, Tahun 2020 ISSN : 2746-9115 (Online)

- Dewi. S, Retno. 2019. *Psikologi bermain (bermain dan permainan bagi perkembangan anak*. Surabaya: Airlangga University Press
- Dr. H. Daviq , 2019: *kecerdasan sosial AUD*. Riau: Aggota Ikapi
- Fadlillah, Muhammad. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana
- Ferry W, Etilia I. 2021. *Cerdas bermian bersama anak*. Depok: Penebar plus
- Fitriyah, Uswatul. 2019. *Pengembangan kemampuan Sosial-Emosional Anak melalui program pembiasaan diri di RA Syihabuddin Kabupaten Malang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Acces from (<http://etheses.uin-malang.ac.id/14833/>)20/04/2022
- Hazriyanti, Nasriah, 2019. Pengaruh Permainan Engklek terhadap Perkembangan Sosial Emosional anak usia dini di TK Perwanis Medan. *Jurnal Anak Usia Dini*: Volume 5 No 2 desember, hal 20-26
- Herdina. Indrijati, 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta: Kencana
- Hillia, 2020. Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 951-961.
- Husna. A. M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Andi Offset
- Julia Maria V. T, 2019. *Perkembangan sosial emosional anak GIFTED*. Jakarta: Prenada
- Ismail, Andang. 2011. *Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak yang menjadikan Anak anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Konstantinus Dua Dhiu, 2021. *Aspek perkembangan anak usia dini*. Pekalongan Jawah tengah: PT Nasya Expending Management (NEM)- Anggota IKAPI
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Lisa, Helmina. 2016. Hubungan Iklim Sekolah dan Kematangan Emosional dengan Self Regulated Learning pada Siswa Sma N 1 Stabat. Acces from <http://repository.uma.ac.id/handle/123456789/505>. 26/05/2022
- Luh ayu, 2014: *Perkembangan sosial emosional anak usia dini*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maghfirah, Siti, 2020. *Perkembangan moral, sosial, dan spritual anak usia dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Margareta, 2015. Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Loncat Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Pkk Semanding Dan Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pabelan. Thesis, Acces from <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/3676>. 20/05/2022
- Mashar, Riana, 2011. *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Maria. Julia, 2019. *Perkembangan sosial emosional anak gifted*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Mimpira, 2020: Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan Puzzle Angka pada anak usia 4-5 tahun di paud Gemilang kota Bengkulu *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 2020: 1(1), 5-11
- Mira, Yanti, 2019. Mengembang sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas, Jurnal Pendidikan islam anak usia dini*, Volume 2 Nomor 1 , hal 47-58.
- Munfarijah, Siti. 2014. *Mendidik Anak dengan Mudah*. Yogyakarta: Spektrum Nusantara
- Monica, 2013: *Ensiklopedia pengetahuan umum permainan tradisional*. Shahabat penerbit dan percetakan.
- Muzamil, Misbach. 2010. Pengertian Media Puzzle. (<https://www.academia.edu/9717051/> , diakses tanggal 23 Maret 2022) .
- Nailirohmah, 2016. Bemain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. *Jurnal Tarbawi* Vol. 13. No. 2. Juli–Desember2016 ISSN : 2088-3102

- Ndari, S. S., Amelia Vinayastri, & Khusniyati Masykuroh. 2018. *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. EDU PUBLISHER.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Nurjannah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. Diambil dari: <https://www.researchgate.net/publication/334511338> mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui keteladan[Diakses 13 April 2022].
- Nurmalitasari, Femmi. “*Perkembangan Sosial dan Emosi pada Anak Usia Prasekolah.*” *Bulletin Psikologi*. Vol. 23, no. 2 (Desember 2015): hlm. 111
- Pahlita, Fuji, 2020. Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 Issue 2 (2020) Pages 1011-1020.
- Peraturan Menteri pendidikan RI No 58 tahun 2009
- Pupung. P. A, Dr Anik L, 2018. *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian dan praktik)*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Prantoro G. 2009. Pengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. *E-Jurnal skripai* Volume IV, nomor 3 tahun 2009
- Rizki Ananda, Fadhilaturrahmi, 2016. Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal obsesi : Jurnal pendidikan anak usia dini*. Vol 2 No 1 (2018) Page 20 – 26.
- Rizki. E. A, Maria I. 2017. Perkembangan aspek sosial emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6. publication at: <https://www.researchgate.net/publication/328589818.21/06/2022>
- Rizki, Nur Bella. 2017. Pengaruh aktivitas permainan engklek terhadap peningkatan perkembangan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK Tunas Melati II kecamatan Natar kabupaten Lampung Selatan. Access from (<http://digilib.unila.ac.id/28282/2/SKRIPSI%20FULL.pdf>) 20/03/2022.
- Salwa. R, A Bantali, 2020. *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Artikel scholar. 2020/7/28. Edu publisher



- Saadah., Nurlailis., Suparji., dan Sulikah. (2020). Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain dan Rekreasi Pada Anak Usia Dini. Surabaya: Scopindo Media Pustaka)
- Siti. Nur. H, Khamim Z. P, 2021. Bermain dan permainan anak usia dini. Generasi Emas: *jurnal pendidikan anak usia dini*. Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, halaman 52-64
- Selaras, Susanty N, dkk. 2018. *Metode perkembangan sosial emosi anak usia dini*. Edu Publisher : Jawa barat
- Suciaty al – azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press
- Sugiyono, 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudjono, A. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: PT. Grasindo
- Sunarti, 2005. *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini*. Jakarta: Alex Komputindo.
- Susanto. Ahmad, 2011. *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Suryana, Dadan 2018. *Pendidikan anak usia dini stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* . Yogyakarta: Pedagogia
- Tim Penyusun KBBI. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Tunggul. S. A. S, Hesti W, 2018: Stimulasi perkembangan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan sosial dan kemandirian anak usia dini prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari* Volume 1, Nomor 2, Juni 2018, DOI: <https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.9>

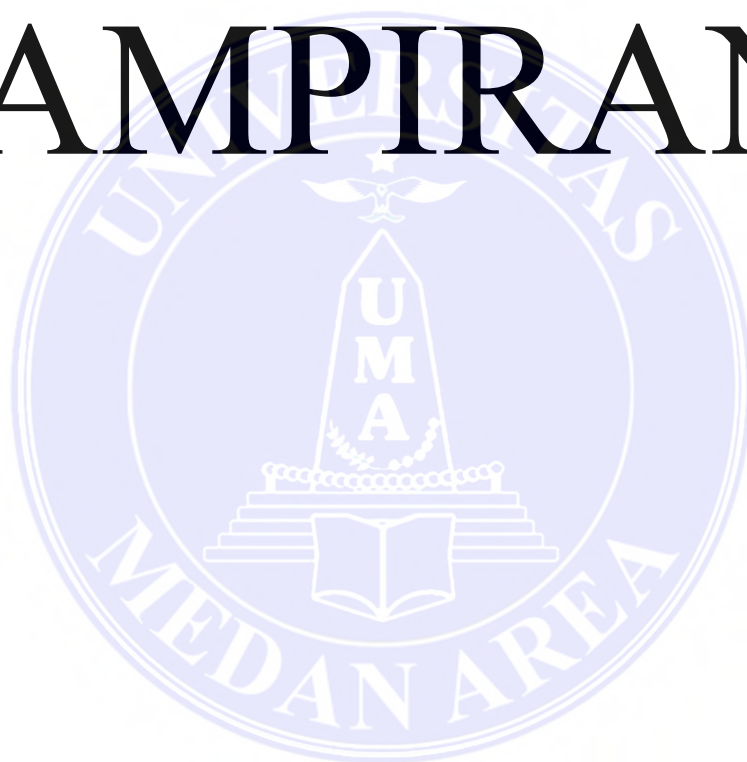
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Wariyanti, 2021. Pengaruh permainan tradisional Engklek dalam mengembangkan motorik dan sosial emosional anak. *Jurnal Asghar*: Volume 1 Nomor 2, Hal 152-163.

Yusmiati, 2021: Efektifitas permainan puzzle dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini paud Mbah Ceria Medan pada masa pandemi covid-19. Acces from (respository.uma.ac.id)20/03/2022.



# LAMPIRAN



## Uji validitas kemampuan sosial emosional

## Correlations

	item0	item	item	item	item	item	item	item	item	item	item	item	item	item
	1	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	i
item0	Pearson Correlation	1	.374	.431	.691*	.417	.407	.508*	.361	.390	.045	.318	.405	.492*
1	Sig. (2-tailed)		.104	.058	.001	.068	.075	.022	.118	.090	.852	.172	.077	.028
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.374	1	.659*	.470*	.237	.640*	.562*	.390	.361	.327	.361	.107	.472*
2	Sig. (2-tailed)	.104		.002	.037	.315	.002	.010	.090	.118	.160	.118	.653	.035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.431	.659*	1	.581*	.580*	.640*	.508*	.504*	.247	.267	.247	.126	.202
3	Sig. (2-tailed)	.058	.002		.007	.007	.002	.022	.023	.295	.255	.295	.598	.392
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.691**	.470*	.581*	1	.429	.430	.546*	.313	.229	.173	.146	.461*	.619*
4	Sig. (2-tailed)	.001	.037	.007		.059	.058	.013	.179	.331	.465	.539	.041	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.417	.237	.580*	.429	1	.368	.588*	.376	.302	.205	.117	.457*	.100
5	Sig. (2-tailed)	.068	.315	.007	.059		.111	.006	.102	.196	.387	.623	.043	.676
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.407	.640*	.640*	.430	.368	1	.438	.044	.161	.061	-.073	-.057	.197
6	Sig. (2-tailed)	.075	.002	.002	.058	.111		.054	.854	.498	.799	.759	.811	.405
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.508*	.562*	.508*	.546*	.588*	.438	1	.182	.071	-.042	.222	.276	.490*
7	Sig. (2-tailed)	.022	.010	.022	.013	.006	.054		.444	.767	.861	.347	.239	.028
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.361	.390	.504*	.313	.376	.044	.182	1	.698*	.649*	.698*	.621*	.371
8	Sig. (2-tailed)	.118	.090	.023	.179	.102	.854	.444		.001	.002	.001	.003	.108
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item0	Pearson Correlation	.390	.361	.247	.229	.302	.161	.071	.698*	1	.806*	.569*	.607*	.356
9	Sig. (2-tailed)	.090	.118	.295	.331	.196	.498	.767	.001		.000	.009	.005	.123

N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 0	Pearson Correlation	.045	.327	.267	.173	.205	.061	-.042	.649*	.806*	1	.526*	.452*	.317
	Sig. (2-tailed)	.852	.160	.255	.465	.387	.799	.861	.002	.000		.017	.046	.173
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 1	Pearson Correlation	.318	.361	.247	.146	.117	-.073	.222	.698*	.569*	.526*	1	.537*	.356
	Sig. (2-tailed)	.172	.118	.295	.539	.623	.759	.347	.001	.009	.017		.015	.123
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 2	Pearson Correlation	.405	.107	.126	.461*	.457*	-.057	.276	.621*	.607*	.452*	.537*	1	.634*
	Sig. (2-tailed)	.077	.653	.598	.041	.043	.811	.239	.003	.005	.046	.015		.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 3	Pearson Correlation	.492*	.472*	.202	.619*	.100	.197	.490*	.371	.356	.317	.356	.634*	1
	Sig. (2-tailed)	.028	.035	.392	.004	.676	.405	.028	.108	.123	.173	.123	.003	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 4	Pearson Correlation	.526*	.265	.526*	.407	.666*	.362	.512*	.572*	.446*	.350	.516*	.553*	.312
	Sig. (2-tailed)	.017	.259	.017	.075	.001	.117	.021	.008	.049	.131	.020	.012	.180
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 5	Pearson Correlation	.330	.267	-.227	.023	-.117	.081	-.011	.279	.591*	.299	.411	.434	.348
	Sig. (2-tailed)	.155	.256	.336	.923	.624	.733	.963	.233	.006	.200	.072	.056	.132
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 6	Pearson Correlation	.232	.384	.232	.194	.237	-.097	.361	.425	.468*	.549*	.683*	.433	.376
	Sig. (2-tailed)	.325	.095	.325	.414	.315	.684	.118	.062	.037	.012	.001	.057	.102
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 7	Pearson Correlation	.394	-.104	-.104	.121	.179	-.323	-.059	.579*	.579*	.260	.391	.632*	.211
	Sig. (2-tailed)	.085	.663	.663	.611	.450	.165	.806	.007	.007	.268	.088	.003	.372
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
item1 8	Pearson Correlation	.083	.304	-.138	.032	.143	.023	.156	.188	.605*	.520*	.354	.299	.169
	Sig. (2-tailed)	.728	.192	.561	.893	.548	.925	.511	.428	.005	.019	.125	.201	.477
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

item1	Pearson Correlation	.675**	.636*	.596*	.617*	.577*	.394	.570*	.775*	.763*	.608*	.680*	.725*	.633*
9			*	*	*	*		*	*	*	*	*	*	*
	Sig. (2-tailed)	.001	.003	.006	.004	.008	.086	.009	.000	.000	.004	.001	.000	.003
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). \* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



# Pedoman Permainan tradisional engklek dan permainan puzzle



efrida hayani harahap

Modul ini dibuat untuk mempermudah penelitian dilapangan dalam pelaksanaannya. Terdiri dari beberapa penjelasan permainan tradisional engklek dan permainan *puzzle* yang di lakukan perlakuan atau eksperimen di salah satu Taman Kanak kanak Medan Sunggal.

## **Permainan Tradisional Engklek**

### **A. Pengertian**

Engklek atau permainan jingkat-jingkat merupakan permainan tradisional anak. Permainan engklek biasanya dimainkan dengan dua sampai lima orang peserta. Permainan engklek menggunakan perlengkapan sebidang tanah atau lantai untuk bermain kemudian menggunakan gacuk yang dibuat dari pecahan genting dan harus memiliki bentuk atau ukuran yang berbeda beda antara satu anak dengan anak yang lainnya agar tidak keliru siapa yang memiliki gacuk tersebut (Sukirman Dramamulya, 2005). Lebih lanjut permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek yaitu berjalan dan melompat dengan satu kakinya ( Sukirman Dramamulya 2005).

### **B. Manfaat**

Adapun Manfaat dari permainan engklek yaitu : (a) memberi kegembiraan pada anak, (b) menyehatkan fisik anak, (c) melatih motorik kasar anak karena permainan ini dimainkan dengan cara menggunakan satu kaki, (d) melatih keterampilan tangan anak,( e ) mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan, (f) mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak, (h) mengembangkan kecerdasan logika (Keen Achroni, 2012).



### **C. Sasaran**

Siswa yang sudah berusia 5-6 tahun, kemudian anak termasuk dalam penentuan kategori yang belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai dengan harapan (BSH) dan berkembang sangat baik sekali (BSB)

### **D. Persiapan Alat**

1. Lapangan /aula
2. Gacuk
3. Kapur, kayu, lakban hitam

### **E. Trainer**

Proses berlangsungnya kegiatan ini langsung dipandu oleh tiga orang yaitu peneliti sendiri dan dibantu dua guru kelas.

### **F. Prosedur Bermain**

Cara bermain engklek sebagai berikut:

1. Pemain melemparkan gacuk miliknya kedalam kotak. Gacuk dilempar tidak boleh melewati garis yang ada atau garis dalam kotak. Jika pemain melempar gacuk melebihi garis kotak atau petak, maka dianggap gugur dan pemain diganti dengan pemain selanjutnya.
2. Pemain melompat lompat dari satu kotak ke kotak yang lainnya menggunakan satu kaki (engklek) dan tidak diperbolehkan dengan bergantian. Jadi engklek, dilakukan dengan menggunakan kaki yang sama

hingga selesai satu putaran. Namun hingga sampai pada dua kotak yang berada disamping, kedua kaki harus menginjak tanah secara bersamaan.

3. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus lompat ke kotak selanjutnya, dan mengelilingi petak petak yang ada. Saat melompat pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut dinyatakan gugur dan pemain dilanjutkan oleh pemain berikutnya.
4. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika gacuk yang dilempar jatuh tepat pada salah satu kotak, maka kotak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak kotak (sawah) tersebut dengan kedua kaki. Sementara itu pemain pemain lain tidak boleh menginjak kotak tersebut selama permainan berlangsung.
5. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah yang paling terbanyak.

#### **G. Teknis dalam Bermain**

7. Seluruh pemain akan di bagi menjadi 4 kelompok dengan cara mengambil satu kertas yang ada di dalam kaleng tertutup yang terdiri dari 4 warna (merah, biru, kuning dan hijau). Anak yang mendapatkan warna biru akan digabungkan dengan anak yang berwarna biru, Anak yang mendapatkan warna merah akan digabungkan dengan anak yang berwarna merah, Anak yang mendapatkan warna kuning akan digabungkan dengan anak yang berwarna kuning, Anak yang

mendapatkan warna hijau akan digabungkan dengan anak yang berwarna hijau.

8. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak
9. Setelah pembagian kelompok selesai maka satu anak akan mewakili kelompoknya untuk melakukan hompimpah.
10. Kemudian salah satu pemain mengadakan suit atau hompimpah dengan kelompok lawan, siswa yang menang akan bermain terlebih dahulu
11. Kelompok yang kalah memperhatikan/ mengawasi kelompok yang sedang bermain
12. Setiap kelompok hanya boleh memberikan bantuan satu kali kepada teman kelompoknya apabila gugur/kalah dalam bermain.

Dari berbagai bentuk engklek yang ada, namun bentuk engklek yang digunakan dalam penelitian adalah bentuk gunung. Dikarenakan pola ini memiliki bentuk yang lebih mudah untuk dimainkan bagi anak. Selain itu juga anak tidak secara utuh mengangkat kaki ( engklek) kemudian dilanjutkan dengan kedua kaki.

## Bentuk permainan engklek yang akan di gunakan dalam penelitian

ini



**Tahapan Tahapan kegiatan Permainan Tradisional Engklek**

No	Aspek	Indikator		Sumber data
1	Perencanaan permainan	1	Perumusan tujuan penelitian	Anak
		2	Perencanaan jenis engklek yang digunakan	
		3	Perencanaan aturan dalam bermain	
2	Pelaksanaan permainan	1	Persiapan	Anak
			a. Guru melakukan ice breaking kepada anak sebagai awal pembelajaran	
			b. Guru menyediakan bahan media permainan tradisional engklek untuk kegiatan pembelajaran.	
			c. Guru menyampaikan tema pembelajaran	
			d. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan tanya jawab mengenai permainan yang telah dilaksanakan	
			e. Guru memberikan penjelasan kepada anak anak mengenai permainan tradisional engklek	
		2	Pelaksanaan	
	a. Guru memberikan kesempatan			

			kepada setiap anak untuk mencoba kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru.	
			b. Guru mengarahkan dan membimbing anak dalam melakukan kegiatan sampai selesai.	
3	Evaluasi permainan	1	Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan	Anak
		2	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan mengenai kegiatan yang telah dilakukan oleh anak	

Bagi kelas yang tidak dilakukan perlakuan, maka kondisi kelas akan seperti biasanya dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang merupakan setiap angka memberikan jawaban alternative terhadap item item instrumnt yang ada (Sugiyono, 2013). yang penilaiannya ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5 Skala Penilaian

Nilai	Keterangan	Jawaban
1	Belum berkembang	Tidak pernah
2	Mulai berkembang	Jarang
3	Berkembang sesuai harapan	Sering
4	Berkembang sangat baik	Selalu

## **Permainan *Puzzle***

### **3 Pengertian**

*Puzzle* merupakan “teka-teki”. permainan *puzzle* merupakan permainan yang menyusun kepingan gambar yang belum tersusun dengan baik (KBBI, 2003). *Puzzle* merupakan media edukatif dalam sebuah alat permainan yang dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran (Ismail, 2011)

### **4 Tujuan**

Tujuan dari bermain *puzzle* (Nisak, 2011), sebagai berikut :

1. Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara kelompok
2. Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan
3. Melaatih kecerdasan logis matematis peserta
4. Menumbuhkan rasa solidaritas bersama
5. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa
6. Melatih strategi dalam kerjasama antar siswa
7. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa
8. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
9. Menghibur para siswa didalam kelas

### **5 Manfaat**

*Manfaat permainan Puzzle ( Siti Munfarijah, 2018) ialah :*

- i. Melatih kesabaran dan ketekunan anak
- j. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan

- k. Mengembangkan motorik halus
- l. Meningkatkan kemampuan berpikir
- m. Membantu melatih anak dalam memecahkan masalah
- n. Memperkuat daya ingat anak
- o. Malatih anak berpikir sesuai logika
- p. Membantu meningkatkan daya konsentrasi anak

## 6 Sasaran

Siswa yang sudah berusia 5-6 tahun, kemudian anak termasuk dalam penentuan kategori yang belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai dengan yang diharapkan dan berkembang dengan sangat baik sekali

## 7 Persiapan Alat

- 1. Meja
- 2. Puzzle kendaraan

## 8 Prosedur Bermain

- 1. Bermainlah dalam beberapa kelompok 2-3 orang
- 2. Pilihlah area kerja dengan permukaan datar, keras dan lebar
- 3. Silahkan menuangkan kepingan kepingan *puzzle* yang sudah teracak
- 4. Mulailah dengan menyusun tepian *puzzle* hingga membentuk bingkai (mengelompokkan kepingan *puzzle* berdasarkan warna *puzzle* bersama dengan temanmu)
- 5. Lakukan secara terus menerus untuk mengisi kekosongan *puzzle* sampai selesai
- 6. Setelah selesai, ayo tepuk tangan bersama



## 9 Teknis dalam Bermain

1. Seluruh pemain akan di bagi menjadi 4 kelompok dengan cara mengambil satu kertas yang ada di dalam kaleng tertutup yang terdiri dari 4 warna (merah, biru, kuning dan hijau). Anak yang mendapatkan warna biru akan digabungkan dengan anak yang berwarna biru, Anak yang mendapatkan warna merah akan digabungkan dengan anak yang berwarna merah, Anak yang mendapatkan warna kuning akan digabungkan dengan anak yang berwarna kuning, Anak yang mendapatkan warna hijau akan digabungkan dengan anak yang berwarna hijau.
2. Setiap kelompok terdiri dari 3 sampai 4 anak
3. Setiap kelompok mendapatkan 1 buah *puzzle* berbentuk kendaraan dengan potongan potongan abjad yang berjumlah 26 huruf
4. Setiap anak akan menyusun 6-7 kepingin *puzzle* secara bergantian
5. Setiap kelompok mendapatkan waktu 15 menit
6. Kelompok yang pertama menyelesaikan *puzzle* akan bertepuk tangan bersama-sama

## 10 Bentuk bentuk *puzzle* yang di susun





### Tahapan Tahapan kegiatan Permainan *Puzzle*

No	Aspek	Indikator	Sumber data
1	Perencanaan	1 Perumusan tujuan penelitian	

	permainan	2	Perencanaan jenis permainan puzzle yang digunakan	
		3	Perencanaan aturan dalam bermain	
	Pelaksanaan permainan	1	Persiapan	Anak
			a. Guru melakukan ice breaking kepada anak sebagai awal pembelajaran	
			b. Guru menyediakan bahan bahan media permainan tradisional puzzle untuk kegiatan pembelajaran.	
		2	c. Guru menyampaikan tema pembelajaran	
			d. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah disampaikan	
	Evaluasi permainan	1	Guru memberikan penjelasan kepada anak anak mengenai permainan puzzle	Anak
		2	Pelaksanaan	
			a. Guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mencoba kegiatan yang telah dijelaskan oleh guru.	
			b. Guru mengarahkan dan membimbing	

			anak dalam melakukan kegiatan sampai selesai.	
--	--	--	---	--

Bagi kelas yang tidak dilakukan perlakuan, maka kondisi kelas akan seperti biasanya dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *rating scale* yang merupakan setiap angka memberikan jawaban alternative terhadap item item instrumnt yang ada (Sugiyono, 2013). yang penilaiannya ada pada table dibawah ini:

Tabel 3.5 Skala Penilaian

Nilai	Keterangan	Jawaban
1	Belum berkembang	Tidak pernah
2	Mulai berkembang	Jarang
3	Berkembang sesuai harapan	Sering
4	Berkembang sangat baik	Selalu

## DESCRIPTIVE STATISTIK

## Descriptives

		Kelompok	Statistic	Std. Error	
Kemampuan Sosial Emosional	PreTest	Mean	26.7273	1.59597	
		95% Confidence Interval for Lower Bound	23.1712		
	Eksperimen Engklek	Mean	30.2833		
		Upper Bound			
		5% Trimmed Mean	26.8081		
		Median	25.0000		
		Variance	28.018		
		Std. Deviation	5.29322		
		Minimum	18.00		
		Maximum	34.00		
		Range	16.00		
		Interquartile Range	9.00		
		Skewness	.004	.661	
		Kurtosis	-1.133	1.279	
	PosTest Ekperimen Engklek	PreTest	Mean	44.7273	2.93596
			95% Confidence Interval for Lower Bound	38.1856	
		Eksperimen Engklek	Mean	51.2690	
Upper Bound					
		5% Trimmed Mean	45.7525		
		Median	48.0000		
		Variance	94.818		
		Std. Deviation	9.73746		
		Minimum	18.00		
		Maximum	53.00		
		Range	35.00		
		Interquartile Range	9.00		
		Skewness	-2.369	.661	
		Kurtosis	6.434	1.279	
PreTest Eksperimen Puzzle		PreTest	Mean	23.4545	.70535
			95% Confidence Interval for Lower Bound	21.8829	
		Eksperimen Puzzle	Mean	25.0262	
	Upper Bound				
		5% Trimmed Mean	23.5051		
		Median	24.0000		
		Variance	5.473		
	Std. Deviation	2.33939			

	Minimum		19.00	
	Maximum		27.00	
	Range		8.00	
	Interquartile Range		4.00	
	Skewness		-.503	.661
	Kurtosis		-.051	1.279
PosTest	Mean		48.7273	.54089
Eksperimen Puzzle	95% Confidence Interval for	Lower Bound	47.5221	
	Mean	Upper Bound	49.9325	
	5% Trimmed Mean		48.7525	
	Median		49.0000	
	Variance		3.218	
	Std. Deviation		1.79393	
	Minimum		46.00	
	Maximum		51.00	
	Range		5.00	
	Interquartile Range		3.00	
	Skewness		-.391	.661
	Kurtosis		-1.008	1.279

#### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Eksperimen engklek	11	18.00	34.00	26.7273	5.29322
PostTest Eksperimen ENgklek	11	18.00	53.00	44.7273	9.73746
PreTest Eksperimen Puzzle	11	19.00	27.00	23.4545	2.33939
PostTest Eksperimen Puzzle	11	46.00	51.00	48.7273	1.79393
Valid N (listwise)	11				

## UJI NORMALITAS

### Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Sosial Emosional	PreTest Eksperimen Engklek	.204	11	.200*	.919	11	.309
	PosTest Ekperimen Engklek	.238	11	.081	.728	11	.001
	PreTest Eksperimen Puzzle	.229	11	.113	.943	11	.560
	PosTest Eksperimen Puzzle	.197	11	.200*	.914	11	.269

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Wilcoxon Signed Ranks Test

#### Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest Eksperimen ENgklek - PreTest Eksperimen engklek	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	11		
PostTest Eksperimen Puzzle - PreTest Eksperimen Puzzle	Negative Ranks	0 <sup>d</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	11 <sup>e</sup>	6.00	66.00
	Ties	0 <sup>f</sup>		
	Total	11		

a. PostTest Eksperimen ENgklek < PreTest Eksperimen engklek

b. PostTest Eksperimen ENgklek > PreTest Eksperimen engklek

c. PostTest Eksperimen ENgklek = PreTest Eksperimen engklek

d. PostTest Eksperimen Puzzle < PreTest Eksperimen Puzzle

e. PostTest Eksperimen Puzzle > PreTest Eksperimen Puzzle

f. PostTest Eksperimen Puzzle = PreTest Eksperimen Puzzle

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	PostTest Eksperimen ENGklek - PreTest Eksperimen engklek	PostTest Eksperimen Puzzle - PreTest Eksperimen Puzzle
Z	-2.809 <sup>b</sup>	-2.943 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005	.003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

### UJI ANOVA DUA ARAH

#### ANOVA

Kemampuan Sosial Emosional

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5296.364	3	1765.455	53.691	.000
Within Groups	1315.273	40	32.882		
Total	6611.636	43			



## Lampiran Gambar





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/11/23



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)20/11/23



