

**IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK USIA 4-5 TAHUN DI
PLAY GROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING,
SLEMAN, YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Isnati Sholikhah
NIM 09111244049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI *PLAY GROUP* DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING, SLEMAN, YOGYAKARTA" yang disusun oleh Isnati Sholikhah, NIM 09111244049 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Nelva Rolina, M. Si.
NIP19800718 200501 2 001

Yogyakarta, 16 Desember 2013
Pembimbing II


Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP 19770821 200501 1 001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isnati Sholikhah
NIM : 09111244049
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yusidium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 11 November 2013
Yang Menyatakan,



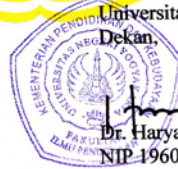
Isnati Sholikhah
NIM 09111244049

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN DI *PLAY GROUP* DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING, SLEMAN, YOGYAKARTA" yang disusun oleh Isnati Sholikhah, NIM 09111244049 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 November 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nelva Rolina, M. Si.	Ketua Penguji		20/12 '13
Muthmainah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		19/12 '13
Yulia Ayryza, M. Si, Ph. D.	Penguji Utama		19/12 '13
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		19/12 '13

Yogyakarta, 07 JAN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan.



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

*“Sinar mentari begitu menawan,
Menghangatkan setiap insan,
Perjalanan hidup penuh rintangan,
Cinta dan Kasih sayang adalah pelangi kehidupan
(penulis)”*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua dan saudara tercinta
2. Almamater kebanggaanku Universitas Negeri Yogyakarta
3. Nusa, bangsa dan negara

**IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK USIA 4-5 TAHUN DI
PLAY GROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING,
SLEMAN, YOGYAKARTA**

Oleh
Isnati Sholikhah
NIM. 09111244049

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan implementasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional di *Play Group* dan TPA Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dimana peneliti langsung kesumber data.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa usia 4-5 tahun di *Play Group* dan TPA Uswatun Khasanah. Objek penelitian ini berupa keterampilan sosial yang meliputi empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan mengembangkan kebiasaan positif. Metode penelitian dan pengumpulan data adalah observasi partisipatif, dokumentasi dan wawancara.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut: penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran, yakni pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional terlaksana dua kali dalam seminggu, pelaksanaan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh guru, langkah-langkah pelaksanaan implelementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional yakni dimulai dari pengkondisian, pemberian arahan, kemudian pelaksanaan permainan tradisional, dimana guru dalam proses pembelajaran berperan ganda yakni sebagai fasilitator dan pemimping dari keempat permainan tradisional yang muncul yakni *jamuran*, ular naga, *engklek*, dan pesan berantai yang dapat mengimplementasikan kegiatan secara menyeluruh adalah *jamuran* dan ular naga.

Kata kunci: *keterampilan sosial, permainan tradisional, TPA*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Prodi PG PAUD yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Nelva Rolina, M. Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Joko Pamungkas, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dengan baik, serta meluangkan waktu selama proses hingga penyelesaian skripsi.
5. Kepala Sekolah dan Guru Kelas *Play Group* dan TPA Alam Uswatun Khasanah, Gamping, Sleman, Yogyakarta telah memberikan ijin dan bimbingan selama proses penelitian berlangsung.
6. Keluarga ananda tercinta yang telah memberikan motivasi, dukungan moral maupun materiil hingga terselesaikannya skripsi, serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu-satu persatu terima kasih atas dukungan dan bantuannya.

Semoga segala dukungan dan partisipasi yang selalu diberikan kepada penulis menjadi amal baik danmendapat ridho serta balasan dari Allah SWT.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi khalayak pendidikan, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pendidik, serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama Pendidikan Anak Usia Dini. Amin. Penulis mengharapkan agar skripsi ini bermanfaat bagi khalayak, khususnya pada pendidikan anak usia dini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis.

Yogyakarta, 11 November 2013
Penulis



Isnati Sholikhah
NIM 09111244049

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Batasan Istilah.....	10
 BAB II KAJIAN TEORI	 11
A. Hakikat Implementasi Perkembangan Sosial AUD	11
1. Definisi Implementasi	11
2. Perkembangan Keterampilan Sosial AUD.....	11

3. Implementasi Keterampilan Sosial AUD.....	13
4. Faktor Keterampilan Sosial AUD.....	14
5. Pola Perilaku Sosial AUD.....	21
 B. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini	26
1. Pengertian Pembelajaran AUD	26
2. Karakteristik Pembelajaran AUDUsia 4-5 tahun.....	27
3. Prinsip Pembelajaran AUD Usia 4-5 tahun	29
4. Cara Belajar AUD Usia 4-5 tahun	30
5. Bermain dan Permainan	31
6. Tahap Perkembangan Bermain	33
C. Hakikat Permainan Tradisional.....	38
1. Pengertian Permainan Tradisional	38
2. Manfaat Permainan Tradisional	39
3. Jenis Permainan Tradisional	44
4. Jenis Permainan Tradisional Yang Dapat Mengembangkan Keterampilan Sosial	48
D. Kerangka Pikir	49
E. Pertanyaan Penelitian.....	52
 BAB III METODE PENELITIAN	53
A. Jenis Pendekatan	53
B. Subyek dan Obyek Penelitian	53
C. Setting Penelitian	54
D. Sumber Data.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Analisis Data	59
H. Pengujian Keabsahan Data	62
 BAB IV PEMBAHASAN.....	64

A. Sejarah dan Identitas Lembaga	64
B. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran	69
C. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 2. Daftar Pengkodean Awal Data	61

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1.Komponen-Komponen analisis data model Interaktif	60

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Pedoman Observasi, Pedoman Wawancara, Pedoman Dokumentasi.....	101
Lampiran 2. Catatan Wawancara dan Catatan Lapangan.....	107
Lampiran 3. Catatan Dokumen.....	125
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian.....	139

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek perkembangan sosial anak dibagi beberapa subaspek, salah satu aspek yang penting dikembangkan adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial memang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat yakni bermanfaat untuk dapat bersosialisasi, bersifat responsif, dan berkomunikasi dengan orang lain, namun dalam kehidupan bermasyarakat selain keterampilan sosial juga menuntut kemampuan individu seseorang.

Mengembangkan keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu hal yang penting, karena keterampilan sosial akan sangat berguna bagi anak di kemudian hari. Kelak apabila anak sudah dewasa dan sudah memasuki dunia kerja, seseorang diharapkan untuk dapat bekerja sama, bersikap, saling menghargai, dan menghormati dengan orang lain, untuk dapat memperoleh semua keterampilan sosial tersebut seseorang dituntut mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa verbal maupun bahasa nonverbal. Bahasa verbal misalnya bagaimana cara berbicara dengan orang, cara berbicara dengan teman seumuran akan berbeda apabila berbicara dengan orang yang lebih tua atau pun orang yang lebih dihormati.

Cara bersikap atau memperlakukan seseorang juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan hubungan antar manusia. Perkembangan keterampilan sosial akan sangat berpengaruh terhadap perlakuan lingkungan anak terhadapnya. Keterampilan sosial anak akan berkembang dengan baik apabila lingkungan

tempat tinggal anak ramah terhadapnya, dan sebaliknya perkembangannya akan terhambat apabila lingkungan tempat tinggal anak kurang bersahabat. Lingkungan yang ramah akan menggugah anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain, sedangkan lingkungan yang kurang bersahabat akan membuat anak menarik diri dari lingkungan.

Keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain. Bermain merupakan sebuah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak. Pada saat manusia berada dalam proses pembentukan diri, dari kanak-kanak menuju dewasa, tidak satupun individu manusia yang tidak mengenal “permainan”. Kajian para ilmuwan sosial dan humaniora mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang bersifat mendidik dan dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Froebel (dalam Mayke Sugianto T, 1995: 4) menganggap bahwa bermain sangat penting dalam belajar, yaitu kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian seraya mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Pendapat ini sejalan dengan Jean Piaget (dalam Mayke Sugianto T, 1995: 8) yang menyatakan bahwa bermain berkaitan erat dengan perkembangan intelegensi. Anak kecil meniru permainan anak yang lebih besar, yang telah menirunya dari generasi anak sebelumnya. Jadi dalam setiap kebudayaan, satu generasi menurunkan bentuk permainan yang paling memuaskan ke generasi berikutnya.

Jenis permainan yang dimainkan anak pada zaman dahulu berbeda dengan permainan anak pada zaman sekarang. Permainan yang dimainkan pada zaman

dahulu lebih bersifat tradisional karena dalam pelaksanaannya melibatkan banyak anggota dan menggunakan alat-alat sederhana yang ada di lingkungan sekitar, sedangkan permainan di zaman sekarang lebih bersifat modern, karena untuk dapat memainkan permainan itu sudah menggunakan alat elektronik canggih yang cenderung dilakukan sendiri. Permainan modern yang berkembang saat ini tidak hanya menggunakan alat elektronik, tetapi alat permainan yang sudah dimodifikasi berdasarkan dengan kebutuhan.

Permainan modern merupakan permainan yang tercipta di masa sekarang yang dimainkan dengan menggunakan teknologi canggih, seperti komputer, *handphone*, *play station*, *ipad* dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin canggih, saat ini banyak anak-anak maupun orang dewasa yang menyukai permainan modern ini, karena tidak menguras tenaga saat memainkan permainannya. Beberapa contoh permainan modern yang sangat terkenal dikalangan anak-anak antara lain *play station (PS)*, dan berbagai permainan yang terdapat di *Time Zone* yang apabila ingin dapat dimainkan harus memasukkan koin ataupun kartu khusus yang dikeluarkan penyelenggara tempat permainan tersebut.

Permainan *play station (PS)*, permainan ini kurang mengimplementasikan keterampilan sosial, karena yang dihadapi oleh anak bukan manusia yang lain melainkan mesin atau komputer. Sehingga anak yang sering bermain permainan tersebut kurang menyukai bersosialisasi dengan orang lain karena pemain kurang mampu menyampaikan sesuatu yang menjadi keinginan pemain kepada orang lain secara langsung, tidak hanya itu dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan

itu antara lain malas belajar, karena pikirannya terfokus pada *game* atau *PS*, serta dapat merusak kesehatan mata karena terlalu lama berada di depan monitor komputer atau layar televisi, sehingga dapat diketahui bahwa permainan modern kurang mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini ditunjukkan dari jenis permainan yang dilakukan sebagian besar dilakukan secara individu atau sendiri, walaupun harus dilakukan lebih dari satu orang.

Peran orang lain dapat digantikan oleh sebuah mesin, misalnya yang dapat menggantikan peran orang lain atau lawan bermain adalah komputer, bermain *game* di komputer untuk mendapatkan lawan atau teman bermain tidak membutuhkan orang lain, namun komputer itu sendiri sudah dapat dijadikan sebagai lawan atau teman bermain, karena ada beberapa *game* yang memang sudah dibuat khusus menyediakan lawan bermain dalam bentuk tidak terlihat, dan secara otomatis dapat menyesuaikan alur permainan, sehingga karakter yang terbentuk antara lain individualisme, pemalu, tidak bersemangat, dan relatif lebih pasif.

Jenis permainan lain yang yaitu permainan tradisional. Pola permainan, tradisional khususnya permainan tradisional Jawa, menurut Sukirman (2008: 8) pada umumnya dilakukan secara berkelompok dan sifat permainannya rekreatif, interaktif. Semuanya diekspresikan lewat beberapa gerakan fisik, nyanyian, dan dialog, serta dapat berupa tebak-tebakan, adu kecermatan dalam penghitungan, ketepatan menjawab pertanyaan, dan belajar komunikasi. Berdasarkan ini dalam memainkan permainan tradisional melibatkan banyak anak. Salah satu contoh permainan tradisional seperti permainan *Sobyung*, ketika duduk melingkar,

semua peserta duduk sama rendah tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain sobyung peserta belajar untuk mengenali lingkungan di sekitarnya, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga, dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak, sehingga dapat melatih anak dalam bersosialisasi, bersifat responsif, berkomunikasi, dan menghaluskan budi. Kelebihan permainan tradisional bagi anak adalah anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan sosial anak karena dalam pelaksanaannya melibatkan keaktifan anak sehingga anak akan menjadi lebih kreatif.

Perkembangan sosial anak yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional berupa kerja sama dan mengkomunikasikan pemecahan masalah secara bersama, disamping itu juga permainan tradisional dapat digunakan sebagai terapi bagi anak, serta dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak bahkan aneka permainan anak tradisional itu juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif, bahkan juga dapat melatih tingkat kecerdasan dan logikanya. Ini karena dalam pelaksanaan permainan tradisional melibatkan banyak orang dimana setiap individu harus dapat menghormati dan memahami peserta permainan lainnya, agar proses permainan berjalan sesuai yang diinginkan.

Perkembangan zaman menyebabkan perubahan pola perilaku manusia dan lingkungan tempat tinggal. Saat ini manusia sudah dimudahkan oleh berbagai alat untuk menyelesaikan berbagai macam pekerjaan sehari-hari. Ini juga berpengaruh terhadap sikap anak, anak di era sekarang sudah dapat menggunakan berbagai alat

canggih yang biasa digunakan oleh orang dewasa, seperti *handphone*, *laptop*, *gadget* ataupun *smartphone*, walaupun dalam penggunaannya anak masih dalam lingkup sederhana. Penggunaan alat-alat tersebut dalam intensitas yang lama oleh anak, akan mempengaruhi perilaku anak, antara lain anak enggan bermain di luar bersama teman sebayanya, anak menjadi pemalas, anak kurang memperhatikan himbauan orang tua dan lain sebagainya, disamping dari sisi kelemahan terdapat kelebihan dari penggunaan alat-alat tersebut antara lain dapat merangsang visual dan pendengaran anak, namun tentu saja alat tersebut akan memberikan manfaat kepada anak apabila dalam penggunaannya dalam pengawasan orang tua. Ini membuktikan bahwa alat-alat tersebut lebih pada mengembangkan aspek kognitif anak, dan kurang mengembangkan keterampilan sosial anak.

Permainan modern memang memiliki beberapa kelebihan, antara lain memperkenalkan warna, bentuk, dan dapat melatih ketelitian anak. Berdasarkan kelebihan yang nampak, permainan modern hanya mengembangkan aspek kognitif saja dan sangat kurang mengembangkan keterampilan sosial anak, hal ini karena pada saat anak memainkan permainan ini tidak ada interaksi antara anak dengan orang lain, anak asyik memainkan *game* ini, sehingga otak kehilangan kesempatan mendapat stimulasi dan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam hubungan sosial dengan orang lain, bermain aktif dan memecahkan masalah.

Untuk meminimalisir aktivitas anak dalam bermain *game*, maka pendidikan anak pra sekolah harus mampu menjadi penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar-dasar perkembangan anak diantaranya perkembangan aspek sosial yang merangsang keterampilan sosial anak, berhasil

tidaknya kematangan perkembangan aspek sosial anak terkait dengan peran guru, karena guru merupakan figur perangsang yang pertama di lingkungan sekolah selama ini belum mengoptimalkan perkembangan sosial anak dengan mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran.

Pengamatan peneliti, selama observasi awal masih banyak dijumpai PAUD di Kecamatan Gamping yang dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional belum mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak secara optimal. Dari hasil pengamatan peneliti ada salah satu PAUD di Kecamatan Gamping yang telah menerapkan implementasi keterampilan sosial anak dalam pembelajaran.

Pola perilaku anak-anak yang bersekolah di Uswatun Khasanah lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang diadakan oleh guru kelas, dan juga anak-anak di Uswatun Khasanah dalam bergaul antar teman sebaya mereka memiliki keakraban yang lebih dibandingkan dengan anak-anak yang tidak bersekolah di Uswatun Khasanah. Selain itu apabila ada orang baru yang datang ke dalam lingkungan sekolah anak-anak Uswatun Khasanah lebih mudah beradaptasi dan mereka sedikitpun tidak merasa terganggu bahkan anak-anak sangat antusias menerima dengan tetap bersalaman

PAUD dan TPA Uswatun Khasanah telah memiliki program implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran. Untuk mengetahui atau mengungkapkan secara lebih mendalam implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran maka

penelitian ini akan mendeskripsikan implementasi keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Mengingat pentingnya permainan tradisional terhadap kemampuan sosial anak maka peneliti mengambil judul “Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran di TPA Uswatun Khasanah Gamping Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Permainan yang beredar di lingkungan anak masih banyak yang kurang mengembangkan keterampilan sosial anak.
2. Berkembangnya beragam permainan elektronik yang menyebabkan anak lebih menyukainya dibandingkan bermain aktif di luar bersama teman sebayanya.
3. Dampak permainan elektronik, terutama *games* menyebabkan anak tidak bersemangat, pasif, dan pemalas.
4. Pembelajaran dalam implementasi permainan tradisional di PAUD belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang bidang kajian pembelajaran, maka peneliti membatasi masalah agar mendapatkan fokus penelitian. Pembatasan masalah

tersebut adalah implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran di TPA Uswatun Khasanah.

D. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan batasan masalah tersebut dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional di TPA Uswatun Khasanah.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut adalah untuk mendeskripsikan dan mengkaji lebih dalam mengenai implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional di TPA Uswatun Khasanah.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memberikan manfaat yang baik bagi objek, peneliti, dan seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pendidik, dengan adanya Implementasi permainan tradisional di TPA Uswatun Khasanah dapat menjadi sebuah informasi tentang pelaksanaan pembelajaran untuk TK yang lain.
2. Bagi sekolah, dengan adanya kegiatan penelitian dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti, kegiatan penelitian dapat menambah pengalaman keilmuan PAUD dalam bidang proses pembelajaran, khususnya implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional.

G. Batasan Istilah

1. Implementasi menurut Mulyasa (dalam Anne Ahira, 2012: 2) adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap terhadap aktor-aktor pada objek yang dikenai proses implementasi ini. Implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi aktivitas yang sudah terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.
2. Keterampilan sosial menurut Morgan (dalam Cartledge dan Milburn, 1995) adalah kemampuan untuk menyatakan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain.
3. Permainan rakyat (permainan tradisional) merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Implementasi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Definisi Implementasi

Mulyasa (dalam Anne Ahira, 2012: 2) mengungkapkan bahwa implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan, pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap terhadap aktor-aktor pada objek yang dikenai proses implementasi ini.

Nurdin Usman (2002: 70) mengungkapkan bahwa implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme atau suatu sistem. Pengertian-pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi merupakan proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi aktivitas yang sudah terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Mussen, dkk (1984: 152) menyatakan bahwa sosialisasi merupakan proses di mana anak-anak belajar mengenai standar, nilai, dan sikap yang diharapkan kebudayaan atau lingkungan masyarakat. Pada masa kanak-kanak, orang tua merupakan sarana proses sosialisasi yang utama. Sosialisasi terjadi melalui perbuatan orang tua sebagai contoh dari perilaku dengan menunjukkan penerimaan dan kehangatan, memberikan batasan atau kebebasan, dan menghukum sikap yang tidak dapat diterima.

Curtis (dalam Nyoman Seriati dan Nur Hayati, 2010) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan strategi yang digunakan ketika orang berusaha memulai ataupun mempertahankan suatu interaksi sosial. Keterampilan sosial menurut Morgan (dalam Cartledge dan Milburn, 1995) adalah kemampuan untuk menyatakan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain.

Hurlock (1978: 259) berpendapat bahwa pada waktu lahir, bayi tidak suka bergaul dengan orang lain. Selama kebutuhan fisik bayi terpenuhi, tidak mempunyai minat terhadap orang lain. Pada bulan pertama atau kedua sejak bayi dilahirkan, bayi semata-mata bereaksi terhadap rangsangan di lingkungan mereka. Sosialisasi dalam bentuk perilaku yang suka bergaul dimulai pada bulan ketiga, tatkala bayi membedakan antara manusia dan benda di lingkungannya dan bayi bereaksi secara berbeda terhadap keduanya. Hal ini juga dinyatakan oleh Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005: 102) bahwa sejak dimulai usia awal, anak mulai mengadakan reaksi positif terhadap orang lain, antara lain bayi tertawa karena mendengar suara orang lain. Anak menyambut pandangan orang lain dengan pandangan kembali dan lain-lain.

Dimulai dari umur dua sampai enam tahun anak melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain, sebelum usia dua tahun anak kecil terlibat dalam permainan seorang diri atau searah, meskipun ada dua atau tiga orang anak bermain di dalam ruangan yang sama dan dengan jenis permainan yang sama, interaksi sosial yang terjadi sangat sedikit. Namun sejak berumur tiga atau empat

tahun, anak-anak mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.

3. Implementasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Hubungan pertemanan yang seimbang dapat diperoleh jika anak memiliki rasa percaya diri dan bisa menghadapi berbagai masalah serta mencari solusinya. Keterampilan sosial juga membuatnya mudah diterima oleh anak lain karena mampu berperilaku sesuai harapan lingkungannya secara tepat. Begitu pula, anak-anak yang diberi banyak kesempatan untuk bermain dan bergaul cenderung akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi ketimbang anak yang sehari-harinya di rumah saja.

Hargie et.al (dalam Eva Kartika Wulan Sari, 2012) memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain, pendapat ini juga diperkuat oleh Kelly (dalam Eva Kartika Wulan Sari, 2012) memberikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan. Jadi implementasi keterampilan sosial adalah proses penerapan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain yang digunakan oleh individu pada situasi interpersonal dalam lingkungan. Sedangkan implementasi keterampilan

sosial anak adalah proses penerapan kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain yang digunakan oleh anak pada interpersonal dalam lingkungan anak.

4. Faktor Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Keterampilan sosial bagi sebagian besar anak-anak berkembang secara alami sesuai dengan pertumbuhan. Pada umumnya anak-anak mempelajari keterampilan sosial tersebut dari interaksi sehari-hari dengan orang lain, sebagai sebuah kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar, maka perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak sendiri serta pengalaman interaksinya dengan lingkungan sebagai sarana dan media pembelajaran. Pujiani Muzaiyin (2013) menjelaskan faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Kondisi anak

Ada beberapa kondisi anak yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial anak, antara lain temperamen anak (Kagan & Bates (dalam Rubin, Bukowski & Parker,1998), regulasi emosi (Rubin, Coplan, Fox,& Calkins (dalam Rubin, Bukowski & Parker,1998) serta kemampuan sosial kognitif (Robinson &Garber, 1995). Penelitian memperlihatkan bahwa anak-anak yang memiliki temperamen sulit dan cenderung mudah terluka secara psikis, biasanya akan takut dan malu-malu dalam menghadapi stimulus sosial yang baru, sedangkan anak-anak yang ramah dan terbuka lebih responsif terhadap lingkungan sosial(Kagan & Bates (dalam Rubin, Bukowski & Parker, 1998), selain itu anak-anak yang memiliki temperamen sulit ini cenderung lebih agresif dan impulsif sehingga

sering ditolak oleh teman sebaya (Kagan & Bates dalam Rubin, Bukowski & Parker,1998). Kedua kondisi ini menyebabkan kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya berkurang, padahal interaksi merupakan media yang penting dalam proses belajar keterampilan sosial. Kemampuan mengatur emosi juga mempengaruhi keterampilan sosial anak. Penelitian yang dilakukan oleh Rubin,Coplan, Fox & Calkins (dalam Rubin, Bukowski & Parker,1998) membuktikan bahwa pengaturan emosi sangat membantu, baik bagi anak yang mampu bersosialisasi dengan lancar maupun yang tidak.

Anak yang mampu bersosialisasi dan mengatur emosi akan memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga kompetensi sosialnya juga tinggi. anak yang kurang mampu bersosialisasi namun mampu mengatur emosi, maka walaupun jaringan sosialnya tidak luas tetapi ia tetap mampu bermain secara konstruktif dan berani bereksplorasi saat bermain sendiri, sedangkan anak anak yang mampu bersosialisasi namun kurang dapat mengontrol emosi cenderung akan berperilaku agresif dan merusak. Adapun anak-anak yang tidak mampu bersosialisasi dan mengontrol emosi, cenderung lebih pencemas dan kurang berani bereksplorasi.Perkembangan keterampilan sosial anak juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitifnya yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial.

Kemampuan ini antara lain kemampuan mengenali isyarat sosial, menginterpretasi isyarat sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi konsekuensi dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon yang akan dilakukan Dodge, dkk (dalam Robinson & Garber,1995).

Kemampuan sosial kognitif lainnya yang juga penting adalah kemampuan melihat dari perspektif orang lain (*perspektif taking*) dan kemampuan empati (Robinson & Garber, 1995). Semakin baik keterampilan memproses informasi sosial anak, maka akan semakin mudah baginya untuk membentuk hubungan suportif dengan orang lain yang berarti akan menambah luas jaringan sosial sebagai media pengembangan keterampilan sosialnya (Robinson & Garber, 1995).

b. Interaksi anak dengan lingkungan

Lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial adalah lingkungan keluarga dan lingkungan diluar keluarga, misalnya lingkungan sekolah. Sekolah adalah tempat yang kritis untuk meningkatkan tidak hanya aspek kognitif (seperti belajar), tetapi juga aspek perilaku dan emosi Warwick (dalam Mulder, 2008). Keluarga merupakan lingkungan sosial pertama dalam kehidupan seorang anak untuk tumbuh dan berkembang baik secara fisik maupun mental (Gerungan, 2004).

Lingkungan keluarga yang tidak harmonis (perselisihan dan perceraian), dapat memberikan dampak yang besar pada perilaku anak secara tidak langsung Belsky, 1984, Hetherington *et al*, 1989, Snyder, 1991 (dalam Najman, 2000). Secara umum, pola interaksi anak dan orang tua serta kualitas hubungan pertemanan dan penerimaan anak dalam kelompok merupakan dua faktor eksternal atau lingkungan yang cukup berpengaruh bagi perkembangan sosial anak.

Anak banyak belajar mengembangkan keterampilan sosial baik dengan proses *modeling* (peniruan) terhadap perilaku orang tua dan teman sebaya, ataupun

melalui penerimaan penghargaan saat melakukan sesuatu yang tepat dan penerimaan hukuman saat melakukan sesuatu yang tidak pantas menurut orang tua dan teman sebaya.

Keterampilan sosial anak terutama dipengaruhi oleh proses sosialisasinya dengan orang tua yang mulai terjalin sejak awal kelahiran. Proses sosialisasi yang berawal sejak bayi ini, menjadi lebih disadari dan sistematis seiring dengan bertambahnya kemampuan anak dalam keterampilan motorik dan penggunaan bahasa. Pelukan yang diberikan oleh orang tua dan pujian yang mereka terima saat memperoleh kemampuan baru atau larangan saat melakukan sesuatu merupakan beberapa contoh sosialisasi yang secara sistematis mempengaruhi anak.

Nilai, kepercayaan, keterampilan, sikap dan motif yang disosialisasikan oleh orang tua ini kemudian diinternalisasikan oleh anak dan menjadi dasar perilakunya dalam kehidupan. Kuczynski, Marshall & Schell, 1997 (dalam Desvi, 2005). Sebagai figur yang paling dekat dengan anak, orang tua tidak hanya berperan dalam mengajarkan keterampilan sosial secara langsung pada anak, tetapi juga berperan dalam hubungan dengan lingkungan terutama dengan teman sebaya.

c. Usia

Anak pada usia pra sekolah memiliki sifat egosentris yang tinggi dan masih sulit untuk memahami orang lain, akan tetapi ketika anak mulai memasuki usia akhir kanak-kanak dan mulai bersekolah maka sikap egosentris anak sudah mulai berkurang, anak mulai berpusat pada kebutuhan orang lain serta mulai

mempertimbangkan orang lain (Graha, 2007). Pada usia sekolah anak semakin sering berinteraksi dengan anak-anak lain, yang dapat meningkatkan kemampuan serta pemahaman anak akan pentingnya untuk memiliki keterampilan yang dapat membantu dalam menjalin hubungan dengan orang lain serta teman sebayanya.

Perkembangan kognitif anak juga berpengaruh terhadap keterampilan sosial. Perkembangan kognitif anak akan berkembang seiring dengan pertambahan usia seseorang. Menurut Hurlock (1993) kognisi sosial anak tentang teman sebaya sangat penting untuk memahami bagaimana hubungan dengan teman sebaya. Anak-anak yang tidak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, dianggap tidak memiliki keterampilan sosial yang memadai untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain.

d. Jenis kelamin

Anak perempuan dan anak laki-laki memiliki perbedaan pola interaksi, hal ini mempengaruhi pula pada keterampilan sosial anak. Dua anak yang usianya sama tetapi berjenis kelamin berbeda, maka keterampilan sosialnya pada aspek tertentu juga berbeda. Pada masa kanak-kanak anak laki-laki lebih menyukai permainan yang banyak melibatkan aktivitas fisik dalam berinteraksi dengan sosial. Sedangkan anak perempuan lebih menyukai permainan yang lebih bersifat pasif dan menetap. Perbedaan gender tersebut dipengaruhi oleh dampak biologis, namun berdasarkan beberapa bukti yang diperoleh, belajar sosial mempunyai pengaruh yang lebih tinggi. Anak perempuan mempunyai resiko lebih tinggi untuk terjadinya penarikan sosial (menarik diri) dibandingkan dengan anak laki-laki pada ibu yang otoriter (Nelson *et al*, 2006).

e. Keadaan sosial ekonomi

Kondisi perekonomian orang tua (keluarga) akan berdampak pada sikap interaksi sosial anak. Secara umum dapat tergambarkan bahwa anak-anak yang memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik maka anak akan memiliki kepercayaan yang baik pula, seperti yang dikemukakan oleh Zakiah Darajat (1987:87) Anak-anak orang kaya memiliki berbagai kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosialnya pada berbagai kesempatan dan kondisi lingkungan yang berbeda. Payne (dalam Mulder, 2008) menyatakan anak yang tinggal dalam keluarga dengan sumber penghasilan ekonomi sedikit cenderung kurang mempunyai kompetensi sosial pada usia muda karena kesempatan sosial jarang karena terbatasnya waktu dan uang.

f. Pendidikan orang tua

Pendidikan orang tua mempengaruhi bagaimana anak bersikap dengan lingkungannya. Ketidaktahuan orang tua akan kebutuhan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya tentu membatasi anak untuk dapat lebih leluasa melakukan eksplorasi sosial diluar lingkungan rumahnya. Pendidikan orang tua yang tinggi atau pengetahuan yang luas maka orang tua memahami bagaimana harus memposisikan diri dalam tahapan perkembangan anak. orang tua yang memiliki pengetahuan dan pendidikan yang baik maka akan mendukung anaknya agar bisa berinteraksi sosial yang baik.

g. Jumlah saudara

Menurut Downey and Condrom (dalam Mulder, 2008) menyatakan bahwa keterampilan sosial dan interpersonal anak mempunyai pengaruh positif melalui

interaksi dengan saudara kandung dirumah dan keterampilan itu menjadi lebih berguna saat berada diluar rumah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa para guru menilai anak yang mempunyai satu saudara kandung mempunyai keterampilan interpersonal lebih baik dibandingkan yang tidak mempunyai saudara kandung.

h. Struktur keluarga

Hasil penelitian yang dilakukan Hastuti (2009) membandingkan antara keluarga besar dan keluarga inti terhadap perkembangan psikososial anak, dimana hasil uji statistik menyatakan besarnya keluarga tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap perkembangan psikososial anak. Davis dan Forsythe (dalam Mu'tadzin, 2002) keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan.

Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

i. Pekerjaan

Hasil penelitian dari Liebling (2004) yang menyatakan bahwa pada kondisi ibu bekerja diluar rumah mengakibatkan waktu bertemu dengan anak akan menjadi berkurang, sehingga ibu tidak bisa maksimal dalam mendidik dan membimbing anak, sehingga akan berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Berdasarkan uraian di atas menjelaskan bahwa dalam perkembangan sosial

anak ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, faktor-faktor itu sangat erat kaitannya dengan kondisi lingkungan tempat tinggal anak, hal ini meliputi kebudayaan, kebiasaan, dan agama yang berlaku di lingkungan tempat tinggal.

5. Pola Perilaku Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Hurlock (1978: 262) menjelaskan pola perilaku sosial anak sebagai berikut:

a. Kerja sama

Sejumlah kecil anak bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur empat tahun. Kerja sama sangat dibutuhkan dalam kehidupan. Kemampuan ini perlu dilatih sedini mungkin, karena kerja sama merupakan perilaku yang tidak mudah untuk dilakukan. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan cara bekerja sama.

b. Persaingan

Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Persaingan juga dapat berguna memacu anak untuk menunjukkan kelebihanannya dihadapan orang lain, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, namun jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, akan mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk, sehingga dalam proses bersaing anak-anak perlu mendapat pendampingan dari orang dewasa sehingga anak dapat membedakan mana yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam sebuah persaingan.

c. Kemurahan hati

Kemurahan hati, sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak yang lain, meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin kurang setelah anak belajar bersama bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial. Sikap ini perlu diasah anak sedini mungkin karena sikap kemurahan hati merupakan salah satu sikap terpuji yang sangat dibutuhkan pada saat bersosialisasi dengan orang lain di lingkungan masyarakat.

d. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebayanya. Hasrat akan penerimaan sosial perlu diperhatikan karena ini dapat mempengaruhi tipe anak, apakah akan menjadi orang senang bersosialisasi ataupun orang yang menarik diri dari sosial. Orang dewasa perlu merangsang hasrat ini, sehingga anak mempunyai kepercayaan diri untuk menyatu dengan lingkungan sosial.

e. Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi mirip dengan dukacita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih. Dengan begitu apabila anak telah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita misalnya anak terjatuh pada saat berlari lalu merasakan sakit dan

ditolong oleh orang dewasa, hal ini akan menjadi pengalaman yang tak terlupakan bagi anak, dikemudian hari pada saat ada temannya yang terjatuh sama seperti yang pernah dia rasakan maka dia akan menolongnya dengan menolongnya bangun dan menghiburnya.

f. Empati

Empati kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajar atau maksud pembicaraan orang lain. Kemampuan ini tidak mudah untuk dijelaskan kepada anak usia dini, namun walaupun begitu tetap perlu dikenalkan dan dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari anak, karena ini akansangat berguna bagi anak kelak apabila sudah terjun di masyarakat.

g. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Sikap ini juga perlu untuk dikembangkan karena sikap ini akan membuat anak untuk bersikap baik sesuai dengan harapan lingkungan sosial.

h. Sikap ramah

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk bersama anak atau orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka. Pada dasarnya anak kecil sangat mudah menerima kehadiran orang asing di lingkungannya, namun ada beberapa anak yang masih merasa takut apabila adanya kehadiran orang asing, hal ini karena ada beberapa

penyebabnya salah satunya adalah anak kurang dilatih menemui orang baru atau orang tua tidak memperkenalkan anak mereka dengan orang asing, sehingga dampaknya anak tidak mengenal orang lain di sekitarnya kecuali keluarganya sendiri. Oleh sebab itu perlunya anak untuk terbiasa menemui orang lain di luar keluarganya.

i. Sikap tidak memetingkan diri sendiri

Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapatkan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus-menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.

j. Meniru

Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka. Dalam proses meniru anak perlu pendampingan oleh orang tua, karena ada hal yang ditakutkan, yakni anak lebih banyak meniru sikap yang tidak baik dibandingkan sikap yang baik.

k. Perilaku kelekatan (*attachment behavior*)

Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

Dari ke sebelas pola perilaku sosial anak, akan hanya beberapa yang menjadi fokus penelitian yakni empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan mengembangkan kebiasaan positif. Ini berdasarkan aspek keterampilan sosial menurut Yulia Ayryza (2008: 217) ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu:

- a. Empati, meliputi :
 1. penuh pengertian
 2. tenggang rasa
 3. kepedulian pada sesama
- b. Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi :
 1. komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi
 2. kerjasama
 3. penyelesaian konflik
- c. Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi:
 1. tata krama/kesopanan
 2. kemandirian
 3. tanggung jawab sosial

Ketiga aspek di atas mengacu kepada pendapat (dalam Curtis: 1988, Brewer: 2007, dan Depdiknas: 2002) bahwa aspek keterampilan sosial yang dapat ditanamkan pada anak usia dini antara lain empati, tenggang rasa, kepedulian dengan sesama, kerja sama, penyelesaian konflik, kemandirian dan tanggung jawab sosial. Dari beberapa batasan yang dikemukakan ini, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguat dalam hubungan interpersonal yang dilakukan.

B. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Pembelajaran Anak Usia Dini

Muhibbin Syah (2003: 63) definisi dari belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Hal ini juga senada dengan pendapat Skinner (dalam Muhibbin Syah, 2003: 64) bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif.

Pembelajaran adalah pengaruh yang relatif permanen atas perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir yang diperoleh melalui pengalaman (Santrock, 2008: 266). Pembelajaran menurut Knirk & Gustafson (dalam Sagala, 2005) merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan dan evaluasi, dalam hal ini pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahapan perancangan pembelajaran.

Proses pembelajaran aktivitasnya dalam bentuk interaksi belajar mengajar dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu setidaknya adalah pencapaian tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada satuan pelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang diprogramkan pendidik merupakan kegiatan integratif antara pendidikan dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran secara metodologis berakar dari pihak pendidik yaitu pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis berakar dari pihak peserta didik.

2. Karakteristik Pembelajaran Anak Usia 4-5 tahun

Mashitoh, dkk (2005) mengemukakan bahwa pembelajaran di TK mengutamakan bermainsambil belajar dan belajar seraya bermain, secara alamiah bermain memotifasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Bermain pada dasarnya lebih mementingkan proses dari pada hasil. Selain itu bermain bagi anak dapat merupakan wahana untuk perkembangan sosial emosi dan kognitif anak. Sebagai suatu proses pembelajaran terpadu menurut Mashitoh,dkk(2005) memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Pembelajaran berpusat pada anak

Pembelajaran terpadu dikatakan sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak, karena pada dasarnya pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memberikan keleluasaan pada anak, baik secara individu maupun kelompok. Anak dapat aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan yang harus dikuasainya sesuai dengan perkembangannya.

b. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan

Pembelajaran terpadu mengkaji suatu fenomena dari berbagai macam aspek yang membentuk secara jalinan antar skema yang dimiliki anak, serta anak berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari anak. Hasil yang nyata didapat dari segala konsep yang diperoleh dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lain yang dipelajari dan mengakibatkan kegiatan bermain menjadi lebih bermakna. Hal ini diharapkan dapat berakibat pada kemampuan

anak untuk dapat menerapkan perolehan belajarnya pada pemecahan masalah-masalah yang nyata dalam kehidupannya.

c. Belajar melalui pengalaman langsung

Pada pembelajaran terpadu diprogramkan untuk melibatkan anak secara langsung pada konsep dan prinsip yang dipelajari dan memungkinkan anak belajar dengan melakukan kegiatan secara langsung. Sehingga anak akan memahami hasil belajarnya sesuai fakta dan peristiwa yang dialami bukan sekedar informasi dari gurunya. Guru lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan katalisator yang membimbing kearah tujuan yang ingin dicapai, sedangkan anak sebagai aktor pencari fakta dan informasi untuk mengembangkan pengetahuannya.

d. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata

Pada pembelajarn terpadu dikembangkan pendekatan *discovery inquiry* (penemuan terbimbing) yang melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai proses evaluasi. Pembelajaran terpadu dilaksanakan dengan melihat hasrat, minat dan kemampuan anak sehingga memungkinkan anak termotivasi untuk belajar terus menerus.

e. Sarat dengan muatan keterkaitan

Pembelajaran terpadu memusatkan perhatian pada pengamatan dan pengkajian suatu gejala atau peristiwa dari beberapa mata pelajaran sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak, sehingga memungkinkan anak untuk memahami suatu fenomena pembelajaran dari segala sisi yang pada

gilirannya nanti akan membuat anaknya lebih aktif dan bijak dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada.

- f. Belajar melalui kegiatan kongkrit dengan pendekatan yang berorientasi bermain yang kreatif dan menyenangkan.

3. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Program kegiatan belajar TK seperti tertera pada peraturan pemerintah No.27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah meliputi pengembangan nilai-nilai moral Pancasila, agama, disiplin, kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, perasaan, kemampuan bermasyarakat keterampilan dan jasmani. Program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak didasarkan pada tugas perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Isi program kegiatan belajar dipadukan dalam program kegiatan belajar, yang mencakup program kegiatan belajar dalam rangka pembentukan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari di TK yang meliputi moral Pancasila, agama, disiplin, perasaan emosi, dan rangka pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru yang meliputi kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani.

Program kegiatan belajar di TK merupakan satu kesatuan program kegiatan yang utuh. Program kegiatan belajar dimaksud harus dilandasi oleh pembinaan kehidupan beragama untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan anak didik terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Pelaksanaan program pembentukan perilaku dilaksanakan terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak di TK sehingga menjadi kebiasaan yang baik.

Kegiatan belajar mengajar di TK menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Seluruh kegiatan mengembangkan aspek kepribadiannya dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menjelajahi, mengenal, mencintai, dan dapat menambah pengertiannya mengenai lingkungan dan alam sekitar.

Lingkungan belajar yang menarik, bermakna, akrab, dan bersifat informal akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara maksimal, dalam kegiatan belajar mengajar, pendidik hendaknya bertindak sebagai fasilitator dan dapat menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar diharapkan dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak dan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, kemampuan memilih dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, sosialisasi, dan emosional anak.

Jadi menggunakan permainan tradisional tidak merupakan pelanggaran dalam pembelajaran, bahkan sangat dianjurkan karena dalam permainan tradisional tidak hanya menyenangkan untuk anak namun juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, dan juga dalam pelaksanaannya tidak memerlukan biaya yang mahal karena alat-alat yang dipergunakan dapat diperoleh di lingkungan sekitar anak dan mudah untuk di dapatkan.

4. Cara Belajar Anak Usia Dini

Anak belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Berdasarkan Kurikulum TK 2004 berikut karakteristik cara belajar anak itu antara lain (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun

pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) anak belajar paling baik jika yang dipelajarinya menyeluruh, bermakna, menarik, dan fungsional. Para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu bahwa anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran dengan orang dewasa. Lingkungan yang diciptakan secara kondusif akan mengundang anak untuk belajar secara alamiah tanpa paksaan sehingga apa yang dipelajari anak dari lingkungannya adalah hal-hal yang benar-benar bermakna, fungsional, menarik dan bersifat menyeluruh.

5. Bermain dan Permainan

Bermain merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk perkembangan berpikir anak. Plato (dalam Mayke S.T 1995: 4) anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak tersebut, dan dengan memberikan alat permainan miniatur kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan, hal ini senada oleh Froebel (dalam Mayke 1995: 4) menganggap bahwa bermain sangat penting dalam belajar, yaitu kegiatan bermain yang dinikmati anak dan mainan yang paling disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian seraya mengembangkan kapasitas serta pengetahuan anak. Bahkan Jean Piaget (dalam Mayke 1995: 8) menyatakan bahwa bermain berkaitan erat dengan perkembangan intelegensi. Piaget menjelaskan adanya dua hal mendasarkan pada setiap makhluk yaitu asimilasi dan akomodasi.

Perkembangan intelek merupakan kerjasama yang berkesinambungan dan saling mempengaruhi antara asimilasi dan akomodasi. Kedua hal ini perlu seimbang agar dapat menghasilkan kecerdasan pada seseorang.

Hans Daeng (dalam Haryanto, 2010) **permainan** adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Ini sependapat dengan Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Haryanto, 2010) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Jadi **definisi permainan** adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses **kepribadian anak** dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Anak-anak bermain kapan saja dan dengan mainan apa saja yang mereka sukai, tanpa memperhatikan waktu dan tempat. Anak tidak membutuhkan peralatan atau pakaian khusus untuk bermain. Bermain barang mainan dimulainya tahun-tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia antara lima dan enam tahun. Pada mulanya anak hanya mengeksplorasi mainannya. Anak usia dua dan tiga tahun, mereka membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat hidup (dapat bergerak), berbicara, dan merasakan, dengan semakin berkembangnya kecerdasan anak, anak tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya pada barang mainan.

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa, yang menyebabkan adanya perbedaan ini salah satunya yaitu lingkungan. Anak yang tinggal di kota mempunyai pola bermain yang berbeda dengan anak yang tinggal di desa. Anak di kota cenderung melakukan kegiatan bermain pasif seperti menonton televisi ataupun bermain "*play stasion*" sedangkan anak yang tinggal di desa lebih cenderung melakukan kegiatan bermain aktif seperti melakukan permainan tradisional yang populer di daerahnya masing-masing, penyebab perbedaan ini karena kondisi lingkungan yang berbeda.

Anak yang tinggal di kota lebih banyak bermain pasif karena kondisi lingkungan yang tidak mendukung bermain aktif, yakni dimana lahan kosong arena bermain sudah berubah fungsi menjadi jalan raya dan gedung-gedung bertingkat, sedangkan di desa lahan bermain anak-anak masih banyak ditemukan, karena pembangunan di desa tidak sepesat di kota, walaupun begitu baik anak desa ataupun anak kota tetap mempunyai hak yang sama, yakni bermain.

Anak di kota tetap dapat melakukan aktivitas bermain aktif walaupun dengan jumlah intensitas yang lebih sedikit dibandingkan dengan anak desa. Karena bermain aktif berguna bagi perkembangan fisik motorik anak, selain itu dengan bermain aktif anak dapat bersosialisasi dengan orang lain di luar dirinya.

6. Tahap Perkembangan Bermain

Parten (1932) (dalam Slamet Suyanto 2005: 121) mengamati perkembangan bermain pada anak. Slamet Suyanto menemukan bahwa pola perkembangan

bermain menggambarkan pula perkembangan sosial anak dan menemukan lima tahap perkembangan bermain sebagai berikut:

a. Bermain Sendiri (*Soliter Play*)

Pada mulanya anak asyik bermain sendiri (*soliter play*). Sifat egosentrisnya yang menyebabkannya bermain sendiri dan tidak memperdulikan apa yang dimainkan teman sekelilingnya. Misalnya, anak menggunakan balok untuk membuat rumah atau menjadikannya mobil-mobilan.

b. Pengamat (*Onlooker play*)

Pada tahapan ini, anak melihat atau memperhatikan anak lain yang sedang bermain. Anak-anak mulai memperhatikan lingkungannya. Di sinilah anak mulai mengembangkan kemampuannya untuk memahami bahwa dirinya adalah bagian dari lingkungan, walaupun anak sudah mulai tertarik dengan aktivitas lain yang diamatinya, anak belum memutuskan untuk bergabung, dalam tahapan ini anak biasanya cenderung mempertimbangkan apakah anak akan bergabung atau tidak.

c. Bermain Paralel (*Parrarel play*)

Pada tahapan ini, anak bermain terpisah dengan teman-temannya namun menggunakan jenis mainan yang sama ataupun melakukan perilaku yang sama dengan temannya. Anak bahkan sudah berada dalam suatu kelompok walaupun memang tidak ada interaksi di antara anak. Biasanya mereka mulai tertarik satu sama lain, namun belum merasa nyaman untuk bermain bersama sehingga belum ada satu tujuan yang ingin dicapai bersama. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak di masa awal sekolah.

d. Bermain Asosiatif (*Associative play*)

Pada tahapan ini, anak terlibat dalam interaksi sosial dengan sedikit atau bahkan tanpa peraturan. Anak sudah mulai melakukan interaksi yang intens dan bekerja sama. Sudah ada kesamaan tujuan yang ingin dicapai bersama namun biasanya belum ada peraturan. Misalnya melakukan anak melakukan permainan kejar-kejaran, namun seringkali tidak tampak jelas siapa yang mengejar siapa. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh sebagian besar masa anak-anak prasekolah.

e. Bermain Bersama (*Cooperative play*)

Pada tahapan ini, anak memiliki interaksi sosial yang teratur. Kerja sama atau pembagian tugas atau peran dalam permainan sudah mulai diterapkan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya, bermain sekolah-sekolahan atau membangun rumah-rumahan. Tipe permainan ini yang mendorong timbulnya kompetisi dan kerja sama anak. Tahapan bermain ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pada masa sekolah dasar, namun dalam sudah dapat dimainkan oleh anak-anak taman kanak-kanak bentuk sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa dalam bermain ada tahap-tahap perkembangannya, sehingga ada dalam perkembangan tahap-tahap itu ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hurlock menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu:

a. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan, dan olah raga. Dengan demikian, anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

b. Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik anak. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada anak yang kurang pandai dan permainan anak lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatis, konstruktif, 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 daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga daripada berbagai jenis permainan lain. Pada masa-masa awal, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya, pada anak perempuan terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain daripada anak lainnya. Hal ini disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang yang memadai. Anak yang berasal dari lingkungan kota kurang bermain

daripada anak yang berasal dari lingkungan desa, hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status Sosial Ekonomi

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

g. Jumlah Waktu Bebas

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

h. Peralatan Bermain

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

Berdasarkan uraian di atas bahwa dalam bermain terdapat tahapan-tahapan yang akan dialami oleh anak dan tahapan-tahapan itu dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain kematangan kognitif anak, keadaan fisik anak, lingkungan bermain anak, jenis kelamin, waktu luang yang dimiliki, peralatan bermain, dan

lain sebagainya, dengan begitu orang dewasa yang ada disekitar anak perlu memperhatikan apa saja yang diperlukan oleh anak pada proses bermain.

C. Hakikat Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Di Indonesia, orang tua mengajari bayi dengan bermain “*tebuk ame-ame*” dan “*cilukba*”. Sementara itu, anak remaja dan sebagian orang tua bermain “*dakon*”. Dalam kegiatan bermain itu, orang tua dan anak-anak tidak hanya menikmati permainannya sendiri, tetapi juga terpesona oleh permainan lain yang dimainkan oleh orang lain. Para ahli berpendapat bahwa bagi anak-anak bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi anak, bermain tidak hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak.

Schwartzman (dalam Sukirman, 2008: 20) bermain merupakan suatu persiapan untuk menjadi dewasa, suatu pertandingan yang akan menghasilkan yang kalah dan yang menang, perwujudan dari rasa cemas dan marah, dan suatu hal yang tidak sangat penting dalam masyarakat. Lev Vigotsky (dalam Mayke, 1995: 10) mengungkapkan bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Bermain juga membebaskan anak dari ikatan atau hambatan yang didapat dari lingkungan anak, dalam hal ini bermain memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kontrol yang lebih besar terhadap situasi yang dihadapi daripada menghadapi situasi yang sesungguhnya.

White (dalam Mayke, 1995: 10) menambahkan bahwa bermain dapat merupakan cara anak bertindak menurut kehendaknya sendiri dalam tindakan yang efektif. Motivasi untuk kompetensi juga digunakan untuk menjelaskan kegiatan bermain pada anak. Anak tidak membutuhkan hadiah (*reward*) untuk bermain, anak hanya bermain demi kegiatan itu sendiri. Jadi kegiatan bermain itu sendiri dapat membuat anak merasa puas, senang dan ingin mengulangnya lagi.

Definisi permainan rakyat (permainan tradisional) menurut Suwardi Endraswara (2010: 111) adalah aktivitas rakyat yang menyenangkan. Dikatakan menyenangkan karena menimbulkan perasaan senang dan perasaan itu dapat mengalahkan segalanya, hal ini terbukti meskipun dalam bermain mengalami kekalahan dan sangat lelah, tetapi tetap merasa puas, sehingga kepuasan dalam bermainlah yang merupakan tolak ukur keberhasilan dalam permainan, bukanlah kemenangan dalam bermain. Permainan tradisional menurut Andang Ismail (2006: 105) adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

Jadi permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain sebagai kegiatan utama yang mulai tampak sejak bayi berusia tiga atau empat bulan, penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Berdasarkan penelitian Smith et al; Garvey; Rubin, Fein, dan Vandenberg (dalam Mayke S. T, 2001: 16-17) diungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, yang berarti muncul atau keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif, walaupun emosi tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai pada anak, bahkan kadang-kadang kegiatan bermain dibarengi oleh perasaan takut, misalnya saat harus meluncur dari tempat tinggi, namun anak mengulang-ulang kegiatan itu karena ada rasa nikmat yang diperolehnya.
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudanya kegiatan beralih dan satu aktivitas ke aktivitas lain.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Saat bermain, perhatian anak-anak lebih terpusat pada kegiatan yang berlangsung dibandingkan tujuan yang ingin dicapai. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan. Karena itu bermain cenderung lebih fleksibel, karena tidak semata-mata ditentukan oleh sasaran yang ingin dicapai.
- e. Bebas memilih, dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak-anak kecil. Sebagai contoh, pada anak TK menyusun balok disebut bermain bila dilakukan atas kehendak anak. tetapi dikategorikan dalam bekerja, bila ditugaskan guru. Kebebasan memilih menjadi tidak begitu penting bila anak beranjak besar.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari. Kerangka

ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain seperti bermain peran, menyusun balok-balok, menyusun kepingan gambar dan lain-lain. Realitas internal lebih diutamakan dari pada realitas eksternal, karena anak memberi makna baru terhadap objek yang dimainkan dan mengabaikan keadaan objek yang sesungguhnya.

Berikut Suwardi (2010: 111) menjelaskan ciri-ciri permainan tradisional antara lain:

- a. Suasana selalu riang gembira, tanpa keterangan, tidak ada campur tangan orang lain, tidak ada tekanan satu sama lain, meski kalah atau menang.
- b. Harapan setelah bermain bukanlah pada menang-kalah, melainkan pada kepuasan batin
- c. Seringkali memanfaatkan lirik atau lagu dan iringan

Berdasarkan ciri-ciri diatas, dapat dijelaskan bahwa ciri-ciri bermain pada umumnya dan ciri-ciri permainan tradisional memiliki kemiripan. Soelarto (1980: 90- 92) (dalam Suwardi, 2010: 113) mengemukakan bahwa permainan tradisional khususnya daerah Jawa dapat mengembangkan banyak aspek antara lain kegiatan yang mengembangkan olah raga, permainan yang mengembangkan kecerdasan, permainan yang mengembangkan aspek sosial, permainan bimbingan, bahkan ada permainan yang ke arah gaib, misalnya seperti permainan *sintren*, selain itu masih banyak aspek yang dapat dikembangkan antara lain, menurut Suwardi (2006: 69-74) menjelaskan bahwa dengan memberdayakan lagu dolanan anak dapat pembentukan karakter anak, karakter tersebut antara lain:

a. Membangun watak religius

Religius termasuk budi pekerti yang bersifat transendental, dimana anak-anak akan belajar watak religi dari keluarga. Sikap dan perilaku religi ini dalam tradisi budaya Jawa didorong oleh perintah Tuhan yang terlukis estetik dalam tembang *Sluku-Sluku Bathok*. Maksudnya bahwa sebenarnya *sluku-sluku bathok*, berasal dari silap dengar bahasa Arab *ghusluk-ghusluk batnaka*, yang berarti basuhlah, bersikanlah batinmu.

Tembang di atas, mengajarkan bahwa kita harus bersikap *eling* bahwa *wong urip mung mampir ngombe* berarti hidup manusia itu tidak berlangsung lama, hanya sementara. Manusia akan hidup kekal di akhirat, sedangkan hidup di dunia ini, hanyalah seperti orang singgah minum saja. Sehingga dalam hidup harus diisi dengan perbuatan-perbuatan yang baik bagi sesama, supaya kalau hidup sudah berakhir atau kematian sudah sampai, orang tidak menyesal. Budi pekerti *elingitu* akan mengarahkan manusia agar selalu berbuat kebajikan. Jika sampai tidak berbuat baik, akan segera ingat tentang mati dan bertobat, sehingga jangan sampai *kinepan lawang tobat*.

b. Membentuk watak Rajin dan Tidak Sombong

Lagu dolanan yang mengajarkan tentang watak rajin salah satunya *Menthog-Menthog*. Lagu ini, mulai dikenalkan sejak anak duduk dibangku TK. Dengan harapan agar anak-anak tidak berbuat seperti mentok yang memalukan, karena sering tidur saja. Artinya anak-anak dibentuk budi perkertinya agar tidak “*enak-enak ngorok*” (enak-enak tidur) saja di rumah, tetapi harus rajin belajar. Sedangkan lagu dolanan yang mengajarkan watak tidak sombong misalnya *Aja*

Ngewak-ewakake, lelagon tersebut memuat larangan (*wewaler*) kepada anak-anak agar jangan bersikap *umuk* (sombong), *ngedir-ngerade* (mengunggulkan kekuatan), *aja dumeh* (mengandalkan sesuatu yang berlebihan), dan *ngece* (meremehkan orang lain).

c. Membentuk watak Prihatin

Dalam tradisi Jawa dikenal dengan istilah *Kupat*. *Kupat* merupakan salah satu benda tradisi, karena banyak digunakan dalam selamat tradisional. *Kupat* juga sering digunakan sebagai simbol paham sifisme Jawa. *Kupat* berasal dari kata *ku* (*laku*) dan *pat* (*sipat*). *Laku* adalah sikap dan tindakan dan *sipat* adalah benda untuk menggaris, meluruskan. Jadi *laku sipat* dapat dimaknai, sebagai sikap dan tindakan yang lurus, yakni yang sesuai dengan tuntutan Tuhan. Yakni *laku* agar manusia ke arah tindakan yang lurus, dalam masyarakat Jawa di kenal sebagai laku prihatin.

Permainan tradisional perlu diperkenalkan kepada anak-anak karena telah terbukti mempunyai banyak kemanfaatan bagi si pemainnya. Melalui permainan tradisional dapat membantu perkembangan anak apabila orang dewasa dalam hal ini guru memberi cukup waktu, materi, dan kegiatan bermain bagi peserta didiknya. Anak membutuhkan waktu tertentu agar dapat mengembangkan keterampilan dalam memainkan sesuatu alat permainan. Anak yang lebih matang akan mampu melakukan kegiatan bermain dalam waktu yang lebih panjang dibandingkan anak yang masih muda hanya mampu bermain dalam jangka waktu yang lebih pendek.

3. Jenis Permainan Tradisional

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Antar daerah, antar etnis, dan antar bangsa berbeda-beda. Ki Hadjar Dewantara (1948) (dalam Slamet Suyanto, 2005: 123) menulis bahwa H. Overbeck telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Padahal, setiap waktu permainan baru muncul sehingga jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

a. Permainan Fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, *gobak sodor*, dan kucing-kucingan misalnya, menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya, dan jatuh berguling. Permainan seperti itu tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi, dengan bermain, fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

b. Lagu Anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan adapula yang mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsur lagu yang menarik ialah adanya *rhyme* atau bunyi akhir yang sama. Berikut ini adalah contoh lagu anak-anak dari daerah Jawa beserta artinya.

Pitik Walik Jambul

*Pitik walik jambul
Sego golong mambu enthong
Monggo sami kondur, weteng kula sampun kothong
E-enake sega liwetjangan terong
Terong bunder-bunder cah sregep mesthi pinter
Terong ijo-ijo, cah keset mesthi bodho*

Biasanya lagu tersebut digunakan untuk memberi hukuman. Jika suatu permainan ada anak yang kalah, anak mendapat hukuman, yaitu menjadi seekor *menthok* (entok, sejenis itik yang biasanya berwarna putih, cara berjalannya bergoyang-goyang). Anak yang mendapat hukuman akan berjalan seperti itik di tengah lingkaran, sementara teman yang lain menyanyikan lagu tersebut.

Banyak pula lagu yang mengandung nilai-nilai luhur. Ajaran tersebut ada yang dinyatakan secara eksplisit dan ada pula yang disamarkan dalam bait yang enak dinyanyikan dan didengar. Misalnya *Ayo Tuku Kluwih* atau *Pitik Walik Jambul*.

Lagu ini dinyanyikan ketika jam pelajaran habis dan anak-anak segera pulang. Lagu tersebut memberikan pesan kepada anak-anak agar rajin belajar karena hanya anak-anak rajin yang akan menjadi anak yang pandai dan naik kelas.

c. Bermain Teka-teki dan Berpikir Logis

Salah satu contoh permainan yang tujuannya mengembangkan kemampuan berpikir logis dan matematis *dakon*. Dengan permainan ini, anak-anak belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit.

d. Bermain dengan Benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda-benda tersebut. Contoh yang dapat digunakan adalah balok, balok dapat digunakan untuk membentuk berbagai macam bentuk bangun, belajar klasifikasi, dan mengembangkan imajinasi.

e. Bermain Peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, bermain peran, dan jenis permainan lain ketika anak memerankan orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat.

Sukirman (2005:35) lebih menjelaskan tentang jenis-jenis permainan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta antara lain sebagai berikut membagi jenis-jenis permainan tradisional sesuai dengan kategorisasi menurut pola permainan, yaitu:

a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Permainan anak dengan polabermain bernyanyi dan atau dengan berdialog yang dimaksudkan adalah pada waktu permainan itu dimainkan diawali atau diselingi dengan nyanyian, dialog, atau keduanya; nyanyian dan dialog menjadi inti dalam permainan tersebut. Pola permainan seperti ini pada umumnya dilakukan secara kelompok, dan permainan ini mayoritas dimainkan oleh anak perempuan. Sifat permainan pada umumnya rekreatif,

interaktif, yang mengekspresikan pengenalan tentang lingkungan, hubungan sosial, tebak-tebakan, dan sebagainya.

Berikut ini jenis-jenis permainan yang termasuk dalam kategori pola bermain dengan bernyanyi, dan berdialog antara lain: *Gatheng, Kucing-Kucingan, Cublak-CublakSuweng, Jamuran, Sliring Gending*.

b. Bermain dan olah pikir

Jenis permainan ini lebih banyak membutuhkan konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Pada umumnya permainan ini bersifat kompetitif perorangan, oleh karenanya tidak memerlukan arena permainan yang luas. Jenis permainan ini pada umumnya banyak digemari anak laki-laki. Berikut jenis permainan yang bisa dimasukkan ke dalam kelompok olah pikir yaitu : *bas-basan, dhakon, macanan, dan mul;-mulan*.

c. Bermain dan adu ketangkasan

Jenis permainan ini lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana, dan tempat bermain yang relatif luas. Permainan jenis ini pada umumnya berakhir dengan posisi pemain menang-kalah; *mentas-dadi*; dan ada sanksi hukuman bagi yang kalah diantaranya yaitu menggendong yang menang, yang kalah nyanyi, atau yang kalah “*dicablek*”, yang kalah harus menyerahkan biji permainannya, yang kalah mengejar yang menang. Berikut jenis-jenis permainan yang masuk dalam pola ini: *Jeg-jegan, Angklek, Patil Lele, Jirak, Embek-embekan*.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pendapat Ki Hajar Dewantara dan Sukirman tidak jauh berbeda, bahwa dalam permainan anak ada beberapa

unsur yaitu lagu anak, bersifat fisik, mengembangkan aspek sosial karena dalam bermain lebih banyak dilakukan secara berkelompok.

4. Jenis-Jenis Permainan Tradisional Yang Mengembangkan Aspek Keterampilan Sosial

Jenis-jenis permainan tradisional yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini menurut hasil penelitian Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (2004: 9) (dalam Nyoman Seriati dan Nur Hayati) antara lain sebagai berikut:

a. Permainan Tradisional Gerak Tubuh atau Fisik Yang Menstimulasi keterampilan Sosial AUD

Permainan tradisional yang melibatkan gerak tubuh atau fisik yang dapat menstimulasi keterampilan sosial bagi anak usia dini teridentifikasi ada 7 permainan. Permainan-permainan tersebut antara lain: (1) *Sobyung*; (2) *Ambah-ambah lemah*; (3) *Obar-abir*; (4) *Jenthungan/Dhelikan*; (5) *Bedhekan/ Tutup mata*; (6) *Dhakon*; (7) *Sundamanda/ Engklek*

b. Permainan Tradisional Gerak dan Lagu Yang Menstimulasi Keterampilan Sosial AUD

Permainan yang melibatkan gerak dan lagu untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini antara lain: (1) *Cublak-cublak Suweng*; (2) *Jamuran*; (3) *Gundhul-gundhul PacuL*; (4) *Jaranan*; (5) *Uler Keket*; (6) *Kidang Talun*; (7) *Kursi Jebol*; (8) *Lagu Kacang Goreng*; (9) *Sluku-sluku Bathok*; (10) *Siji loro telu*; (11) *Menthog- menthog*; (12) *Buta-buta Galak*

c. Kandungan Permainan Yang Berpotensi Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (khususnya usia TK)

Permainan gerak serta permainan gerak dan lagu yang telah diidentifikasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif stimulus pada anak usia dini. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, anak belajar kekompakan, anak belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka serta belajar mengembangkan kemampuan bahasa dalam masih dalam tahap perkembangan, dalam permainan *jamuran*, ketika melingkar, semua peserta duduk sama rendah tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin. Ketika bermain *jamuran* peserta belajar untuk mengenal lingkungan disekitar mereka, antara lain mengenal teman bermain, mengenal tetangga dan bersosialisasi dengan kebiasaan orang lain yang berbeda dengan kebiasaan di rumah anak.

D. Kerangka Pikir

Keterampilan sosial pada anak merupakan salah satu hal yang penting, karena keterampilan sosial akan sangat berguna bagi anak di kemudian hari. Hal ini karena keterampilan sosial dapat digunakan anak untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain, dimana fungsi dari berkomunikasi adalah dapat mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, seseorang diharapkan untuk dapat berkerja sama, bersikap, saling menghargai, dan menghormati dengan orang lain. Sikap ini muncul dari adanya kebiasaan yang dibangun sejak usia dini.

Perubahan lingkungan seperti tempat tinggal berimbas pada perubahan pola perilaku manusia, dimana saat ini kemudahan dalam memenuhi kebutuhan seperti hiburan sudah sangat mudah didapat melalui kecanggihan teknologi, sehingga tidak membutuhkan begitu banyak bantuan dari orang lain. Ini terbukti dari maraknya permainan modern seperti *play station (PS)* menjadi pilihan sebagai media hiburan, bagi anak-anak karena tidak merepotkan dimana untuk dapat memainkannya tidak harus pergi keluar ruangan, karena sudah ada alat yang tersedia untuk memainkannya.

Ini berdampak pada keterampilan sosial anak dimana untuk usia 4-5 tahun dimana anak seharusnya bermain bersama teman sebayanya, menjadi terhambat karena peran teman sebayanya digantikan oleh *play station*, menyebabkan anak lebih pasif, tidak bersemangat, dan malas belajar karena selalu teringat dengan *play station*. Sehingga implementasi keterampilan sosial hanya dilakukan di lingkungan sekolah, karena di dalam rumah anak hanya berhubungan dengan anggota keluarga saja.

Metode yang digunakan di sekolah guna mengimplementasi keterampilan sosial adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak bertentangan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang dimana bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Seluruh kegiatan mengembangkan aspek kepribadiannya dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat menjelajahi, mengenal, mencintai, dan dapat menambah pengertiannya mengenai lingkungan dan alam sekitar,

permainan tradisional dapat dijadikan salah satu pilihan metode yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Permainan tradisional khususnya permainan tradisional Jawa yakni dilakukan dengan bernyanyi, dengan irama tertentu sambil bertepuk tangan atau dengan gerakan-gerakan fisik tertentu, dan mengucapkan kata-kata. Jenis permainan yang beraneka ragam, membuat anak merasa senang dan tidak mudah bosan. Pelaksanaan permainan tradisional banyak dilakukan secara berkelompok sehingga sangat efektif dalam pengembangan kemampuan sosial anak, interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa, dan kemampuan emosi.

Ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini di mana anak memiliki karakteristik yang unik dan berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Usia TK merupakan usia bermain. Anak usia TK memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kreatif, dan mudah sekali merasa bosan terhadap hal-hal yang terlalu sering dijumpainya. Oleh karena itu, guru memfasilitasi dan memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, menggembirakan, dan bervariasi dengan mempertimbangkan karakteristik anak.

E. Pertanyaan Penelitian

Dari penjabaran kajian teori tersebut, penulis merumuskan pertanyaan bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional

kelompok TPA usia 4-5 tahun di TPA Uswatun Khasanah yang meliputi sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan Implementasi Keterampilan Sosial anak melalui permainan tradisional dalam pembelajaran?
2. Bagaimana peran guru dalam penggunaan permainan tradisional dalam pelaksanaan implementasi keterampilan sosial dalam pembelajaran?
3. Bagaimana evaluasi implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran?

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Lexy J. Moleong (2007: 6) menjelaskan definisi penelitian kualitatif adalah sebagai berikut, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistika atau cara kuantifikasi lainnya

Dalam Suharsimi Arikunto (2005:234),pendekatan deskriptif kualitatif adalah penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan tertentu. Sehubungan dengan apa yang dikemukakan di atas, maka alasan menggunakan penelitian deskriptif yaitu peneliti hanya ingin mengungkap suatu variabel atau keadaan tertentu “apa adanya”. Sehingga hanya merupakan pengungkapan fakta.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 109) menyatakan bahwa subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subjek penelitian itulah data dapat diperoleh. Subjek penelitian ini dapat berupa benda, orang, atau tempat. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok usia 4-5 tahun di TPA Uswatun Khasanah, Kronggahan I, Trihanggo, Gamping, Sleman, Yogyakarta yang berjumlah 20 anak , 10 anak laki-laki dan10 anak

perempuan, sedangkan objek penelitiannya adalah keterampilan sosial anak kelompok usia 4-5 tahun.

C. Setting Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah yang beralamat di Kronggahan I, Trihanggo, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Peneliti menfokuskan diri pada Implementasi keterampilan sosial dalam proses pembelajaran kelompok usia 4-5 Tahun.

D. Sumber Data

Suharsimi Arikunto (2006: 129) menjelaskan tentang definisi sumber data sebagai berikut, bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini yaitu dua guru kelas kelompok usia 4-5 tahun (kelompok Anggrek), satu kepala sekolah, dan 20 anak kelompok usia 4-5 tahun, kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, dan sumber data tertulis berupa referensi yang digunakan peneliti dalam bentuk buku, catatan lapangan, serta foto. Sumber data digunakan untuk menelaah segi subjektif dan hasilnya dianalisis secara induktif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Danim (2002: 121-132) antara lain: 1) Hubungan kerja lapangan, 2) Observasi Partisipatif, dan 3) wawancara. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan menggunakan berbagai panduan dan acuan agar lebih terarah dan fokus. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti

adalah observasi partisipatif dan wawancara. Berikut akan dijabarkan langkah dari masing-masing metode tersebut:

1. Observasi partisipatif

Observasi partisipatif adalah teknik dimana peneliti harus banyak memainkan peran selayaknya yang dilakukan oleh subjek penelitian, pada situasi yang sama atau berbeda.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaannya diajukan oleh peneliti kepada subjek atau sekelompok subjek penelitian untuk dijawab. Berdasarkan strukturnya ada dua jenis wawancara:

a. Wawancara tertutup

Wawancara tertutup adalah wawancara yang pertanyaan-pertanyaan difokuskan pada topik-topik khusus atau umum.

b. Wawancara terbuka

Wawancara terbuka adalah wawancara dimana peneliti membentuk kebebasan diri dan mendorongnya untuk berbicara secara luas dan mendalam. Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data dari ketiganya, hal ini dilakukan agar lebih memaksimalkan pengambilan data. Peneliti akan melakukan kombinasi dari ketiganya untuk mempermudah dalam proses pengambilan data.

3. Dokumentasi

Hasil penelitian dari proses observasi dan wawancara akan lebih akurat apabila didukung oleh dokumen-dokumen yang lalu yang mendukung terhadap

masalah yang sedang diteliti. Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengumpulkan dokumen-dokumen yang dapat menunjang terhadap perolehan data-data yang diperlukan. Guba dan Lincoln (Lexy J. Moleong, 2009: 217), mengungkapkan alasan digunakan dokumen untuk kepentingan penelitian seperti berikut ini.

- a) Dokumen merupakan sumber statbil, kaya dan mendukung
- b) Berguna sebagai barang bukti untuk pengujian
- c) Sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks
- d) Tidak reaktif sehingga sukar ditentukan dengan teknik kajian isi
- e) Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil bahan-bahan sumber dan data-data dokumentasi yang ada di Play Group dan TPA Uswatun Khasanah berupa foto-foto pelaksanaan kegiatan penelitian, Rencana Kegiatan Harian, fasilitas lembaga, dan administrasi dalam sekolah. Metode dokumentasi meskipun metode yang utama yang digunakan dalam penelitian ini, namun metode ini dilakukan dikarenakan untuk menambah kejelasan dalam penafsiran data.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen penelitian berupa wawancara dan observasi partisipan. Danim (2002: 135) menjelaskan bahwa

instrumen utama pengumpulan data penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri atau biasa disebut sebagai *human instrument*.

Sedangkan definisi instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Variasi jenis instrumen penelitian adalah angket, ceklis (*check-list*) atau daftar centang, pedoman wawancara, pedoman pengamatan. Ceklis sendiri memiliki wujud yang bermacam-macam. (Suharsimi Arikunto, 2006: 160)

Proses pelaksanaan penelitian dilakukan menggunakan berbagai panduan sebagai acuan agar peneliti lebih terarah dan fokus. Panduan-panduan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain kisi-kisi observasi dibuat acuan pemberian skor. Panduan observasi dibuat untuk mencatat berbagai permainan tradisional yang digunakan dalam implementasi keterampilan sosial anak yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Kolom-kolom nama-nama permainan tradisional dikosongkan karena permainan yang akan dicatat merupakan kegiatan yang harus ditemukan. Panduan wawancara digunakan untuk mendapatkan data guna memadukan hasil observasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan kegiatan permainan tradisional yang muncul. Panduan observasi pembelajaran digunakan untuk memperoleh data proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Aspek keterampilan sosial menurut Yulia Ayriza (2008: 217) ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu:

- b. Empati, meliputi :
 - 4. penuh pengertian
 - 5. tenggang rasa
 - 6. kepedulian pada sesama
- d. Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi :
 - 1. komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi
 - 2. kerjasama
 - 3. penyelesaian konflik
- e. Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi:
 - 1. tata krama/kesopanan
 - 2. kemandirian
 - 3. tanggung jawab sosial

Wawancara dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan guru kelas untuk memperoleh data dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional yang meliputi: langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran, alat yang digunakan, peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan hambatan-hambatan yang terjadi saat pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Kisi-kisi Implementasi Keterampilan Sosial

Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Pengumpulan data
Sejarah dan identitas lembaga	a. Tanggal berdiri b. Visi dan misi c. Jumlah anak, guru, dan karyawan d. Status sekolah	Kepala Sekolah	Observasi Dokumentasi
Fasilitas lembaga	a. Jumlah kelas b. Halaman c. APE d. Kamar mandi e. Perpustakaan f. Kantor g. UKS	Kepala Sekolah, karyawan, guru	Observasi Dokumentasi
Implementasi Keterampilan Sosial	a. Pengkodisian b. Pemberian arahan c. Pelaksanaan	Guru, Anak	Observasi, Wawancara, Dokumentasi
Administrasi	RKH	Guru	Observasi, Wawancara

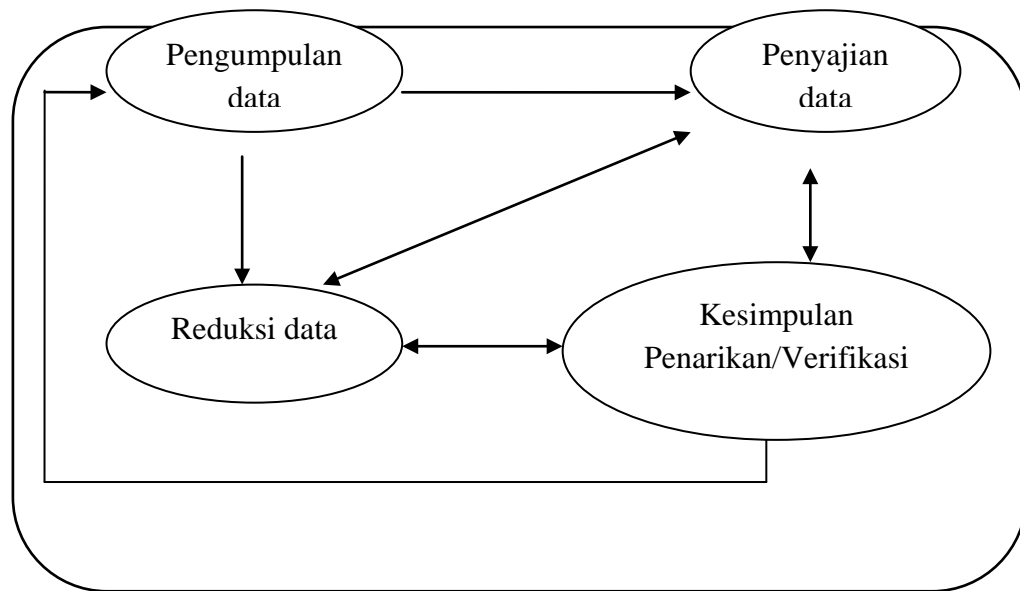
G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Proses penyusunan data berarti menggolongkannya dalam pola, tema, atau kategori. Tanpa ada kategori atau kualifikasi data, maka data tersebut tidak dapat ditafsirkan. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep. Interpretasi menggambarkan perspektif atau pandangan peneliti terhadap kondisi yang ada di lapangan ataupun data yang diperoleh peneliti (Moleong, 2006:103)

Analisis data dalam penelitian kualitatif di *Play group* dan TPA Uswatun Khsanah dilakukan sejak proses kegiatan praktek kerja lapangan yang dilaksanakan oleh peneliti, observasi, selama penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan data ke dalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan supaya mudah dipahami.

Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, dan jenuh. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut :

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 1.
Komponen-komponen analisis data model interaktif
Sumber: Miles dan Huberman (2009: 20)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-memilah, mengkategorikan, dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk Catatan Wawancara (CW), Catatan Lapangan (CL), dan Catatan Dokumentasi (CD). Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan, dan catatan dokumentasi diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Masing-masing data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

Tabel 2.
Daftar Pengkodean awal Data

Komponen	Kode	Kepala Sekolah	Guru	Anak
Catatan Wawancara	CW	1	2	3
Catatan Lapangan	CL	1	2	3
Catatan Dokumentasi	CD	1	2	3

3. Kesimpulan, Penarikan, atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

H. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas, karena dalam penelitian kualitatif kriteria utama pada data penelitian adalah valid, reliabel, dan objektif. Teknik pemeriksaan keabsahan data (Moleong, 2007:327), yaitu: “perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, pengecekan anggota, uraian rinci, audit kebergantungan, dan audit kepatian”. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga teknik, yaitu:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Kehadiran peneliti dalam setiap tahap penelitian kualitatif membantu peneliti untuk memahami semua data yang dihimpun dalam penelitian bahkan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan keikutsertaan digunakan peneliti untuk membangun kepercayaan para subjek terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dari pukul 07.00-10.00 WIB semula dua minggu dan diperpanjang satu minggu sehingga total proses pembelajaran berlangsung selama tiga minggu

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis konstan. Ketekunan

pengamatan menggunakan seluruh panca indera meliputi pendengaran dan insting peneliti sehingga dapat meningkatkan derajat keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik ketekunan pengamatan, dilakukan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan siswa atau anak.

3. Triangulasi

Denzindan Lincoln(2009: 271) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan peneliti, sumber, teori, dan metode. Triangulasi dengan memanfaatkan peneliti untuk mengecek kembali derajat kepercayaan data.

Ada beberapa triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini. Triangulasi tersebut antara lain dengan triangulasi sumber data yang dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat yang dibandingkan dengan hasil wawancara. Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi wawancara dan observasi. Kemudian yang terakhir adalah triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembanding.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah dan Identitas Lembaga

1. Sejarah Berdirinya *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari Kepala Sekolah *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah, ibu Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST, pendiri sekolah ini dilakukan oleh beberapa orang yaitu: Ibu Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST sendiri yang sekarang menjabat sebagai kepala sekolah, ibu Nur Azizah, ibu Sri Lestari, S.Pd, ibu Dra. Dyah Sayyidati Insani, dan ibu Triyani.

Sekolah ini beralamat di Desa Kronggahan I Trihanggo, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman. Awalnya sekolah ini hanya terdapat *Play group*, yakni berdiri tanggal 25 Oktober 2004, dan baru mendapat izin dari pemerintah setempat sekitar tahun 2005, ini tertulis dari SK No. 057/ KTSP/ 2005 dari Dinas Pendidikan Luar Sekolah Kabupaten Sleman Yogyakarta. Selanjutnya di tahun yang sama sekolah ini telah mendapatkan izin mendirikan TPA dengan SK No. 086/ KTSP/ 2005 dari Dinas Pendidikan Luar Sekolah Kabupaten Sleman Yogyakarta, dan TPA baru berdiri pada tanggal 1 Februari 2006. (CD-01)

2. Visi, Misi, dan Tujuan *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah

a. Visi

Terwujudnya anak didik yang kreatif dan potensial sehingga menghasilkan calon anggota keluarga yang memiliki jati diri, cerdas, mandiri, terampil dalam kehidupan sehari-hari, mampu bersosialisasi dan menjadi anak yang shaleh-salehah yang mampu mempunyai budi pekerti luhur melalui proses

bermain dan belajar yang nyaman dan diliputi kasih sayang serta terlindung hak-haknya.(CD-01)

b. Misi

- 1) Mengupayakan peningkatan kesadaran dan kemampuan masyarakat akan pentingnya memberikan layanan pendidikan anak usia dini.
- 2) Membangun anak didik untuk memiliki kemampuan yang kreatif, cerdas, sehat, dan mudah beradaptasi atau peka terhadap lingkungan sekitar serta memiliki budi pekerti yang luhur. (CD-01)

c. Tujuan

Melahirkan generasi bangsa yang beriman, bertaqwa, cerdas, sehat, dan ceria serta memiliki kesiapan fisik dan mental dalam memasuki pendidikan selanjutnya.(CD-01)

3. Jumlah Guru, Peserta Didik, dan Karyawan

Jumlah Total *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah memiliki tenaga pengelola sebanyak empat orang, tenaga pendidik sebanyak 13 orang dan karyawan duaorang. Hal ini dapat dilihat dalam catatan dokumen. (CD-01)

a. Jumlah Guru

Total jumlah guru di *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah adalah 13 orang.Guru yang mengajar di sekolah ini walaupun tidak semua merupakan lulusan S1 PAUD namun mereka sudah mendapatkan pelatihan yang berekanaan dengan ilmu ke PAUD an. (CD-05)

b. Jumlah Peserta Didik

Dari catatan dokumen yang didapat peneliti bahwa jumlah peserta didik di *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah berjumlah 80 pada tahun ajaran 2012/2013 yaitu dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Jumlah peserta didik Kelompok Bernain (PG) berjumlah 26. (CD-02)
- 2) Jumlah peserta didik kelompok TPA berjumlah 54. (CD-03)

c. Jumlah Karyawan

Jumlah karyawan di *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah adalah dua orang.

4. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana *Play group* dan TPA Uswatun Khasanah terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas kelas

a. Sarana fasilitas umum

Tabel
Sarana Fasilitas Umum

No	Sarana Fasilitas Umum	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Ruang Kantor dan Kepala Sekolah	√	
2.	Ruang Kelas	√	
3.	Ruang Tidur	√	
4.	Dapur	√	
5.	Toilet dan Kamar Mandi	√	
6.	Tempat Parkir		
7.	Halaman	√	
8.	Tape	√	
9.	Kaset	√	
10.	Meja	√	
11.	Kasur	√	
12.	Kursi	√	
13.	Kolam Renang	√	
14.	APE Outdoor		

1) Ruang Kantor dan Kepala Sekolah

Ruang Kepala sekolah dan ruang kantor sekolah ini yakni dijadikan dalam satu ruangan bahkan menjadi satu juga dengan ruang khusus tamu kepala sekolah.

2) Ruang Kelas

Ruang kelas ada empat yaitu: ruang sentra persiapan, ruang sentra balok, ruang sentra alam, dan ruang sentra peran.

3) Ruang Tidur (kamar tidur)

Kamar tidur ada dua. Penggunaan kamar disesuaikan dengan tingkatan usia anak, yakni anak yang berumur di bawah satu tahun berbeda kamar anak yang berusia dua tahun ke atas.

4) Dapur

Dapur di sekolah ini memiliki ruangan tersendiri, fungsinya untuk menyiapkan makanan dan minuman baik untuk guru, para anak maupun tamu sekolah.

5) Toilet dan Kamar Mandi

Toilet dan kamar sekolah ini ada tiga buah. Toilet dan kamar mandi dibangun menjadi satu atau dapat dikatakan toilet berada di dalam kamar mandi.

6) Lapangan

Lapangan sekolah ini ada dua buah yang letaknya terpisah, yang pertama di tengah-tengah sekolah yang kedua ada di samping sekolah. Lapangan ini digunakan sebagai kegiatan fisik motorik.

7) Tape

Tape yang dimiliki satu buah, digunakan sebagai alat bantu memutar lagu apabila sedang melakukan senam pagi di lapangan tengah.

8) Kaset

Kaset yang digunakan adalah kaset lagu-lagu anak yang digunakan sebagai pengiring pada saat senam pagi,

9) Karpet/ tikar

Karpet atau tikar digunakan sebagai alas pada saat pembelajaran di sentra, sebagai sentra tidak menggunakan tempat duduk dan meja sebagai properti di dalam kelas melainkan mereka duduk melingkar di atas tikar atau karpet kecuali di sentra persiapan. Di sentra persiapan guru menyediakan karpet/tikar dan kursi dan meja sebagai sarana di kelas.

10) Kasur

Kasur terdapat di ketiga kamar tidur.

11) Meja

Meja terdapat tersebar disemua ruangan baik di dalam kelas maupun di dalam kantor guru. Fungsinya juga disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ruangan.

12) Kursi

Kursi juga tersebar disemua ruangan baik di dalam kelas maupun di dalam kantor guru. Fungsinya juga disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ruangan.

13) Kolam renang

Kolam renang di sekolah ini terdapat satu buah, namun belum dimanfaatkan semaksimal mungkin dari pihak sekolah.

a. Prasarana

1) APE *Indoor*

APE indoor antara lain berupa satu set perlengkapan balok dan aksesorisnya, perlengkapan bermain peran seperti pakaian, miniatur alat musik, alat sholat, peralatan *make up* (bedak, parfum, sisir, cermin, papan seluncur indoor, dll). (CD-10)

2) APE *Outdoor*

APE outdoor antara lain berupa papan titian, papan seluncur, ayunan, jungkat-jungkit. (CD-11)

B. Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional pada TPA Uswatun khasanah dilaksanakan sesuai dengan RKH yang mereka buat dimana aspek perkembangannya disesuaikan dengan indikator dan tingkatan usia anak hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kelas antara lain sebagai berikut:

“Implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat sebelumnya.” (CW-02)

Implikasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional berjalan dengan lancar dan menyenangkan bagi anak. Ini terlihat dari antusias anak dalam mengikuti jalannya permainan yang diarahkan oleh anak, dengan seksama anak mendengarkan instruksi dari guru mereka tentang peraturan permainan yang akan berlaku dipertandingan yang akan dimainkan.

Permainan tradisional merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Selain mudah untuk dilakukan permainan tradisional dalam pelaksanaannya juga tidak membutuhkan peralatan yang memakan biaya bahkan alat-alat yang digunakan mudah didapat karena berada di lingkungan sekitar anak. Hal ini disampaikan oleh guru kelas pada saat sesi wawancara, yakni sebagai berikut:

“Alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran melalui permainan tradisional adalah dengan menggunakan benda-bendayang ada disekitar anak, adalah: “kreweng” atau pecahan genteng. Selebihnya permainan yang dilakukan tidak membutuhkan peralatan khusus.”(CW-02)

Penggunaan permainan tradisional dalam implikasi keterampilan sosial selain dalam pengeluaran biaya sangat murah, anak-anak juga merasa senang, dimana mereka belajar dalam melakukannya dengan suasana yang menyenangkan yakni belajar dengan bermain, hal ini berarti sesuai dengan prinsip belajar anak yakni belajar yang menyenangkan, hal ini juga disampaikan oleh guru kelas dalam wawancara yakni sebagai berikut:

” Permainan tradisional yang diberikan kepada anak cocok sesuai dengan usia anak.”(CW-01)

“Implementasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun disekolah ini melalui permainan tradisional dimana permainan tradisional memiliki kriteria yang cocok dalam penerapan

pembelajaran anak yakni belajar yang menyenangkan.” (CW-02)

Peningkatan keterampilan sosial yang terjadi pada anak setelah melakukan permainan tradisional adalah bahwa keterampilan sosial mereka semakin baik, ini terbukti dari perilaku anak, bahwa keterampilan sosial mereka tidak hanya mereka gunakan pada saat bermain namun juga pada saat kegiatan lainnya, hal ini senada dengan yang disampaikan oleh guru kelas mereka yakni sebagai berikut:

“Keterampilan sosial : kerja sama, kemandirian, kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, dan kepedulian telah berkembang sangat baik, contohnya dalam hal kerja sama anak-anak pelaksanaannya sudah nampak bahkan sampai diluar kegiatan permainan tradisional yakni masih berlaku pada saat bermain dalam sentra anak-anak bekerja sama membereskan mainan yang telah mereka gunakan. Dalam hal kemandirian anak nampak karena anak sudah mampu bermain dengan aktif di dalam sentra.” (CW-01)

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional di TPA Uswatun Khasanah untuk kelompok usia 4-5 tahun berhasil, karena keterampilan yang mereka dapatkan dari permainan tradisional dapat mereka aplikasikan juga dikegiatan sehari-hari mereka.

Adapun jenis-jenis permainan tradisional yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung antara lain:

1. Bermain *Jamuran*

Jamuran adalah permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak di Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jamuran* berasal dari kata jamur yang berarti cendawan, dan mendapat akhiran “an”. Jamur berbentuk bulat, maka permainan tersebut, yaitu membentuk lingkaran. Jumlah pemain *jamuran* tidak dibatasi, biasanya berkisar antara 4-12 anak, sedangkan batasan umur pemain

juga tidak mengikat sehingga cocok untuk siapa saja, yakni oleh anak laki-laki saja maupun anak perempuan saja, atau campuran anak laki-laki dan anak perempuan. Permainan ini tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (d disesuaikan banyaknya pemain), kecuali itu *jamuran* juga memiliki lagu pengiring yang dinyanyikan oleh semua pemain *jamuran*.

Pelaksanaan permainan *jamuran* dilaksanakan sesuai dengan RKH yang dibuat oleh guru sebelumnya. Ini dapat dilihat dari RKH di halaman lampiran, yang menunjukkan permainan tradisional *jamuran* sudah masuk ke dalam RKH.

Langkah-langkah pelaksanaan implementasi keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dilakukan dengan urutan sebagai berikut:

- a. Guru mengkondisikan anak terlebih dahulu, dengan merapikan semua peralatan yang tadi telah digunakan dalam kegiatan inti di centra main peran.
- b. Guru mengajak semua anak berpartisipasi dalam merapikan alat belajar yang telah mereka gunakan kemudian diletakkan di tempat semula.
- c. Setelah semua alat belajar dirapikan ketempat semula, guru memberikan arahan kepada semua anak untuk membentuk lingkaran kecil dengan menggandeng tangan teman mereka masing-masing.
- d. Setelah lingkaran terbentuk, guru mengungkapkan tujuan dari kenapa anak-anak diminta membentuk lingkaran kecil, yakni akan memainkan sebuah permainan yang bernama *jamuran*.
- e. Guru menjelaskan aturan bermain kepada anak-anak, dan guru juga membeli pilihan kepada anak-anak permainan *jamuran* apa saja yang akan dimainkan

pilihannya antara lain: *jamur kursi*, *jamurpayung*, *jamurkodok*, dan *jamurparut*.

- f. Pilihan keputusan dilakukan dengan pengambilan suara terbanyak yang dipilih sendiri oleh anak.
- g. Pilihan permainan jamuran yang akan dilakukan oleh anak adalah *jamur kursi* dan *jamurkodok*
- h. Setelah pilihan ditentukan permainan mulai dilakukan berikut cara mainnya:

Jalannya Permainan

Sekelompok anak –anak yang berkeinginan bermain *Jamuran* maka yang harus dilakukan adalah:

- a. Melakukan undian untuk menentukan siapa yang *dadi* atau *mentas*. Barang siapa yang paling kalah itulah yang *dadi*. Misalnya yang bermain adalah A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J. Pemain yang paling kalah berdasarkan undian adalah J, maka J menjadi pemain *dadi*.
- b. Kemudai pemain A, B, C, D, E, F, G, H, dan I berdiri membentuk lingkaran, sedangkan J berada di tengahnya. Bentuk ini menyerupai bentuk jamur dengan titik pusatnya. Kemudian pemain membentuk lingkaran bergerak berputar sambil menyanyikan lagu *Jamuran* dengan syair sebagai berikut:

*Jamuran ya ge ge thok
Jamur apa, ya ge ge thok,
Jamur gajih mbejijih sakara-ara,
Semprat-semprit jamur apa?*

- c. Sampai pada bait terakhir maka berhentilah gerak berputar tadi. Kemudian J harus menjawab pertanyaan tadi. Misalnya J menjawab “*Jamur Kursi*” maka

pemain yang membentuk lingkaran tadi memposisikan tubuh mereka layaknya seperti kursi. Kemudian mendatangi satu persatu pemain untuk menduduki pemain yang posisi tubuhnya sudah seperti kursi. Apabila salah satu diantara pemain yang melingkar pada saat diduduki J berubah posisi tubuhnya maka dialah yang akan menggantikan J berada di tengah atau *dadi*. Ada kalanya karena kurang cekatannya maka seseorang pemain menjadi pemain *dadi* terus menerus.

d. Mengenai pertanyaan “*Jamur apa?*”, jawabannya banyak sekali. Contoh jawabannya misalnya:

- 1) *Jamur parut*, para pemain supaya menyiapkan salah satu telapak kakinya untuk digaruk-garuk oleh pemain *dadi*. Apabila pemain yang digaruk merasa geli dan tertawa maka pemain tersebut kalah, dan berubah status menjadi pemain *dadi*.
- 2) *Jamur Kendhil*, anak-anak yang membuat lingkaran lari dan berjongkok berdekatan satu sama lain. Jarak antar pemain kurang satu depa. Apabila ada yang berjarak lebih dari satu *depa*, maka anak-anak yang berjongkok tadi sangat rapat, maka pemain yang *dadi* tadi boleh mengangkat salah satu diantara mereka. Apabila ada yang terangkat salah satu diantara mereka berhasil terangkat maka dia berganti menjadi pemain *dadi*.
- 3) *Jamur kethek menek*, para pemain supaya menirukan kera sedang memanjat. Jadi mereka memanjat pohon, bangku, kursi, atau lainnya, yang penting tidak menginjak tanah.

- 4) *Jamur gagak*, para pemain menirukan gaya burung gagak yang sedang terbang. Mereka merenggakan tangan kanan dan kiri kemudian berlari-lari kesana-kemari seolah-olah seperti burung gagak sedang terbang.
- 5) Pada saat bermain *jamuran* anak-anak TPA uswatun kelompok Anggrek (4-5 tahun) yang menjadi pemain dadi adalah guru mereka dan yang menjadi pemain melingkar adalah semua anak kelompok anggrek. Saat permainan berlangsung pemain dadi memilih untuk “*JamurKursi*” dan “*Jamur Kodok*”.

Dalam permainan jamuran ini guru berperan ganda yakni sebagai fasilitator dan pemimpin permainan. Fasilitator disini guru memberikan kesempatan dan tempat kepada anak memainkan permainan *jamuran*. Selain itu guru juga memberikan arahan kepada anak-anak tentang bagaimana cara memainkan permainan ini dengan benar, sedangkan pemimpin permainan disini yakni disini guru berperan sebagai pengambil keputusan atas aturan permainan yang telah disepakati dan pemilihan permainan yang akan dimainkan berdasarkan pemungutan suara terbanyak, dalam bermain ini keterampilan sosial yang dapat diimplikasikan adalah afiliasi dan resolusi konflik yakni hubungan pribadi dan penyelesaian konflik. Dalam hal ini melalui permainan ini hubungan antar individu menjadi lebih akrab karena pada proses bermain mereka diharuskan berpegangan tangan dengan teman yang lain dan juga adanya komunikasi verbal antar pemain, sedangkan penyelesaian konflik yakni anak memutuskan hal berhubungan dengan aturan main dilakukan dengan bermusyawarah antar pemain, sehingga anak merasa tidak ada yang dirugikan karena keputusan merupakan hasil kesepakatan bersama.

Aspek lain yang diimpilkasikan melalui permainan ini adalah empati, empati tidak bisa lepas dari hubungan antar manusia, sehingga setiap perilaku yang berkenaan dengan komunikasi dengan orang lain membutuhkan rasa empati, dan ini juga berlaku di dalam permainan, ini berguna sebagai pendukung penyelesaian konflik, selain keterampilan afiliasi dan resolusi konflik kemudian empati keterampilan mengembangkan kegiatan positif juga dapat diimplemtasikan dalam permainan ini, ini terbukti dari hasil observasi di lapangan, hasilnya sebagai berikut:

“Berdasarkan catatan lapangan di atas menunjukkan keterampilan sosial anak kelompok 4-5 tahun di uswatun khasanah sangat baik. Hanya beberapa aspek keterampilan saja yang tidak terimplementasi pada saat permainan tradisional ini, dan itu pun hanya di satu aspek keterampilan sosial. Jumlah anak yang mengimplementasikan keterampilan sosial lebih banyak dibandingkan dengan jumlah anak yang tidak mengimplementasikan keterampilan sosial. Permainan *Jamuran* yang dilaksanakan pada saat pembelajaran sangat efektif dalam mengimplementasikan keterampilan sosial.” (CL-01)

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional *Jamuran* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun di Uswatun Khasanah. Karena semua anak dapat mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional dengan sangat baik. Dimana dalam pelaksanaannya selain mudah untuk dilaksanakan, permainan tradisional juga mudah diterima oleh anak.

2. Bermain *Engklek* atau *Ingkling*

Engklek merupakan sebuah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak di Indonesia. Dinamakan demikian karena dilakukan

dengan melakukan *engklek*, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya.

Engklek dapat dimainkan pada pagi, siang, maupun sore hari. Selain itu permainan ini dapat dilakukan dimana saja, di halaman rumah, emper rumah, lapangan, halaman sekolah, dan lain sebagainya. Lama permainan tidak mengikat, namun biasanya selesai setelah ada pihak yang mendapatkan hasil (*sawah* atau *omah*). Akan tetapi meskipun belum ada pihak yang memiliki sawah ataupun omah, permainan pun dapat dibubarkan, asal sesuai dengan kesepakatan semua atau sebagian besar pemain.

Permainan engklek minimal dimainkan dua orang. Dalam permainan *engklek* pemain bersifat individual bukan kelompok, dan permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan, dalam bermain *engklek* ada beberapa perlengkapan yang perlu dipersiapkan adalah sebidang tanah atau lantai dan digambari petak-petak untuk bermain. Kemudian diperlukan pula *gacuk*, yang berupa *kreweng* atau *wingka* (pecahan genting atau tembikar), atau bahan apa saja asal berbentuk pipih dan tidak mudah pecah sewaktu di lempar. Semuanya tidak membutuhkan biaya dan dapat dibuat sendiri.

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional ini sama seperti permainan jamuran yakni permainan ini dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh guru sebelumnya, dimana permainan ini sudah masuk dalam RKH.

Langkah-langkah pelaksanaan implementasi keterampilan sosial anak melalui permainan *engklek* antara lain:

- a. Pengkodisian, permainan ini dilakukan di halaman sekolah karena untuk memainkan permainan ini perlu menggambar petakan arena permainan di atas tanah. Guru telah menggambar petakan arena permainan di atas tanah sebanyak dua buah, yang satu untuk yang perempuan dan yang satu untuk laki-laki, setelah petakan telah siap dan kegiatan senam bersama telah selesai guru mengajak anak ke lapangan yang telah digambari petakan arena permainan.
- b. Arahan, guru menjelaskan tentang nama petakan yang ada dihadapan mereka selanjutnya menerangkan cara bermain serta aturan main yang berlaku di permainan ini, sebelum permainan dimulai, guru juga mencontohkan bagaimana cara memainkan permainan ini, kemudian guru menanyakan apa ada yang belum jelas diantara anak-anak tentang cara dan aturan permainan ini.
- c. Pada saat permainan ini anak tidak diberikan pilihan permainan *engklek* yang mana yang akan dimainkan, karena melihat usia anak yang masih 4-5 tahun, guru memilihkan permainan *engklek* yang paling mudah dilakukan oleh anak. Dalam hal ini guru memilihkan permainan *engklek pesawat*. Dinamakan pesawat karena bentuknya yang menyerupai pesawat. Sehingga permainan engklek ini dinamakan *engklek pesawat*.
- d. Kemudian setelah persiapan telah selesai semua guru mempersilahkan anak memainkan permainan ini, berikut jalannya permainan.

Jalannya Permainan

- a. Beberapa anak sepakat akan bermain *engklek*, maka mereka kemudian membuat petak arena permainan dan mencari *gacuk*.
- b. Menentukan urutan bermain dengan melakukan undian. Undian dilakukan dengan *hompimpah* atau *sut*. Pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang.
- c. Setiap pemain harus memiliki *gacuk*. Secara fisik *gacuk* harus berbeda antara satu dengan yang lainnya, gunanya untuk menghindari kekeliruan kepemilikan *gacuk*.
- d. Pemenang undian pertama mulai bermain dengan melempar *gacuk* , kemudian bermain dengan cara melempar *gacuk* kepetak I. Kemudian engklek dari pentasan langsung menginjak petak-petak 2-9.
- e. Khusus petak 5, 6, 8, 9 harus melakukan *obrog* (kedua kaki menginjak ke tanah).
- f. Kemudian kembali lagi ke pentasan dengan menginjak petak, 8-2.
- g. Ketika sampai di petak 2, pemain harus jongkok dan mengambil *gacuk* yang ada ada dipetak 1,kemudian kembali ke pentasan. Demikian dan seterusnya.
- h. Apabila *gacuk* telah berhasil sampi ke petak 10, maka si pemain
- i. melakukan engklek melalui petak 1-9 lalu keluar mengambil *gacuk*dari sebelah atas.
- j. Setelah kembalinya ke tempat semula juga melalui petak-petak yang dilalui tadi. Ini berarti sipemain telah mendapatkan *sawah* atau *omah*.

Permainan engklek yang dilakukan oleh kelompok anggrek bentuk petak-petakannya tidak sama seperti contoh petakan yang terdapat di atas. Walaupun berbeda tetapi prinsip dan cara bermainnya sama. Berikut gambaran petakan engklek yang dimainkan oleh anak kelompok anggrek.

Peran guru dalam permainan ini adalah sebagai fasilitator yakni guru memfasilitasi anak untuk dapat memainkan permainan ini selain menyiapkan media yang akan digunakan guru juga memberikan arahan serta contoh bagaimana cara memainkan permainan ini serta menjelaskan nama dari permainan ini.

Permainan *engklek* bersifat individual, karena fungsi dari permainan ini adalah untuk mengecek ketangkasan individu si pemain, karena untuk memainkan permainan ini seorang pemain dituntut memiliki fisik yang kuat, karena pada saat proses permainannya anak bermain hanya boleh menggunakan satu kaki untuk melewati setiap petakan arena permainan dan hanya petakan tertentu yang boleh menggunakan dua kaki. Walaupun bersifat individual permainan ini dalam pelaksanaannya membutuhkan beberapa pemain, minimal jumlah pemain yang bermain adalah dua orang. Jadi walaupun tujuannya dari permainan ini menguji ketangkasan pemain namun, dalam prosesnya permainan ini juga mengalami interaksi dengan antar pemain karena pada pelaksanaannya permainan ini dilakukan oleh minimal dua orang pemain. Sehingga permainan ini juga dapat digunakan sebagai media implementasi keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial yang dapat diimplementasikan melalui permainan ini adalah afiliasi konflik yaitu bagian kerjasama, walaupun sifat dari permainan ini

individual tidak berkelompok, namun dalam memutuskan aturan permainan yang berlaku juga dibutuhkan kerjasama, kesepakatan tentang keputusan aturan permainan seperti apa yang akan diterapkan tidak akan berjalan dengan lancar apabila tidak ada kerjasama dari setiap pemain, selain itu permainan ini juga melatih anak untuk membudayakan antri. Itulah kenapa walaupun sifat dari permainan ini individual namun tetap dapat mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini juga dibenarkan oleh guru kelas yang ditunjukkan dari hasil wawancara sebagai berikut:

“Permainan *Engklek* yang diterapkan dalam pembelajaran sangat efektif dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun uswatun khasanah, ini terbukti bahwa semua anak dapat mengimplementasikan keterampilan sosial pada saat bermain *Engklek*. Jadi menggunakan permainan *engklek* dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu metode yang sangat tepat dan efektif.” (CL- 02)

Berdasarkan data hasil observasi di atas menunjukkan bahwa permainan *engklek* juga efektif dilakukan dalam implikasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun di Uswatun Khasanah, ini terbukti dari anak langsung dapat memahaminya setelah mendapatkan pengarahan dari guru mereka. Selain itu semua anak dapat mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional dengan sangat baik. Dimana dalam pelaksanaannya selain mudah untuk dilaksanakan, permainan tradisional juga mudah diterima oleh anak.

3. Permainan Ular Naga

Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak, tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya

biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD).

Pelaksanaan permainan tradisional ini sama seperti permainan sebelumnya yakni *jamuran* dan *engklek*, dilaksanakan sesuai dengan RKH, yakni bahwa permainan ular naga sudah masuk ke dalam agenda kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.

Langkah-langkah pelaksanaan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- a. Pengkodisian, setelah pelaksanaan senam bersama guru, mengajak anak untuk berbaris dan mengumpulkan anak di tengah lapangan, yang kemudian anak diminta untuk membentuk lingkaran. Setelah lingkaran selesai terbentuk, untuk mengabsen anak-anak guru meminta anak untuk berhitung.
- b. Arahan, setelah lingkaran selesai terbentuk dan dirasa semua anak telah siap menerima instruksi, guru menjelaskan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan, yakni bermain ular naga. Kemudian guru meminta dua orang anak untuk bersedia menjadi terowongan. Karena antusias anak-anak mengikuti permainan ini banyak anak-anak yang mengacungkan tangan karena bersedia menjadi terowongan, namun karena hanya dua yang dapat menjadi terowongan terpaksa guru harus memilih agar tidak terjadi perebutan antar anak. Setelah menetapkan siapa yang akan menjadi terowongan guru menjelaskan cara main dari permainan ini, karena anak-anak sudah tidak asing dengan permainan ini, maka guru tidak usah memberi contoh dan langsung melakukan permainan ini.

- c. Pelaksanaan permainan, berikut jalannya permainan,

Jalannya Permainan

- a. Anak-anak berbaris bergandeng pegang “buntut”, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai “induk” dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai “gerbang”, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. “induk” dan “gerbang” biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.
- b. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari “gerbang” yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati “gerbang”. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ‘ditangkap’ oleh “gerbang”.
- c. Setelah itu, si “induk” dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua “gerbang” perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu “gerbang”.

d. Permainan akan dimulai kembali, dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi, demikian berlangsung terus, hingga "induk" akan kehabisan anak dan permainan selesai atau anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam.

Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpa yang lezat, itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang*

Kemudian, sambil menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "*kosong-kosong-kosong*" berkali-kali hingga seluruh barisan lewat, dan mulai lagi menjalar dan menyanyikan lagu di atas. Demikian berlaku dua atau tiga kali. Pada kali yang terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "*isi-isi-isi*" berkali-kali, hingga akhir barisan dan anak yang terakhir di buntut ular ditangkap "gerbang" (menutup dan melingkari anak terakhir dengan tangan-tangan mereka yang masih berkait).

Jalannya permainan ular naga yang dimainkan oleh kelompok anggrek dapat dilihat di catatan dokumen dibawah ini:

Peran guru dalam permainan ini adalah sebagai fasilitator dan pemimpin permainan. Fasilitator disini yakni yang mengajak anak untuk bermain ular naga, dan juga menyediakan tempat untuk melaksanakan permainan. Sedangkan yang sebagai pemimpin permainan adalah guru yang mengambil keputusan tentang siapa yang akan menjadi terowongan.

Keterampilan sosial yang dapat diimplementasikan melalui permainan ini antara lain, empati dan afiliasi dan resolusi konflik dan mengembangkan kegiatan psioitif. Hal ini karena dalam proses bermain anak mengalami yakni percakapan antar pemain sehingga menimbulkan adanya komunikasi. Adanya komunikasi ini yang menuntut anak untuk bersikap sesuai dengan yang diharapkan oleh lingkungan, dimana lingkungan untuk anak saat bermain adalah aturan yang mereka buat dan mereka sepakati. Selain itu hasil observasi juga menunjukkan ciri-ciri yang telah dituliskan sebelumnya antara lain sebagai berikut:

“Permainan *Ular Naga* yang diterapkan dalam pembelajaran sangat efektif dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun uswatun khasanah, ini terbukti bahwa semua anak dapat mengimplementasikan keterampilan sosial pada saat bermain *Ular Naga*. Jadi menggunakan permainan *Ular Naga* dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu metode yang sangat tepat dan efektif.” (CL-03)

Berdasarkan hasil observasi di atas, permainan ular naga dapat digunakan dalam implementasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun di uswatun khasanah. Selain menyenangkan untuk dimainkan, permainan ini juga tidak membutuhkan alat peraga yang mahal dan sulit didapatkan. Berdasarkan tabel 8 juga dapat disimpulkan bahawa semua anak mampu mengimplementasikan semua aspek keterampilan sosial melalui permainan ini.

4. Bermain Pesan Berantai

Pesan berantai adalah salah satu permainan yang sudah banyak dikenal luas oleh masyarakat, cara bermainnya yang mudah dan tidak membutuhkan peralatan yang khusus membuat pesan berantai sering digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran untuk anak usia dini. Permainan ini dapat

mengembangkan banyak aspek pada saat dimainkan antara lain bahasa, kognitif, dan sosial emosional.

Pada hal pengembangan sosial emosional hal yang dapat lebih dikembangkan adalah menanggulangi konflik anak hal ini diungkapkan oleh Piaget (1963: 17) (dalam Mulyati) yang berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi penyampaian pesan yang sudah ia dengar. Dalam penggunaan teknik pembelajaran dengan komunikasi langsung yaitu melalui permainan pesan berantai dapat mengembangkan terutama dalam kemampuan menyimak dengan adanya keterlibatan berintegrasi dalam penyampaian pesan.

Pelaksanaan pembelajaran melalui permainan pesan berantai berdasarkan RKH yang sudah dibuat oleh guru sebelumnya. Letak kapan pelaksanaannya pun sesuai dengan RKH.

Langkah-langkah pelaksanaan implementasi keterampilan sosial melalui permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengkondisian, disini guru menggunakan permainan pesan berantai untuk mengkondisikan anak-anak, karena pada saat permainan tradisional ini anak-anak sedang berada di tengah main peran, dimana pada saat main peran anak akan tampil seolah-olah sebuah paduan suara, dan karena suasana gaduh dan tidak terkendali maka guru menggunakan metode pesan berantai ini untuk mengkondisikan anak agar anak lebih tenang, sehingga kegiatan dapat segera dimulai.

- b. Arahan, guru membisikan pesan kepada salah satu anak untuk memperhatikan arahan dari guru terlebih dahulu, kemudian anak diminta untuk menyampaikan pesan ini kepada teman yang lain dengan berbisik juga. Melihat hal yang dilakukan ini, anak-anak pun mulai tertarik dan mereka mulai menunggu giliran mereka mendapat pesan dari teman mereka.
- c. Pelaksanaan permainan ini, melebur menjadi kegiatan pendukung dimana kegiatan intinya adalah mengadakan pertunjukan paduan suara karena, sedang berperan sebagai penyanyi grup, dan ada beberapa anak yang berperan sebagai pemain alat musik, karena miniatur alat musiknya juga sudah disiapkan.
- d. Berikut jalannya permainan pesan berantai:

Jalannya Permainan

Orang pertama dari setiap kelompok diberi pesan yang sama (ditentukan oleh pendamping, misalnya: “saya tidak tahu bahwa saya tidak tahu, setelah saya tahu barulah saya tahu bahwa sebelumnya saya tidak tahu”)

Cara bermain: orang pertama memberi pesan kepada orang kedua, orang kedua kepada orang ketiga dan seterusnya (orang yang telah menerima pesan tidak boleh bertanya lagi kepada pemberi pesan sebelumnya), sampai akhirnya pesan sampai ke orang terakhir. Orang terakhir dari setiap kelompok memberitahu pendamping pesan yang diterimanya.

Inti permainan: pentingnya mendengarkan dan memahami suatu hal sebelum menyampaikannya kepada orang lain.

Peran guru dalam permainan ini adalah pemimpin permainan, karena yang mengambil keputusan kapan permainan ini akan dimainkan, walaupun dalam permainan ini tidak ada pemberitahuan terlebih dahulu mengingat kondisi, selain itu guru menjadi pemimpin permainan karena guru mengambil keputusan kepada siapa pesan pertama akan disampaikan.

Keterampilan sosial yang dapat diimplementasikan melalui permainan ini adalah empati dan afiliasi. Ini karena dalam pelaksanaannya permainan ini membutuhkan rasa tenggang rasa dan kepedulian sesama serta kerja sama antar pemain, karena apabila tidak ada kombinasi keterampilan itu pesan tidak akan tersampaikan sesuai dengan harapan.

Permainan pesan berantai ternyata dapat diterapkan pada anak usia dini usia 4-5 tahun di uswatun khasanah, ini membuktikan bahwa permainan ini cocok untuk semua kalangan usia, aturan permainanannya yang mudah dipahami merupakan salah satu alasan permainan ini sangat cocok diterapkan oleh anak usia 4- 5 tahun di uswatun, selain itu permainan ini juga dapat dijadikan sebagai media implementasi keterampilan sosial ini terbukti dari hasil observasi sebagai berikut:

“Permainan *Pesan Berantai* yang diterapkan dalam pembelajaran sangat efektif dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun uswatun khasanah, ini terbukti bahwa semua anak dapat mengimplementasikan keterampilan sosial pada saat bermain *Pesan Berantai* . Jadi menggunakan permainan *Pesan Berantai* dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun merupakan salah satu metode yang sangat tepat dan efektif.” (CL-04)

Dengan begitu permainan pesan berantai dapat dijadikan salah satu referensi permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam mengimplementasikan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun khususnya di *Play Group* dan TPA

Uswatun Khasanah. Ini karena berdasarkan tabel sembilan semua aspek keterampilan sosial dapat diimplementasikan secara maksimal.

C. Pembahasan

Hasil penelitian implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran yang diperoleh selama penelitian di *PlayGroup* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta telah diperoleh bentuk-bentuk keterampilan sosial sesuai dengan teori Yulia Ayriza ketiga aspek di atas mengacu kepada pendapat Curtis (1988), Brewer (2007), dan Depdiknas (2002). Aspek keterampilan yang muncul antara lain:

- a. Empati, merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Menurut Yulia Ayriza empati berisi tiga komponen yakni penuh pengertian, tenggang rasa, dan kepedulian sesama. Kemampuan ini tidak mudah untuk dijelaskan kepada anak-anak, namun memperkenalkan dan membiasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah tugas guru, sehingga pengemasan jenis kegiatan yang dilaksanakan sangat mempengaruhi tingkat keberhasilannya. Sehingga menggunakan permainan tradisional *jamuran*, *ular naga*, dan pesan berantai dalam mengimplementasi keterampilan empati adalah pilihan yang tepat, dimana dalam pelaksanaan permainan di atas, membutuhkan lebih dari satu orang, bahkan dalam permainan *jamuran*, *ular naga*, dan pesan berantai membutuhkan banyak orang, sehingga semakin banyak orang yang berpartisipasi semakin besar rasa empati yang harus dilakukan oleh masing-masing peserta permainan, dan itu bukanlah perkara yang mudah terutama

bagi anak usia dini yang dimana mereka masih dalam masa egosentris. Namun dengan mengemas implementasi keterampilan empati melalui permainan tradisional anak akan merasa mereka sedang melakukan permainan bukan melakukan latihan mengimplementasikan keterampilan empati.

- b. Afiliasi dan resolusi konflik, afiliasi atau kerja sama merupakan salah satu keterampilan sosial yang sangat penting bagi manusia. Keterampilan ini perlu diperkenalkan dan dibiasakan sejak anak masih diusia dini, karena bagi seseorang untuk dapat bekerja sama dengan orang lain bukanlah sesuatu yang mudah, faktor perbedaan pemikiran dan prinsip merupakan faktor utama penyebab seseorang sulit bekerja sama dengan orang lain. Itulah sebabnya kerja sama perlu di perkenalkan dan dilatihkan sedini mungkin, apabila anak sudah terbiasa untuk melakukan kerja sama maka akan lebih mudah kedepannya di masa depan untuk mencari pekerjaan yang dituntut untuk bekerja sama dengan orang lain. Dalam proses afiliasi biasanya terjadi konflik antar anak yang saling bekerja sama. Ini merupakan hal yang sangat umum terjadi karena faktor tadi yakni perbedaan pemikiran tentang bagaimana cara yang tepat dan cepat untuk mencapai tujuan yang sudah disepakati. Perlu adanya pemecahan permasalahan yang harus dipikirkan. Pemecahan masalah yakni bagaimana pemilihan cara yang tepat dan cepat namun dapat diterima oleh semua orang. Cara menyelesaikan permasalahan konflik ini biasa disebut resolusi konflik, dan Yulia Ayryza memasukkan afliasi dan resolusi konflik menjadi dalam satu aspek keterampilan sosial yang didalamnya ada tiga komponen yaitu komunikasi dua arah atau hubungan antar pribadi, kerjasama,

dan penyelesaian konflik. Sesuai dengan namanya afiliasi dan resolusi konflik, tidak mungkin aspek ini ditujukan untuk kegiatan individu namun tentu saja untuk kegiatan kelompok. Karena di dalam kegiatan kelompok pasti ada hubungan atau interaksi antar individu. Pengimplementasian keterampilan afiliasi dan resolusi konflik melalui permainan *jamuran*, *ular naga*, *engkleng*, dan pesan berantai merupakan cara yang tepat karena untuk dapat memainkan permainan ini perlu adanya koordinasi dan kerjasama antar pemain dan juga kesepakatan bersama yang berhubungan dengan aturan main yang berlaku pada setiap permainan. Ini dapat membuat anak belajar akan bagaimana bermain bersama dan membuat aturan bersama yang disepakati bersama pula.

- c. Mengembangkan kegiatan positif, Yulia Ayriza membagi mengembangkan kegiatan positif menjadi tiga komponen yaitu tata krama atau kesopanan, kemandirian, dan tanggung jawab sosial. Melihat dari ketiga komponen di atas bahwa semuanya adalah sesuatu yang sangat dijunjung tinggi dalam kehidupan bermasyarakat, dan anak-anak merupakan bagian dari masyarakat. Mengenalkan keterampilan mengembangkan kegiatan positif merupakan hal yang mutlak bagi guru dan orang tua. Dalam hal ini guru mengenalkannya dengan mengimplementasikannya melalui berbagai kegiatan yang melebur dalam proses pembelajaran. Mengimplementasi keterampilan mengembangkan kegiatan positif dalam pembelajaran melalui permainan *jamur* dan *ular naga* merupakan cara yang tepat, dimana pelaksanaannya yang mudah dilaksanakan selain itu juga mudah diterima oleh anak serta tidak membutuhkan biaya yang mahal.

Jadi untuk itu tidak ada alasan bagi guru tidak mengimplementasi keterampilan sosial dalam pembelajaran melalui permainan tradisional khususnya permainan *jamuran*, *ular naga*, *engkling*, dan pesan berantai karena untuk melaksanakan permainan ini sangat mudah, murah, dan praktis. Ketiga aspek di atas mengacu kepada pendapat (dalam Curtis: 1988, Brewer: 2007, dan Depdiknas: 2002) bahwa aspek keterampilan sosial yang dapat ditanamkan pada anak usia dini antara lain empati, tenggang rasa, kepedulian dengan sesama, kerja sama, penyelesaian konflik, kemandirian, dan tanggung jawab sosial.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di TPA Uswatun Khasanah tentang implematasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran yang dilakukan setiap hari selama penelitian, diketahui bahwa ada bentuk-bentuk perilaku sosial anak seperti empati, simpati, persaingan, dukungan, dan kerjasama. Langkah-langkah pelaksanaan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran antar lain yang pertama guru melakukan pengkodisian terhadap anak agar implementasi keterampilan sosial dapat berjalan sesuai dengan harapan, yang kedua guru memberikan arahan kepada anak berupa menjelaskan nama permainan yang akan dimainkan dan aturan yang berlaku dalam permainan serta contoh bagaimana memainkan permainan yang benar, yang ketiga anak diberikan kebebasan memilih permainan yang telah ditawarkan oleh guru dengan pengambilan suara terbanyak, yang terakhir adalah pelaksanaan permainan tradisional yang telah disepakati sebelumnya.

Peran guru dalam mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional memiliki peran ganda yaitu sebagai fasilitator dan pemimpin permainan tradisional. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti permainan yang diterapkan dalam pembelajaran yang dapat mengimplementasikan keterampilan sosial yakni permainan jamur dan ular naga, kedua permainan ini dapat mengimplementasikan keterampilan sosial secara keseluruhan. Ini dilihat dari proses permainan hingga dampak ke anak

pada proses pembelajaran. Permainan *engklek* walaupun permainan ini bersifat individual namun tetap dapat mengimplementasikan keterampilan sosial yaitu afiliasi. Pesan berantai walaupun sering dikaitkan dengan proses perkembangan bahasa, namun ternyata permainan ini dapat mengimplementasikan keterampilan sosial yakni empati dan afiliasi.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian, berikut ini peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi lembaga, menjalin kerja sama dengan pihak tertentu untuk melengkapi sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengurangi hambatan-hambatan dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti, dari hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan pengetahuan dan pengalaman serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini di lingkungan sekolah atau di tempat tugas mengajar sehingga semua aspek perkembangan bisa optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuasa Aksara.
- Annurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Davidoff, Linda L. (1991). *Psikologi Suatu Pengantar Edisi Kedua*. (Alih bahasa: Mari Juniati). Jakarta: Erlangga.
- Djam'an Satori & Aan Komariah. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Dimiyati Mahmud. (1990). *Psikologi Suatu Pengantar Edisi 1*. Yogyakarta: BPFE.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data Model Boghdan & Biklen, Model Miles & Hubermann, Model Strauss & Corbin, Model Spradley, Analisis Isi Model Philipp Mayring, Penggunaan Komputer Nvivo*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haryanto. (2010). *Game (Permainan) Psikologi*. Diakses dari <http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 18 mei 2012, Jam 11.30 WIB.
- Hubermen, A. Michael, & Miles, Matthew B. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. (Alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI-Press.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih bahasa: Med. Meitasari Tjanndrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Husaini Usman & Setiady Purnomo A. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mayke Sugianto T. (1995). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Kerja Akademik.
- Melly Sri S. R. (1993). *Tugas-tugas Perkembangan dalam Rangka Bimbingan Perawatan Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mönks, F.J, dkk. (TT). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mussen, Paul Henry, et. Al. (1984). *Perkembangan dan Kepribadian Anak Edisi keenam Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati. (TT). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. –
- Nurdin Usman. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. -
- Nurul Zuriah. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudarwan Danim. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif Ancangan Metodologi, Presentasi, dan Publikasi Hasil Penelitian Untuk Mahasiswa dan Peneliti Pemula Bidang Ilmu-Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukirman Dharmamulya., dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suwardi Endraswara. (2006). *Budi Pekerti Jawa Tuntunan Luhur Bidaya Adiluhung*. Yogyakarta: Buana Pustaka.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Foklor Jawa Bentuk, Macam, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.

- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utami Munandar. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yudha M. Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yulia Ayriza. (2008). Penyusunan dan Validasi Modul “ Social Life Skill” Bagi Pendidik Anak-Anak Prasekolah. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* (Nomor 2 tahun 12). Hlm. 217.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

(PEDOMAN OBSERVASI, PEDOMAN
WAWANCARA, PEDOMAN
DOKUMENTASI)

Tabel. 3
PANDUAN WAWANCARA
IMPLEMENTASI KETERAPILAN SOSIAL
DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL :

SUMBER INFORMASI :

No	Indikator Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di <i>Play group</i> dan TPA Uswatun Khasanah untuk mengimplementasikan keterampilan sosial anak: permainan tradisional apa sajakah yang digunakan sebagai wadah implementasi keterampilan sosial anak?	
2.	Bagaimana langkah-langkah permainan untuk mengimplementasi keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dalam pembelajaran: Bagaimana persiapan – penutup dalam kegiatan pembelajaran?	
3.	Apa saja alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional?	
4	Jenis Keterampilan sosial apa sajakah yang dilatihkan kepada anak?	
5.	Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran	
6.	Apa saja hambatan-hambatan pelaksanaan permainan tradisional pembelajaran?	
7.	Bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial anak setelah praktek permainan tradisional?	

Tabel. 4
PANDUAN OBSERVASI PROSES PEMBELAJARAN
DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

NAMA GURU :
KELOMPOK :

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Kesesuaian tema dan sub tema dengan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran	
2.	Kesesuaian TPP, indikator, dan kegiatan dengan kegiatan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran	
3.	Kesesuaian media dengan kegiatan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran	
4	Kesesuaian evaluasi dengan dengan kegiatan implementasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional dalam pembelajaran	
5.	Keterampilan guru dalam menyiapkan rancangan (alat permainan dan langkah-langkah permainan)	
6.	Kemampuan guru dalam menyampaikan aturan permainan dengan bahasa yang jelas	
7.	Kesesuaian pelaksanaan dengan rancangan	
8.	Kemampuan guru dalam mengelola kelas selama permainan	
9.	Kemampuan guru dalam menumbuhkan sikap empati	
10.	Kemampuan guru dalam menumbuhkan sikap afiliasi dan resolusi konflik	
11.	Kemampuan guru dalam mengembangkan sikap positif	
12.	Kemampuan guru memberikan motivasi pada anak saat kegiatan bermain	
13	Kemampuan guru dalam mengemukakan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	
14.	Kemampuan guru dalam menilai keterampilan sosial anak	
15.	Keterampilan sosial anak yang muncul	

Tabel. 5
PANDUAN OBSERVASI
IMPLEMENTASI KETERAPILAN SOSIAL
DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL :
NAMA GURU :
KELOMPOK :

No	Objek	Deskripsi
1.	Pelaksanaan Implemetasi Keterampilan Sosial melalui permainan tradisional: a. Kegiatan awal b. Kegiatan inti c. Kegiatan Akhir	
2.	Peran guru dalam penggunaan permainan tradisional dalam implementasi keterampilan Sosial	
3.	Evaluasi yang dilakukan setelah implementasi keterampilan sosial	

Tabel. 6
PANDUAN DOKUMENTASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN
DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL :
WAKTU :
SUMBER :

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Profil Lembaga			
2.	RKH			
3.	Sarana dan Prasarana			

Tabel. 7
PANDUAN DOKUMENTASI
FASILITAS DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL :
TEMPAT :
SUMBER :

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kelas			
2.	Kantor			
3.	Kamar mandi			
4.	Perpustakaan			
5.	Halaman			
6.	APE in door			
7.	APE out door			
8.	UKS			
9.	Ruang Administrasi (TU)			
10.	Gudang			
11.	Parkir			
12.	Papan Pengumuman			
13.	wastafle			
14.	Aula			
15.	Ruang Ibadah			

LAMPIRAN II

(CATATAN WAWANCARA & CATATAN LAPANGAN)

PANDUAN DOKUMENTASI
KEGIATAN PEMBELAJARAN
DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL : 29 Mei 2013
TEMPAT : Play Group dan TPA Alam Uswatun Khasanah
SUMBER :

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kurikulum	√		Kurikulum yang digunakan adalah mengacu pada Permen 58 tahun 2009 dan menu generik
2.	RKH	√		Rencana kegiatan harian dibuat berdasarkan RKM yang telah disepakati oleh guru yang mana dalam pembuatan RKM dilakukan secara musyawarah dan untuk RKH diserahkan ke guru kelas masing-masing dalam hal pembelajaran.
3.	Sarana dan Prasarana	√		Sarana dan prasarana telah cukup memadai dan lengkap

PANDUAN DOKUMENTASI
FASILITAS DI *PLAY GROUP* DAN TPA USWATUN KHASANAH

HARI/ TANGGAL : 29 Mei 2013

TEMPAT : Play Group dan TPA Alam Uswatun Khasanah

SUMBER :

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kelas	√		Terdapat 4 kelas, yakni kelas centra alam, centra persiapan, centra balok, dan centra peran.
2.	Kantor	√		Kantor dalam kondisi baik, kantor kepala sekolah mempunyai fungsi ganda yakni sebagai ruang kerja kepala sekolah dan untuk menerima tamu.
3.	Kamar mandi	√		Terdapat 2 kamar mandi, kamar mandi siswa menjadi satu dengan kamar mandi guru
4.	Kamar Tidur	√		Kamar digunakan sebagai tempat tidur siang anak .
5.	Halaman	√		Halaman digunakan sebagai tempat upacara bendera, senam pagi, tempat APE <i>out door</i> , dan sebagai tempat parkir.
6.	APE <i>in door</i>	√		APE <i>in door</i> meliputi satu set balok dan aksesorisnya, miniatur perlengkapapan masak, bola, miniatur senjata, miniatur perlengkapapan tukang.
7.	APE <i>out door</i>	√		APE <i>out door</i> meliputi papan titian, jarig laba-laba, perosotan, ban bersusun, ayunan.
8.	Parkir	√		Parkir terdapat di halaman sebelah timur untuk parkir sepeda motor guru, orang tua wali dan tamu-tamu yang datang ke Play Group dan TPA Uswatun Khasanah
9.	wastafle	√		Wastafle digunakan untuk tempat cuci anak dan guru setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

LEMBAR CATATAN WAWANCARA
(CW- 01)

HARI/ TANGGAL : Senin/ 1 Juli 2013
WAKTU : 11.00-11.50
SUMBER INFORMASI : Bunda Siti (wali kelas 1 kelompok Anggrek)

No	Indikator Pertanyaan	Keterangan	Refleksi
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di Play Group dan TPA Uswatun Khasanah untuk mengimplementasikan keterampilan sosial anak: permainan tradisional apa sajakah yang digunakan sebagai wadah implementasi keterampilan sosial anak?	Permainan tradisional dilakukan pada setiap harinya berbeda, disini tidak semua kegiatan permainan tradisional dilakukan pada awal pembelajaran tetapi ada juga yang dilakukan di akhir kegiatan sesaat setelah kegiatan inti dilakukan dan ini disesuaikan dengan di centra mana anak bermain pada hari itu. Permainan tradisional yang digunakan antara lain “Engklek”, “Jamuran”, “ular naga”, dan “pesan rantai”.	Permainan tradisional yang diberikan kepada anak cocok sesuai dengan usia anak.
2.	Bagaimana langkah-langkah permainan untuk mengimplementasi keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dalam pembelajaran: Bagaimana persiapan – penutup dalam kegiatan pembelajaran?	Langkah-langkah yang dilakukan guru untuk mengimplementasikan keterampilan sosial yaitu pertama-tema mengajak diskusi anak untuk memilih salah satu 2 pilihan permainan yang ditawarkan oleh guru, yang kedua anak diminta untuk membuat keputusan dengan mengadakan voting. Jumlah pemilih terbanyak berarti permainan itu yang akan dimainkan saat itu. Selama proses penghitungan suara anak diajak berhitung bersama . setelah menetapkan permainan apa yang akan dimainkan guru menjelaskan nama dan cara bermain, selain itu aturan permainan juga tidak lupa dijelaskan kepada anak-anak. dalam	Proses pelaksanaan permainan tradisional yang dilakukan tidak selalu di awal pembelajaran tetapi dapat dilakukan di akhir pembelajaran.

		aturan bermain juga dijelaskan tentang berapa lama anak diberi kesempatan untuk bermain. Setelah permainan selesai dimainkan guru mengakhiri dengan memberikan aba-aba bahwa waktu bermain telah habis dan meminta anak menghentikan bermain kemudian anak berbaris terlebih dahulu baru kemudian dengan tertib masuk ke dalam kelas sesuai dengan urutan barisan.	
3.	Apa saja alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional?	Alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional yakni menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak, pada pelaksanaan permainan “engklek” anak menggunakan pecahan genteng yang biasa mereka sebut dengan “kreweng”, kemudian pada pelaksanaan permainan “jamuran”, “ular naga”, dan “pesan berantai” mereka tidak menggunakan alat khusus.	Alat-alat yang digunakan adalah benda-benda yang didapatkan dilingkungan sekitar sekolah.
4	Jenis Keterampilan sosial apa sajakah yang dilatihkan kepada anak?	Keterampilan sosial yang dilatihkan kepada anak antara lain yang menonjol antara lain: kerja sama, kemandirian, kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, dan kepedulian.	jenis keterampilan sosial yang dapat dilatihkan kepada anak dalam satu kali pelaksanaan permainan tidak hanya satu melainkan beberapa jenis sekaligus.
5.	Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran	Guru disini berperan sebagai motivator. Selain itu guru juga juga sebagai fasilitator dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran.	Guru dalam pelaksanaan permainan tradisional memiliki peran ganda.
6.	Apa saja hambatan-hambatan pelaksanaan permainan tradisional	Dalam pelaksanaan permainan tradisional tidak ada hambatan karena dalam	Kurangnya informasi tentang jenis permainan tradisional

	pembelajaran?	permainan tradisional alat-alat yang digunakan adalah benda-benda yang mudah didapat karena ada disekitar anak, selain itu pada pelaksanaan permainan tradisional anak sangat antusias dalam mengikutinya. Hanya saja perbendaharaan guru tentang jenis permainan tradisional terbatas.	yang menyebabkan tidak setiap hari permainan tradisional .
7.	Bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial anak setelah praktek permainan tradisional?	Keterampilan sosial : kerja sama, kemandirian, kejujuran, kesopanan, tanggung jawab, dan kepedulian telah berkembang sangat baik, contohnya dalam hal kerja sama anak-anak pelaksanaannya sudah nampak bahkan sampai diluar kegiatan permainan tradisional yakni masih berlaku pada saat bermain dalam sentra anak-anak bekerja sama membereskan mainan yang telah mereka gunakan. Dalam hal kemandirian anak nampak karena anak sudah mampu bermain dengan aktif di dalam sentra	Peningkatan keterampilan sosial yang nampak pada anak sangat bagus, ini terlihat dari bagaimana sikap dan perilaku anak baik di dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

**LEMBAR CATATAN WAWANCARA
(CW-02)**

HARI/ TANGGAL : Kamis/ 4 Juli 2013
 WAKTU : 11.00 -11.45
 SUMBER INFORMASI : Bapak Dwi (wali kelas ke 2 kelompok Anggrek)

No	Indikator Pertanyaan	Keterangan	Refleksi
1.	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional di Play Group dan TPA Uswatun Khasanah untuk mengimplementasikan keterampilan sosial anak: permainan tradisional apa sajakah yang digunakan sebagai wadah implementasi keterampilan sosial anak?	Implikasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat sebelumnya. Jenis permainan yang digunakan sebagai wadah implementasi sosial anak adalah permainan tradisional yang telah dikenal baik oleh anak.	Implementasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun disekolah ini melalui permainan tradisional dimana permainan tradisional memiliki kriteria yang cocok dalam penerapan pembelajaran anak yakni belajar yang menyenangkan.
2.	Bagaimana langkah-langkah permainan untuk mengimplementasi keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dalam pembelajaran: Bagaimana persiapan – penutup dalam kegiatan pembelajaran?	Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam mengimplementasikan keterampilan sosial anak yakni disesuaikan dengan indikator. Pelaksanaan permainan tradisional dapat dilakukan di kegiatan awal ataupun kegiatan akhir. Persiapan yang dilakukan adalah melihat RKH yang telah dibuat. Dalam memulai permainan tradisional anak diajak memilih salah satu dari 2 permainan yang ditawarkan kepada anak dan diakhiri dengan memberi tanda bahwa permainan telah selesai.	Permainan tradisional mudah dilakukan karena sifatnya yang fleksibel yakni dapat diletakkan di awal kegiatan ataupun di kegiatan akhir.
3.	Apa saja alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui permainan tradisional?	Alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran melalui permainan tradisional adalah dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar anak, adalah: “kreweng” atau	Penggunaan alat bantu permainan tradisional tidaklah sulit karena alat-alat mudah di dapat dari lingkungan sekitar anak.

		pecahan genteng. Selebihnya permainan yang dilakukan tidak membutuhkan peralatan khusus.	
4	Jenis Keterampilan sosial apa sajakah yang dilatihkan kepada anak?	Jenis keterampilan sosial yang dilatihkan kepada anak antara lain kerja sama, keberanian, tenggang rasa, saling menghormati, saling menghargai, ketertiban, nilai-nilai agama, dan kemandirian.	Banyak keterampilan sosial yang dapat dilatihkan kepada anak melalui permainan tradisional.
5.	Bagaimana peran guru dalam pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran ?	Guru berperan membantu proses berlangsungnya bermain, dimana dapat sebagai juri ataupun wasit dalam memutuskan berapa lama waktu anak dapat bermain.	Peran guru sangat penting dalam pelaksanaan permainan tradisional karena sebagai pemimpin berlangsungnya permainan.
6.	Apa saja hambatan-hambatan pelaksanaan permainan tradisional pembelajaran?	Hambatan yang terjadi apabila guru pendamping tidak hadir maka dalam mengendalikan situasi permainan akan lebih berat.	Guru tidak mendapati kendala yang berarti dalam pelaksanaan permainan tradisional
7.	Bagaimanakah peningkatan keterampilan sosial anak setelah praktek permainan tradisional?	Efek yang nyata dari setelah anak praktek permainan tradisional adalah anak merasa senang dan mulai membuka diri untuk bergaul dengan anak yang lain. Contohnya menceritakan pengalaman yang tadi saat permainan berlangsung.	Efek yang dihasilkan dalam implikasi keterampilan sosial melalui permainan tradisional adalah sangat positif karena anak tidak merasakan sedang mempraktekan sesuatu yang sulit melainkan mereka berpikir mereka hanya bermain

Catatan Lapangan
(CL-01)

Hari/ tanggal : Senin, 1 Juli 2013
Waktu : 10.30- 11.00

Nama Permainan Tradisional : *Jamuran*
Kelas : Anggrek

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	a. Pengkodisian	Pukul 10.30 guru memberi instruksi bahwa kegiatan inti telah berakhir kemudian mengajak anak untuk membereskan semua media pembelajaran yang baru saja digunakan oleh anak-anak. Setelah semua media pembelajaran selesai dibereskan, guru mengajak anak membentuk lingkaran kecil.	Kegiatan pengkondisian dilakukan mempersiapkan kesiapan anak dalam mengimplementasikan keterampilan sosial melalui permainan tradisional
	b. Pemberian arahan	Pemberian arahan dilakukan setelah semua anak telah siap menerima instruksi selanjutnya dari guru. Pemberian arahan berfungsi untuk media pemberian informasi tentang kegiatan apa yang akan dilaksanakan dengan menyebutkan nama permainan, aturan permainan, dan langkah permainan. Pada pemberian arahan guru juga melibatkan partisipasi anak yakni dalam menentukan permainan apa yang akan dilakukan dengan melakukan voting. Permainan yang akan dimainkan telah dipilihkan sebelumnya oleh guru, yakni guru menawarkan 2 jenis permainan yang akan dilakukan dan anak lah yang menentukan permainan apa yang akan mereka mainkan. Permainan yang mendapatkan suara terbanyaklah yang kemudian akan dimainkan bersama. Nama permainan yang akan dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2013 adalah permainan jamuran langkah-langkah permainannya sebagai berikut: Sekelompok anak –anak yang berkeinginan bermain <i>Jamuran</i> maka yang harus dilakukan adalah:	Pemberian arahan berfungsi untuk media pemberian informasi tentang kegiatan apa yang akan dilaksanakan dengan menyebutkan nama permainan, aturan permainan, dan langkah permainan

		<p>a. Melakukan undian untuk menentukan siapa yang <i>dadi</i> atau <i>mentas</i>. Barang siapa yang paling kalah itulah yang <i>dadi</i>. Misalnya yang bermain adalah A, B, C, D, E, F, G, H, I, dan J. Pemain yang paling kalah berdasarkan undian adalah J, maka J menjadi pemain <i>dadi</i>.</p> <p>b. Kemudai pemain A, B, C, D, E, F, G, H, dan I berdiri membentuk lingkaran, sedangkan J berada di tengahnya. Bentuk ini menyerupai bentuk jamur dengan titik pusatnya. Kemudian pemain membentuk lingkaran bergerak berputar sambil menyanyikan lagu <i>Jamuran</i> dengan syair sebagai berikut:</p> <p style="text-align: center;"> <i>Jamuran ya ge ge thok</i> <i>Jamur apa, ya ge ge thok,</i> <i>Jamur gaji mbejjijh sakara-ara,</i> <i>Semprat-semprit jamur apa?</i> </p> <p>c. Sampai pada bait terakhir maka berhentilah gerak berputar tadi. Kemudian J harus menjawab pertanyaan tadi. Misalnya J menjawab “<i>Jamur Kursi</i>” maka pemain yang membentuk lingkaran tadi memposisikan tubuh mereka layaknya seperti kursi. Kemudian mendatangi satu persatu pemain untuk menduduki pemain yang posisi tubuhnya sudah seperti kursi. Apabila salah satu diantara pemain yang melingkar pada saat diduduki J berubah posisi tubuhnya maka dialah yang akan menggantikan J berada di tengah atau <i>dadi</i>. Ada kalanya karena kurang cekatannya maka seseorang pemain menjadi pemain <i>dadi</i> terus menerus.</p> <p>d. Mengenai pertanyaan “<i>Jamur apa?</i>”, jawabannya banyak sekali. Contoh jawabannya misalnya:</p> <p>1) <i>Jamur</i> parut, para pemain supaya menyiapkan salah satu telapak kakinya untuk digaruk-garuk oleh pemain <i>dadi</i>. Apabila pemain yang digaruk merasa geli dan tertawa maka pemain tersebut kalah, dan berubah status menjadi pemain <i>dadi</i>.</p>	
--	--	--	--

		<p>2) <i>Jamur Kendhil</i>, anak-anak yang membuat lingkaran lari dan berjongkok berdekatan satu sama lain. Jarak antar pemain kurang satu depa. Apabila ada yang berjarak lebih dari satu <i>depa</i>, maka anak-anak yang berjongkok tadi sangat rapat, maka pemain yang <i>dadi</i> tadi boleh mengangkat salah satu diantara mereka. Apabila ada yang terangkat salah satu diantara mereka berhasil terangkat maka dia berganti menjadi pemain <i>dadi</i>.</p> <p>3) <i>Jamur kethek menek</i>, para pemain supaya menirukan kera sedang memanjat. Jadi mereka memanjat pohon, bangku, kursi, atau lainnya, yang penting tidak menginjak tanah.</p> <p>4) <i>Jamur gagak</i>, para pemain menirukan gaya burung gagak yang sedang terbang. Mereka merenggakan tangan kanan dan kiri kemudian berlari-lari kesana-kemari seolah-olah seperti burung gagak sedang terbang.</p> <p>5) Pada saat bermain <i>jamuran</i> anak-anak TPA uswatun kelompok Anggrek (4-5 tahun) yang menjadi pemain dadi adalah guru mereka dan yang menjadi pemain melingkar adalah semua anak kelompok anggrek. Saat permainan berlangsung pemain dadi memilih untuk “<i>Jamur Kursi</i>” dan “<i>Jamur Kodok</i>”.</p>	
	c. Pelaksanaan Permainan Tradisional	<p>Pelaksanaan permainan tradisional dilakukan apabila telah terjadi kesepakatan antara anak dan guru tentang permainan apa yang akan dilakukan, dan pelaksanaanya sesuai dengan cara dan aturan main yang telah dijelaskan di pemberian arahan.</p> <p>Sebelum pelaksanaan sesungguhnya, guru juga memberikan contoh bagaimana memainkan permainan jamuran dengan baik dan benar, kemudian guru menanyakan apa ada yang belum jelas dengan contoh yang dipraktekan guru, setelah semua anak paham maka permainan tradisional jamuran dilaksanakan. Guru bertindak sebagai pemimpin permainan yakni yang mengawali dan yang memutuskan kapan permainan akan berakhir.</p>	<p>Pelaksanaan permainan tradisional dilakukan apabila telah terjadi kesepakatan antara anak dan guru tentang permainan apa yang akan dilakukan, dan pelaksanaanya sesuai dengan cara dan aturan main yang telah dijelaskan di pemberian arahan.</p>

Catatan Lapangan
(CL-02)

Hari/ tanggal : Kamis, 4 Juli 2013
Waktu : 08.00- 08.30

Nama Permainan Tradisional : *Engklek*
Kelas : Anggrek

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	a. Pengkodisian	Guru menggambar petakan engklek yang akan digunakan, sebelum memainkan permainan engklek, guru mengajak anak untuk berbaris terlebih dahulu untuk masuk ke dalam kelas, kemudian duduk melingkar, dilanjutkan berdoa mau belajar, sebelum makan, dan melakukan tepuk. Selanjutnya waktunya makan snack, snack yang dimakan adalah jajan pasar. Setelah selesai makan snack, guru mengajak berdoa selesai makan dan meminta anak secara satu persatu keluar kelas dan menuju halaman. disana anak melihat gambar petakan engklek. Setelah semua anak berkumpul, guru menjelaskan apa yang akan dilakukan, yakni memberikan informasi nama permainan.	Pengkodisian dilakukan di kegiatan awal bersamaan dengan kegiatan pijakan sebelum main
	b. Pemberian arahan	Pemberian arahan dilakukan antara lain memberitahu nama permainan yang akan dimainkan, aturan permainan, dan tata cara permainan. Permainan yang akan dilakukan adalah permainan engklek, dan berikut aturan dan tata cara permainan: a. Beberapa anak sepakat akan bermain <i>engklek</i> , maka mereka kemudian membuat petak arena permainan dan mencari <i>gacuk</i> . b. Menentukan urutan bermain dengan melakukan undian. Undian dilakukan dengan <i>hompimpah</i> atau <i>sut</i> . Pemenang undian akan bermain diurutan pertama, sedangkan yang kalah akan bermain diurutan belakang. c. Setiap pemain harus memiliki <i>gacuk</i> . Secara fisik <i>gacuk</i> harus berbeda	Pemberian arahan bertujuan untuk mempersiapkan kondisi anak agar pelaksanaan permainan berjalan lancar

		<p>antara satu dengan yang lainnya, gunanya untuk menghindari kekeliruan kepemilikan <i>gacuk</i>.</p> <p>d. Pemenang undian pertama mulai bermain dengan melempar <i>gacuk</i> , kemudian bermain dengan cara melempar <i>gacuk</i> kepetak I. Kemudian engklek dari pentasan langsung menginjak petak-petak 2-9.</p> <p>e. Khusus petak 5, 6, 8, 9 harus melakukan <i>obrog</i> (kedua kaki menginjak ke tanah).</p> <p>f. Kemudian kembali lagi ke pentasan dengan menginjak petak, 8-2.</p> <p>g. Ketika sampai di petak 2, pemain harus jongkok dan mengambil <i>gacuk</i> yang ada ada dipetak 1,kemudian kembali ke pentasan. Demikian dan seterusnya.</p> <p>h. Apabila <i>gacuk</i> telah berhasil sampi ke petak 10, maka si pemain</p> <p>i. melakukan engklek melalui petak 1-9 lalu keluar mengambil <i>gacuk</i>dari sebelah atas.</p> <p>j. Setelah kembalinya ke tempat semula juga melalui petak-petak yang dilalui tadi. Ini berarti sipemain telah mendapatkan <i>sawah</i> atau <i>omah</i>.</p>	
	c. Pelaksanaan Permainan Tradisional	Pelaksanaan permainan engklek, dilakukan satu persatu oleh anak, dalam proses bermain guru mengamati dan tak henti tetap memberikan instruksi pada anak-anak, dengan sabar anak-anak menunggu giliran mereka untuk dapat memainkan permainan engklek.	Guru memberikan kesempatan kepada anak secara bergantian dengan membariskan anak

Catatan Lapangan
(CL-03)

Hari/ tanggal : Rabu, 10 Juli 2013
Waktu : 08.00- 08.30

Nama Permainan Tradisional : *Ular Naga*
Kelas : Anggrek

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	a. Pengkodisian	Pelaksanaan senam bersama guru, mengajak anak untuk berbaris dan mengumpulkan anak di tengah lapangan, yang kemudian anak diminta untuk membentuk lingkaran. Setelah lingkaran selesai terbentuk, untuk mengabsen anak-anak guru meminta anak untuk berhitung.	Pengkodisian dilakukan di kegiatan awal bersamaan dengan kegiatan pijakan sebelum main
	b. Pemberian arahan	Arahan, setelah lingkaran selesai terbentuk dan dirasa semua anak telah siap menerima instruksi, guru menjelaskan tentang kegiatan apa yang akan dilakukan, yakni bermain ular naga. Kemudian guru meminta dua orang anak untuk bersedia menjadi terowongan. Karena antusias anak-anak mengikuti permainan ini banyak anak-anak yang mengacungkan tangan karena bersedia menjadi terowongan, namun karena hanya dua yang dapat menjadi terowongan terpaksa guru harus memilih agar tidak terjadi perebutan antar anak. Setelah menetapkan siapa yang akan menjadi terowongan guru menjelaskan cara main dari permainan ini, karena anak-anak sudah tidak asing dengan permainan ini, maka guru tidak usah memberi contoh dan langsung melakukan permainan ini.	Pemberian arahan bertujuan untuk mempersiapkan kondisi anak agar pelaksanaan permainan berjalan lancar
	c. Pelaksanaan Permainan Tradisional	a. Anak-anak berbaris bergandeng pegang “buntut”, yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi	Pelaksanaan permainan dilaksanakan setelah terjadi kesepakatan permainan apa yang akan dilakukan

		<p>yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.</p> <p>b. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati "gerbang". Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh "gerbang".</p> <p>c. Setelah itu, si "induk" dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu "gerbang".</p> <p>d. Permainan akan dimulai kembali, dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi, demikian berlangsung terus, hingga "induk" akan kehabisan anak dan permainan selesai atau anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam.</p> <p>Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar.</p> <p><i>Ular naga panjangnya bukan kepalang</i> <i>Menjalar-jalar selalu kian kemari</i> <i>Umpan yang lezat, itu yang dicari</i> <i>Kini dianya yang terbelakang</i></p>	
--	--	--	--

		<p>Kemudian, sambil menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "<i>kosong-kosong-kosong</i>" berkali-kali hingga seluruh barisan lewat, dan mulai lagi menjalar dan menyanyikan lagu di atas. Demikian berlaku dua atau tiga kali. Pada kali yang terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucapkan "<i>isi-isi-isi</i>" berkali-kali, hingga akhir barisan dan anak yang terakhir di buntut ular ditangkap "gerbang" (menutup dan melingkari anak terakhir dengan tangan-tangan mereka yang masih berkait).</p>	
--	--	--	--

Catatan Lapangan
(CL-04)

Hari/ tanggal : Kamis, 11 Juli 2013
Waktu : 09.00- 09.30

Nama Permainan Tradisional : *Pesan Berantai*
Kelas : Anggrek

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	a. Pengkodisian	Pengkodisian, disini guru menggunakan permainan pesan berantai untuk mengkondisikan anak-anak, karena pada saat permainan tradisional ini anak-anak sedang berada di centra main peran, dimana pada saat main peran anak akan tampil seolah-olah sebuah paduan suara, dan karena suasana gaduh dan tidak terkendali maka guru menggunakan metode pesan berantai ini untuk mengkondisikan anak agar anak lebih tenang, sehingga kegiatan dapat segera dimulai.	Pengkondisian dilakukan untuk mempersiapkan kesiapan anak dalam menerima perintah dari guru
	b. Pemberian arahan	Arahan, guru membisikan pesan kepada salah satu anak untuk memperhatikan arahan dari guru terlebih dahulu, kemudian anak diminta untuk menyampaikan pesan ini kepada teman yang lain dengan berbisik juga. Melihat hal yang dilakukan ini, anak-anak pun mulai tertarik dan mereka mulai menunggu giliran mereka mendapat pesan dari teman mereka.	Pemberian arahan bertujuan untuk mempersiapkan kondisi anak agar pelaksanaan permainan berjalan lancar
	c. Pelaksanaan Permainan Tradisional	Pelaksanaan permainan ini, melebur menjadi kegiatan pendukung dimana kegiatan intinya adalah mengadakan pertunjukan paduan suara karena, sedang berperan sebagai penyanyi grup, dan ada beberapa anak yang berperan sebagai pemain alat musik, karena miniatur alat musiknya juga sudah disiapkan Orang pertama dari setiap kelompok diberi pesan yang sama (ditentukan oleh pendamping, misalnya: “saya tidak tahu bahwa saya tidak tahu, setelah saya	Pelaksanaan permainan terjadi begitu saja tanpa ada kesepakatan dengan anak

		<p>tahu barulah saya tahu bahwa sebelumnya saya tidak tahu)”</p> <p>Cara bermain: orang pertama memberi pesan kepada orang kedua, orang kedua kepada orang ketiga dan seterusnya (orang yang telah menerima pesan tidak boleh bertanya lagi kepada pemberi pesan sebelumnya), sampai akhirnya pesan sampai ke orang terakhir. Orang terakhir dari setiap kelompok memberitahu pendamping pesan yang diterimanya.</p> <p>Inti permainan: pentingnya mendengarkan dan memahami suatu hal sebelum menyampaikannya kepada orang lain.</p>	
--	--	---	--

LAMPIRAN III

(CATATAN DOKUMENTASI)

Catatan Dokumen 01

**PROFIL LEMBAGA PUSAT UNGGULAN PAUD TINGKAT
KECAMATAN PLAY GROUP & TPA ALAM USWATUN KHASANAH
Kronggahan I Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta
Telp. (0274) 6544240/ 7429963/ 7823991**

Nama Lembaga Khasanah	: Play Group dan Taman Penitipan Anak Alam Uswatun Khasanah
Berdiri	: Play Group : 25 Oktober 2004 TPA : 1 Februari 2006
Pendiri	: 1. Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, S.T 2. Nur Azizah 3. Sri Lestari, S.Pd 4. Dra. Dyah Sayyidati Insani 5. Triyani
Alamat	: Kronggahan I Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta
Status Perijinan Pendidikan Luar	: Play Group : SK No. 057/ KPTS/ 2005 dari Dinas Sekolah Kabupaten Sleman Yogyakarta. TPA : SK No. 086/ KPTS/ 2005 dari Dinas Pendidikan Luar Sekolah Kabupaten Sleman Yogyakarta.
Visi	: Terwujudnya anak didik yang kreatif dan potensial sehingga menghasilkan calon anggota keluarga yang memiliki jati diri, cerdas, mandiri, teram dalam kehidupan sehari-hari, mampu bersosialisasi dan menjadi anak yang shaleh-salehah yang mampu mempunyai budi pekerti luhur melalui proses bermain dan belajar yang nyaman dan diliputi kasih sayang serta terlindungi hak-haknya.
Misi	: 1. Mengupayakan peningkatan kesadaran dan kemampuan masyarakat akan pentingnya memberikan layanan pendidikan anak usia dini. 2. Membangun anak didik untuk memiliki kemampuan yang kreatif,

cerdas, sehat, dan mudah beradaptasi atau peka terhadap lingkungan
sekitar memiliki budi pekerti yang luhur.

Tujuan : Melahirkan generasi bangsa yang beriman, bertaqwa, cerdas, sehat, dan ceria serta memiliki kesiapan fisik dan mental dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Motto : “Sampaikanlah Walau Satu Ayat”

Sasaran : Anak usia 3 tahun sampai 8 tahun dari desa Triganggo dan sekitarnya.

Tenaga Pengelola : 4 orang

Tenaga Pendidik : 13 orang

Karyawan : 2 orang

Jumlah Peserta Didik : 80 anak

Jadwal Kegiatan : PG = jam 07.00 – 11.00 WIB
TPA = jam 07.00 – 17.00 WIB

Metode Pembelajaran : Alam yang terintegrasi Sentra dan PAI

Prestasi : 1. Juara III Lomba Lembaga Tingkat Kabupaten th. 2007
2. Juara III Lomba Paming Berprestasi Tingkat Kabupaten Sleman Th. 2007.
3. Juara I Lomba Lembaga Inofatif berprestasi Tingkat Kabupaten Sleman Th. 2009
4. Juara Lomba Pusat Unggulan PAUD Kecamatan Tahun 2009

Catatan Dokumen 02

Data Anak Didik KB Alam Uswatun Khasanah Tahun 2012-2013 Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman

Nama Lembaga : PG Alam Uswatun Khasanah
No. Ijin : 057/KPTS/2005
Alamat/ Telp. : Kronggahan I Trihanggo Gamping Sleman/ (0274)
6544240/ 7823991/ 7429963
Tahun Berdiri : 2004

No	Nama Anak	TTL	Alamat
1	Athaya Kayla Putri	Sleman, 29/03/2008	Mayangan Trihanggo
2	Nadya Nadhifa Najah	Sleman, 15/01/2009	Puri Sumberdadi Asri A. 19
3	Keysha Lintang R	Yk, 14/09/2009	Jl. Kebon Agung Km. 4
4	Kayla Rafa N	Sleman, 26/01/2010	Jongke Tengah Sendangadi
5	Aqmal Yoga Wafi S	Sleman, 25/06/2008	Jl. Palagan Bendosari
6	Syifa Nur Isnaeni P	Denpasar, 31/07/2009	Perum Griya Nganti Asri
7	Aditya Yudhistira	Sleman, 22/05/2009	Perum Tlaga Asri II Cebongan
8	Akbar Mubarak Sangaji M	Sleman, 19/12/2009	Jodag Sumberadi Mlati
9	Ananta Satriya P	Sleman, 14/01/2008	Karanglo, Tlogoadi, Mlati
10	Alhadi Unoffa Ariyanto	Yk, 27/11/2008	Jaban Tridadi Sleman
11	Nadindra Ailsa M	Sleman, 31/12/2008	Kronggahan I Trihanggo
12	Sabrina Calya A	Wonogiri, 18/07/2009	Perum Margomulyo Asri Syg
13	Fauzan Ilham M	Sleman, 10/07/2009	Ngawen Tegal Trihanggo
14	Nazhif Muwaffa V	Sleman, 21/11/2008	Trini Sinduadi Mlati
15	Yumna Kirana L	Sleman, 13/-3/20009	Mlati Dukuh Sendangadi
16	Averoes Sandy M	Sleman, 08/11/2008	Kronggahan II Trihanggo
17	Raka Al Hida R	Yk, 25/09/2009	Kronggahan I Trihanggo
18	Naura Azzalya Z	Sleman, 26/03/2009	Jetis singuadi Mlati
19	Faldha Agfi A	Sleman, 12/02/2009	Bedingin Sumberadi Malti
20	Nine Cahya Fadila R	Sleman, 09/09/2010	Jodak Sumberadi Mlati
21	Manda Harmoni	Sleman, 09/07/2009	Mlati Glondong
22	Gretta Najla Fildzah D	Sleman, 19/01/ 2011	Toragan Tlogoadi
23	Nandana Muazam P	Sleman, 26/06/ 2009	Kronggahan I Trihanggo
24	Davin Maulana A	Sleman, 17/ 03/2009	Onggojayan Tempel
25	Nadia Mira L	Sleman, 22/06/2009	Ngemplak, Sendangadi
26	Muhammad Alif N	Sleman, 22/05/2009	Kaweden Tirtoadi

Sleman, Juli 2013
Kepala PG-TPA Alam Uswatun Khasanah

W. Nafi'atul F, S.T

**Data Anak Didik TPA Alam Uswatun Khasanah Tahun 2012-2013 Kecamatan
Gamping Kabupaten Sleman**

No	Nama Anak	TTL	Alamat
1	Mu'afi	Sleman, 10-5-09	Getas Kalongan
2	Ayomi	Sleman, 25-9-08	Kamal Kulon Margomulyo
3	Raisyahda	Yk, 24-10-08	Kronggahan I Trihanggo
4	Adalia	Sleman, 10-1-09	Karangasem Pendowoharjo
5	Daffa	Sleman, 13-4-09	Cebongan
6	Athaya	Sleman, 1-4-08	Karangwaru Lor Yk
7	Aditya	Sleman, 22-3-09	Mulungan
8	Nasya	Sleman, 15-4-09	Gabahan Rt 01/13
9	Almeira	Sleman, 23-10-08	Tokerten Sumberadi
10	Chamelia	Sleman, 5-9-08	Popongan Sinduadi
11	Khansa	Sleman, 26-4-11	Plaosan Tlogoladi Mlati
12	Meisya	Sleman, 4-5-09	Jongke Kidul
13	Hafnan	Sleman, 7-10-09	Pundong II Tirtoadi
14	Quinsa	Sleman, 17-6-10	Cebongan Lor
15	Aisyah	Sleman, 30-12-08	Jombor Lor Rt 05/20
16	Ashfa	Yk,12-9-08	Trini Trihanggo Gamping
17	Handaru	Sleman, 19-12-10	Puri Sumberadi Asri
18	Hasan	Sleman, 10-01-11	Kronggahan Trihanggo
19	Sani	Sleman, 7-6-2011	Pundong V Tirtoadi, Mlati
20	Ghazi	Sleman, 27-9-08	Panggungan Rt 01/32
21	Bintang	Sleman, 6-11-10	Mlati Krajan Rt02/01
22	Putri	Kulon Progo,26-4-11	Jambon Rt07/23 Trihanggo
23	Firman	Sleman, 15-8-09	Mayangan Trihanggo
24	Nayfa	Sleman, 27-7-09	Pundong V Tirtaoadi
25	Sadyya	Sleman, 20-10-10	Kronggahan I Trihanggo
26	Iqbal	Sleman, 24-3-08	Donokitri Trihanggo
27	Ghina	Sleman, 21-1-10	Kutu Asem Sinduadi
28	Azaria	Sleman, 5-11-11	Karangwaru Lor
29	Rafi	Yk,20-9-10	Mayangan Trihanggo
30	Gilang	Sleman, 6-3-10	Jodag Sumberadi
31	Keysa	Sleman, 16-4-10	Trini Sinduadi,Mlati
32	Alif	Sleman, 13-4-10	Ngawen, Trihanggo, gamping
33	Ananda	Yk,21-7-10	Kemusuh banyurejo Tempel
34	Ayu	Sleman, 2-8-09	Sanggrahan Tirtoadi
35	Kinan	Sleman, 11-4-11	Ngentak Gede Trihanggo

36	Sukma	Sleman, 3-2-09	Kronggahan Trihanggo
37	Septi	Sleman, 5-9-08	Jongke Tengah Mlati Sleman
38	Nabil	Sleman, 14-10-09	Jatimulyo Kricak Yk
39	Alina	Sleman, 1-5-11	Kwarasan Nogoirto
40	Hisyam	Yk, 18-4-09	Kronggahan II Trihanggo
41	Panji	Sleman, 24-7-08	Mlati Krajan Sendangadi
42	Fadhil	Sleman, 18-7-07	Baturan trihanggo Gamping
43	Amala	Sleman, 24-2-12	Sawahan Nogotirto
44	Ashila	Sleman, 14-2-09	Mrincaingan, Margomulyo
45	Andra	Klaten, 16-5-10	Dukuh Jamblangan Seyegan
46	Citra	Sleman, 5-3-09	Gabungan Donokerto Turi
47	Adzra	Sleman, 2-7-11	Banjarharjo, Pondokrejo
48	Ariffudin	Sleman, 15-6-11	Beran kidul Tridadi Sleman
49	Darrel	Sleman, 9-9-10	Trini Trihanggo Gamping
50	Cahya	Sleman, 25-11-09	Jodak Rt2/11 Sumberadi Mlati
51	Reva	Sleman, 5-9-12	Jamblangan Seyegan Sleman
52	Dewi	Sleman, 19-1-11	Kutu Ngemplak Sinduadi
53	Davina	Sleman, 29-11-09	Beran Kidul Triadi
54	Agra	Sleman,	Gabahan Sumberadi

Yogyakarta, Juli 2013
Pimpinan Lembag
PG-TPA Alam Uswatun Khasanah

W. Nafi'atul F, S.T

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN PG-TPA ALAM USWATUN KHASANAH

SEMESTER
HARI. TANGGAL

: Dua
: Senin, 1 Juli 2013

Kelompok : Angrek/ 4-5 tahun
Sentra : Peran

Lingkup Perkembangan	Indikator	Materi pendukung Tema, sub tema airku Sub tem: kehidupan kota Lagu: - dua tangan ke atas - kalau kau suka hati Tepuk: doa dan ayam Kosa kata: ramai, polusi, macet, individual, gedung tinggi Surat: Al-Fatihah dan Al-Fil Doa: Pembuka hati dan bila	Bahan dan alat	Urutan Kegiatan
NAM Motorik Kognitif Bahasa Sosial Emosional Kemendirian Karakter dan budaya	Doa sebelum dan sesudah tidur - Melompati rintangan sederhana - Memasukkan bola ke dalam keranjang Mengelompokkan benda Menirukan bunyi Aturan main Memakai sepatu - Dapat memuji orang lain / tidak mengejek - Mau mengakui kesalahan	Tema: tanah airku Sub tem: kehidupan kota Lagu: - dua tangan ke atas - kalau kau suka hati Tepuk: doa dan ayam Kosa kata: ramai, polusi, macet, individual, gedung tinggi Surat: Al-Fatihah dan Al-Fil Doa: Pembuka hati dan bila	Perlengkapan warung	1. Penyambutan anak 2. Penataan lingkungan main - Menata tempat Setting supermarket/mall: Kasir, tempat penitipan barang, los pakaian, kantor, costomer service, toilet, tempat parkir. - Menyiapkan alat dan bahan 3. Pagi berseri 4. Upacara, baris, hafalan (doa, surat, dan hadist) 5. Kegiatan transisi: - Toilet training, cuci tangan - Duduk melingkar - Snack time 6. Pijakan sebelum main: - Berdoa - Salam, menyapa anak, presensi - Bernyanyi, bermain tepuk, bercerita - Menjelaskan tema, menulis kosa kata - Menjelaskan kegiatan - Aturan main 7. Pijakan saat main - Mengawasi anak bermain - Mencatat perkembangan anak - Membantu kesulitan anak saat main

	marah Hadist: Wajib Menuntut ilmu	<ul style="list-style-type: none"> - Memotivasi anak saat main - Mendampingi anak bermain - Pijakan setelah main - Membereskan alat main - Duduk melingkar - Recalling, Refreshing (bermain jamuran) - Berdoa - Info esok hari - penutup
--	---	---

Mengetahui,



Yogyakarta, 1 Juli 2013

Guru Sentra

(Siti Hazarah)

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN PG-TPA ALAM USWATUN KHASANAH

SEMESTER : Dua
HARL TANGGAL : Kamis, 4 Juli 2013

Kelompok : Angrek/ 4-5 tahun
Sentra : Alam

Lingkup Perkembangan	Indikator	Materi pendukung Tema, sub tema Tema : tanah airku	Bahan dan alat	Urutan Kegiatan
NAM	Mengetahui dan memahami berbagai perilaku buruk	Sub tema: kehidupan kota	1. Cetakan 2. Sabun 3. Pakaian 4. Papan cuci	1. Penyambutan anak 2. Penataan lingkungan main - Menata tempat
Motorik	Memantulkan bola ke bawah/ men dribel bola	Lagu: apa kabar, selamat pagi, terima kasih bunda	5. Kertas 6. Kuas 7. Botol 8. Air	Menuang air, mencampur warna, mencuci baju, melukis dengan kuas, membentuk dengan pasir/ tanah - Menyajikan alat dan bahan
Kognitif	Asal mula terjadinya sesuatu	Tepuk: sate, wudhu, polisi	9. Pewarna makanan 10. Torong 11. Toples 12. Sendok 13. Sekop 14. Papan lukis	3. Pagi berseri 4. Senam, baris, hafalan(doa, surat, hadist) - Bermain engklek
Bahasa	Mencertakan kembali Aturan main	Kosa kata: ramai, polusi, macet, individualism gedung tinggi		5. Kegiatan transisi - Toilet training, cuci tangan - Duduk melingkar - Snack time
Sosial Emosional	Memakai sepatu	Surat: Al-fatimah, Al-fil		6. Pijakan sebelum main: - Berdoa - Salam, menyapa, bermain tepuk, bercerita - Menjelaskan tema, menulis, kosa kata - Menjelaskan kegiatan - Aturan main
Kemandirian	- Dapat memuji orang lain / tidak mengejek - Mau mengakui kesalahan	Doa: pembuka hati dan bila marah		7. Pijakan saat main - Mengawasi anak bermain - Mencatat perkembangan anak - Membantu kesulitan anak saat main - Memotivasi anak saat main
Karakter dan budaya		Hadist: wajib		

		menuntut ilmu	<ul style="list-style-type: none"> - Mendampingi anak bermain - Pijakan setelah main - Membereskan alat main - Duduk melingkar - Recalling, refreshing - Berdoa - Info esok hari - penutup
--	--	---------------	--

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Yogyakarta, 4 Juli 2013

Guru Sentra

(Siti Hazarah)

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN PG-TPA ALAM USWATUN KHASANAH
SEMESTER : Dua
Anggrek/ 4-5 tahun
HARI. TANGGAL : Rabu, 10 Juli 2013
Sentra

Lingkup Perkembangan	Indikator	Materi pendukung Tema, sub tema	Bahan dan alat	Urutan Kegiatan
NAM	Doa sebelum dan sesudah tidur	Tema : tanah airku	1. Biji-bijian	1. Penyambutan anak
Motorik	Membentuk dengan karet gelang	Sub tema: kehidupan kota	2. Botol plastik	2. Penataan lingkungan main
Kognitif	Melukis dengan alat		3. Sendok	- Menata tempat
Bahasa	- Mengenal konsep sama, tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit	Lagu: apa kabar, selamat pagi, apa kabar, layang-layang	4. Gunting	Melukis, menghubungkan gambar, menuang biji-bijian, mewarnai gambar, mengelompokkan tutup botol, menggunting daun, lego, menjahit, puzzle.
	- Asal mula terjadinya sesuatu	Tepuk: bendera, suku bangsa	5. Kertas	- Menyiapkan alat dan bahan
	- Mencertakan kembali Aturan main		6. Lego	3. Pagi berseri
Sosial Emosional			7. Puzzle	4. Senam, baris, hafalan(doa, surat, hadist)
Kemandirian			8. Papan jahit	5. Bermain ular naga
Karakter dan budaya			9. Tali	- Kegiatan transisi
	- Dapat memuji orang lain/ tidak mengejek	Kosa kata: ramai, polusi, macet, individualm gedung tinggi	10. Tutup	- Toilet training, cuci tangan
	- Mau mengakui kesalahan sendiri		11. Botol	- Duduk nelingkar
			12. Spidol	- Snack time
		Surat: Al-fatihah, Al-fil		6. Pijakan sebelum main:
				- Berdoa
				- Salam, menyapa, bermain tepuk, bercerita
				- Menjelaskan tema, menulis, kosa kata
				- Menjelaskan kegiatan
				- Aturan main
		Doa: pembuka hati dan bila marah		7. Pijakan saat main
		Hadist: wajib menuntut ilmu		- Mengawasi anak bermain
				- Mencatat perkembangan anak
				- Membantu kesulitan anak saat main
				- Memotivasi anak saat main

				<ul style="list-style-type: none"> - Mendampingi anak bermain - Pijakan setelah main - Membereskan alat main - Duduk melingkar - Recalling, refreshing - Berdoa - Info esok hari - penutup
8.				

Mengetahui,



Yogyakarta, 10 Juli 2013

Guru Sentra

(Siti Hazarah)

RANCANGAN KEGIATAN HARIAN PG-TPA ALAM USWATUN KHASANAH
SEMESTER
HARI. TANGGAL

: Dua
: Kamis, 11 Juli 2013
Kelompok : Anggrek/ 4-5 tahun
Sentra : Balok

Lingkup Perkembangan	Indikator	Materi pendukung Tema, sub tema	Bahan dan alat	Urutan Kegiatan
NAM	Mengetahui dan memahami berbagai perilaku buruk - Memasukkan bola ke dalam keranjang - Memantulkan bola ke bawah atau mendribble Mengelompokkan benda	Tema : tanah airku Sub tema: kehidupan kota Lagu: angka 1-10, apa kabar, ada bola Tepuk: bendera, suku bangsa, jus	1. Keranjang 2. Balok 3. Acesoris balok 4. karpet	1. Penyambutan anak 2. Penataan lingkungan main - Menata tempat bermain balok - Menyiapkan alat dan bahan 3. Pagi berseri 4. Senam, baris, hafalan (doa, surat, hadist) 5. Bermain pesan rantai - Kegiatan transisi - Toilet training, cuci tangan - Duduk melingkar - Snack time 6. Pijakan sebelum main: - Berdoa - Salam, menyapa, bermain tepuk, bercerita - Menjelaskan tema, menulis, kosa kata - Menjelaskan kegiatan - Aturan main 7. Pijakan saat main - Mengawasi anak bermain - Mencatat perkembangan anak - Membantu kesulitan anak saat main - Memotivasi anak saat main - Mendorong anak bermain 8. Pijakan setelah main - Membereskan alat main
Motorik				
Kognitif				
Bahasa	Menyatakan pendapat atas apa yang dilihat, dengar, atau dirasa Aturan main Memakai sepatu - Dapat memuji orang lain/ tidak mengejek - Mau mengakui kesalahan	Kosa kata: ramai, polusi, macet, individualm gedung tinggi Surat: Al-fatihah, Al-fil Doa: pembuka hati dan bila marah Hadist: wajib menuntut ilmu		
Sosial Emosional Kemampuan Karakter dan budaya				

				<ul style="list-style-type: none"> - Duduk melingkar - Recalling, refreshing - Berdoa - Info esok hari - penutup
--	--	--	--	---

Mengetahui,



Yogyakarta, 11 Juli 2013

Guru Sentra

(Siti Hazarah)

**CATATAN DOKUMENTASI IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI PLAY GROUP DAN TPA ALAM
USWATUN KHASANAH**

PERMAINAN JAMURAN



PERMAINAN JAMUR KURSI



PERMAINAN JAMUR KODOK

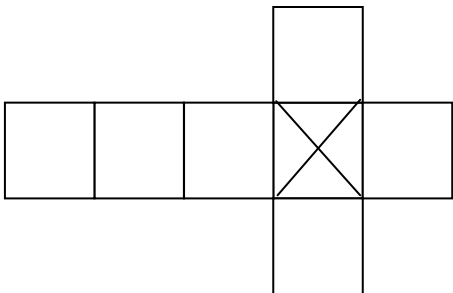
PERMAINAN PESAN BERANTAI



PERMAINAN ULAR NAGA



PERMAINAN *ENGKLEK* DAN PETAKAN PERMAINAN *ENGKLEK*



LAMPIRAN IV

(SURAT IJIN PENELITIAN)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4695 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

31 Juli 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Isnati Sholikhah
NIM : 09111244049
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Jenar Wetan Rt 01 Rw02, Purwodadi, Purworejo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : Play Group dan TPA Uswatu Khasanah
Subyek : Anak Usia 4-5 Tahun
Obyek : Keterampilan Sosial
Waktu : Juli-September 2013
Judul : Implementasi Keterampilan Sosial melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran untuk Kelompok TPA Usia 4-Tahun Diplay Group dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman Yogyakarta
Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

: 070/6276/V/8/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Tanggal : 31 Juli 2013
Nomor : 4695/UN34.11/PL/2013
Perihal : Pemohonan Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ISNATI SHOLIKHAH
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281
Judul : IMPLEMENTASI KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK KELOMPOK TPA USIA 4-5 TAHUN DIPLAY GROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING, SLEMAN, YOGYAKARTA
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 02 Agustus 2013 s/d 02 November 2013
NIP/NIM : 09111244049

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

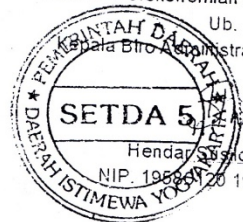
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 02 Agustus 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 2798 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/6276/V/8/2013 Tanggal : 02 Agustus 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ISNATI SHOLIKHAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244049
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Jenar Wetan RT 01/Rw 02 Kec. Purwodadi Kab. Purworejo Jateng
No. Telp / HP : 089671906997
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
IMPLEMENTASI KETRAMPILAN SOSIAL MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN UNTUK KELOMPOK TPA USIA 4-5 TAHUN DIPLAY GROUP DAN TPA ALAM USWATUN KHASANAH GAMPING, SLEMAN, YOGYAKARTA
Lokasi : Play Group & TPA Alam Uswatun Khasanah, Gamping Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 02 Agustus 2013 s/d 02 Nopember 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 28 Agustus 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCIRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Perbina, IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
5. Kab.id. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
6. Camat Gamping
7. Ka. Play Group & TPA Alam Uswatun Khasanah, Gamping
8. Dekan FIP-UNY
9. Yang Bersangkutan

104





PLAY GROUP & TPA ALAM USWATUN KHASANAH
PUSAT UNGGULAN PAUD TINGKAT KECAMATAN
PKBM WIDYA USAHA DESA TRIHANGGO
Kronggahan I Trihanggo Gamping Sleman Yogyakarta
Telp. (0274) 6544240/7429963/7823991

No : 245/PG-TPA.AUK/VII/13

Hal : Surat Ijin

Dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas layanan pendidikan, maka Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wahyuthin Nafi'atul Firdaus, ST.

Jabatan : Kepala Lembaga

Lembaga : PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah

Memberikan ijin untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi di PG dan TPA Alam Uswatun Khasanah kepada :

Nama : Isnati Sholikhah

NIM : 09111244049

Program Studi : PG PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Judul Penelitian : Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran untuk Kelompok TPA Usia 4-5 Tahun di *Play Group* dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Demikian Surat ijin ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2013
Kepala PG dan TPA
Alam Uswatun Khasanah



Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muthmainah, M.Pd

NIP : 19830112 200501 2 001

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar panduan wawancara untuk mahasiswa di bawah ini:

Nama : Isnati Sholikhah

NIM : 09111244049

Jurusan : PPSD

Prodi : PG-PAUD

Fakultas : FIP

Agar dapat digunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Implementasi Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Untuk Kelompok TPA Usia 4-5 Tahun di Play Group dan TPA Alam Uswatun Khasanah Gamping, Sleman, Yogyakarta."

Demikian surat Keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Validator



Muthmainah, M.Pd

NIP.19830112 200501 2 001