

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TUK TUK GENI DALAM
MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK RAUDHATUL HUDA, KEDAI RUNDING
ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Kiki Safitri

1911070067



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKA ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA

2024

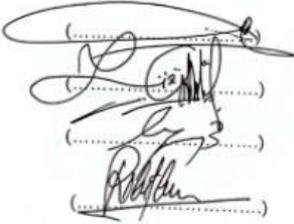
PENGESAHAN TIM PENGUJI
**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL TUK TUK GENI DALAM
 MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
 RAUDHATUL HUDA KEDAI RUNDING ACEH SELATAN**

TAHUN AJARAN 2023

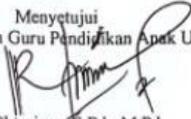
Skripsi ini telah di setujui untuk di pertahankan di hadapan
 Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 12 September 2023

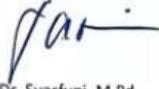
Tanda Tangan

Pembimbing I	<u>Aprian Subhananto, M.Pd</u> NIDN. 1320048701	
Pembimbing II	<u>Liza Fidiawati, M.Pd</u> NIDN. 1311049401	
Penguji I	<u>Yenni Mutiawati, M.Pd</u> NIDN. 1328108001	
Penguji II	<u>Rika Kustina, M.Pd</u> NIDN. 0105048503	

Menyetujui
 Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini


Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
 NIDN. 1306108501

Mengetahui
 Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Bina Bangsa Getsempena

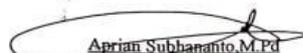

Dr. Syarfuni, M.Pd
 NIDN. 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Efektifitas Permainan Tradisional Tuk Tuk geni Untuk meningkatkan Sosial Emosional Anak usia 5-6 Tahun Di Tk Raudhtul Huda Kedai Runding Aceh Selatan" telah di pertahankan dalam ujian skripsi oleh Kiki Safitri, 1911070067, program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Senin, 29 Agustus 2023.

Menyetujui

Pembimbing I



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

Pembimbing II



Liza Fidiawati, M.Pd
NIDN. 1311049401

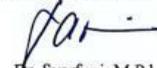
Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN. 0128068203

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI**EFEKTIFITAS PERMAINAN TRADISIONAL TUK TUK GENI DALAM
MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
RAUDHATUL HUDA KEDAI RUNDING ACEH SELATAN**

Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

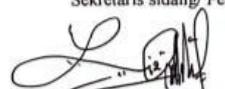
Oleh
Kiki Safitri
1911070067

Skripsi ini telah di uji pada tanggal 29 Agustus 2023 dan telah di sempurnakan berdasarkan saran
dan masukan komisi penguji.

Ketua sidang/ pembimbing I


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

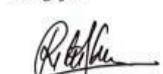
Sekretaris sidang/ Pembimbing II


Liza Fidiawati, M.Pd
NIDN. 1311049401

Penguji I


Yenni Mutiawati, M.Pd
NIDN.1328108001

Penguji II


Rika Kustina, M.Pd
NIDN. 0105048503

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Kiki Safitri

NIM : 1911070067

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar- benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini di kutip atau di rujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabilah skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 12 September 2023

Yang membuat pernyataan



033ALX059607434
Kiki Safitri

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kenikmatan, taufik dan hidayah kepada penulis berupa kenikmatan jasmani maupun rohani, sehingga penulis dapat menyusun proposal skripsi ini dengan judul: **“Efektifitas Permainan Tradisional Tuk Tuk Geni Dalam Meningkatkan Sosialisasi Emosional anak Usia 5-6 Tahun Di TK Raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan”** tanpa ada halangan. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dimana dia telah membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam islamiah dari alam kebodohan menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena, telah dapat penulis selesaikan sesuai dengan target walaupun terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Keberhasilan ini tentu saja tidak dapat terwujud tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu dengan rasa hormat yang paling dalam penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda Saiful, Ibunda Suaibah , kakak nda Sari dan buat adik adik saya Oji Saputra, Duwi Nirmala Riski, dan keluarga tercinta yang sudah memberi motivasi, dukungan dan Do'a tiada henti kepada penulis,

2. Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si Selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.
3. Riza Oktariana, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan dan penulisan Skripsi ini.
4. Aprian Subhananto, M.Pd Selaku Pembimbing I yang sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak awal pembuatan sampai selesainya Skripsi ini.
5. Liza Fidiawati, M.Pd Selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Harmida, S.Pd Selaku Kepala Sekolah TK Raudhatul Huda Kedai Runding telah memberi izin penelitian dan kebijaksanaan yang di berikan kepada penulis.
8. Bunda Guru TK Raudhatul Huda atas dukungan dan pengertiannya.
9. Kepada seluruh sahabat seperjuangan, Afrianda, Hendrayansyah yang telah mendukung, memberikan dorongan dan penyemangat dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh Teman-teman seangkatan, terutama Program studi Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2019 sebagai teman berbagi rasa saat susah maupun senang, segala bantuan dan kerja sama saat mengikuti proses perkuliahan sampai penulisan Skripsi.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak masih dapat diterima senang hati.

Banda Aceh, 02 Agustus 2023

Kiki Safitri

ABSTRAK

Kiki Safitri, 2023, Efektivitas Permainan Tradisional Tuk tuk Geni Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun Di TK raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh: I. Aprian Subhananto,M.Pd., II. Liza Fidiawati, M.Pd.

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan tradisional untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *eksperiment one grup pre-test post-test design*. Sampel 15 anak pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan data analisis menggunakan statistika. Data yang dikumpulkan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa Permainan Tuk Tuk Geni sangat efektif untuk meningkatkan sosial emosional anak. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil kegiatan *pre-test* diperoleh sebesar 10,5 dan *post-test* diperoleh sebesar 13. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Permainan Tuk Tuk geni dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak yang ditunjukkan dengan hasil Hipotesis t_{tabel} dapat dihitung dengan kriteria pengambilan keputusan nilai t_{hitung} 35.546 dan nilai signifikan (2-tailed) yaitu ≤ 001 dengan nilai df diperoleh dari $15-1=14$, didapatkan nilai t_{tabel} yaitu 1,761. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = (35.546 \geq 1,761)$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan “terdapat efektivitas yang signifikan antara permainan Tuk Tuk Geni untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK raudhatul Huda.

Kata Kunci: Permainan Tuk Tuk Geni; Sosial Emosional

ABSTRAK

Kiki Safitri, 2023, The Effectiveness of the Tuk Tuk Geni Traditional Game in Improving the Social Emotionalism of Children Aged 5-6 Years at Raudhatul Huda Kindergarten, Kedai Runding, South Aceh. Thesis, Early Childhood

Education Teacher Education Study Program. Bina Bangsa University
Getsempena Banda Aceh: I. Aprian Subhananto, M.Pd., II. Liza Fidiawati, M.Pd.

Social emotional development of children is the sensitivity of children to understand the feelings of other people when interacting in everyday life. The level of interaction between children and others starts from parents, siblings, playmates to the wider community. It can be understood that social emotional development cannot be separated from one another. The purpose of this study was to determine the effectiveness of traditional games to improve the social emotionality of children aged 5-6 years at Raudhatul Huda Kedai Rundig Aceh Selatan Kindergarten. This study uses a type of quantitative research with the experimental method of one group pre-test post-test design. A sample of 15 children collected data through observation and data analysis using statistics. Data collected through observation sheets and documentation. The results of the study found that the Tuk Tuk Geni game was very effective in increasing children's social emotionality. This is evidenced by the average value of the results of the pre-test activities obtained by 10.5 and the post-test obtained by 13. The results of this study indicate that the Tuk Tuk geni game can improve children's social emotional development which is indicated by the results of the ttable hypothesis which can be calculated by decision making criteria $t_{count} = 35.546$ and a significant value (2-tailed) i.e. ≤ 001 with a df value obtained from $15-1 = 14$, the ttable value is 1.761. So it can be concluded if the $t_{count} \geq t_{table} = (35.546 \geq 1.761)$ then H_1 is accepted and H_0 is rejected, so it can be concluded "there is significant effectiveness between the Tuk Tuk Geni game to improve the social emotion of children aged 5-6 years in Raudhatul Huda.

Keywords: Game Tuk Tuk Geni; Sosial Emotional

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
 1.1 Latar Belakang Masalah	1

1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.7. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1. Perkembangan Sosial Emosional anak usia Dini	11
2.2. Permainan Tradisional Tuk-Tuk Geni	21
2.3 Kajian Penelitian yang Relefan	35
2.4. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	40
3.2.prosedur penelitian.....	37
3.3 Lokasi Pelaksanaan Penelitian	42
3.4 Subjek dan Objek	Error! Bookmark not defined.
3.5 Populasi dan Sampel.....	42
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7 Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1. Hasil Penelitian	51
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	56
4.3 Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	68
5.1. Simpulan	68
5.2. Saran-saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang menjalani suatu proses perkembangan yang fundamental sangat pesat untuk tahap kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang waktu kehidupan manusia. Anak usia dini terlibat secara aktif dalam aktifitas fisik motorik, yang ditandai dengan motivasi dan kesiapan yang tinggi, maka dari itu orang tua dan guru perlu memberikan berbagai kesempatan dan pengalaman yang dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini secara optimal. Anak usia dini merupakan peserta didik yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Menurut Trianto (2011:14) menyatakan bahwa masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Pada masa ini pertumbuhan otak mengalami perkembangan sangat pesat (eksplosif), begitu pula dengan perkembangan fisiknya. (Oktariana 2021).

Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini adalah sosial emosional, fisik motorik serta lainnya, perkembangan sosial emosional sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, Karena memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik juga

dalam aktivitas lainnya di lingkungan sosial. Pada umumnya umur 5-6 tahun perkembangan sosialnya sudah cukup menumpangi aktivitasnya seperti mengajak temanannya bermain, berbicara dengan orang lain serta lainnya. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi. Melibatkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya. Aspek sosial anak berkaitan dengan hubungan atau relasi anak dengan orang-orang di sekitarnya. Lama sebelum matanya dapat melihat dengan jelas, bayi yang baru dilahirkan akan merespon bunyi atau suara dan memusatkan perhatian pada asal suara sebagaimana layaknya orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa manusia secara kodrati adalah makhluk sosial yang menunjukkan ketertarikan pada relasi sosial (Musyharafah, 2017)

Sedangkan perkembangan emosional adalah suatu reaksi kompleks yang mengaitkan suatu tingkat tinggi kegaitandan perubahan-perubahan secara mendalam serta diiringi perasaan yang kuat atau diiringi keadaan efektif. Jadi dapat kita pahami Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata

lain, membahas perkembangan emosi harus teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Apabila kondisi lingkungan anak dapat memfasilitasi dan memberi ruang positif maka anak akan dapat meningkatkan kemampuan kerjasamanya dengan baik, begitupun sebaliknya. Namun, anak akan memiliki kemampuan kerjasama yang baik, apabila orang tua memberikan pola asuh yang baik, tidak banyak para orang tua tidak memperhatikan bahwa kemampuan kerjasama itu penting untuk diperhatikan pada kehidupan anak. Hal ini dikarenakan anak akan dapat mempelajarinya sendiri nanti ketika memasuki masa sekolah, padahal kemampuan kerjasama anak juga diperoleh di dalam keluarga dan lingkungan sekitar (Lubis, 2019).

Kesiapan sosial emosional seorang anak merupakan faktor penting bagi keberhasilan pengembangan anak usia prasekolah, keberhasilannya pada tahun-tahun awal di sekolah (kelas satu dan dua sekolah dasar), serta keberhasilan anak dikemudian hari. Hurlock (2000:261) mengungkapkan bahwa anak yang mengikuti pendidikan prasekolah melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah. Anak bukanlah orang dewasa dalam ukuran kecil. Oleh sebab itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya. Hanya saja, dalam praktik pendidikan sehari-hari, tidak selalu demikian yang terjadi. Banyak contoh yang menunjukkan betapa para orang tua dan masyarakat pada umumnya memperlakukan anak tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan paling dasar untuk anak usia empat sampai enam tahun. Pendidikan ini merupakan stimulus sebagai

peletak dasar dan persiapan menyeluruh sebelum SD maupun dewasa. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik (semua aspek perkembangan).(Fidiawati.2021)

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan sosial emosional salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita.

Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter. salah satunya ialah permainan Tuk Tuk Geni.(Tuti andriani 2012). Permainan Tuk Tuk Geni tau biasa di sebut juga dengan permainan nenek gerondong yang berasal dari betawi. permainan ini menceritakan

tentang seorang nenek gerondong yang miskin dan hemdak mengambil ubi anak-anak.

Menurut Saidi dalam Chaer Etnis Budaya Betawi sudah ada sejak abad awal Masehi (Chaer, 2012). Meskipun memiliki banyak percampuran budaya, Betawi memiliki banyak budaya dengan ciri khasnya sendiri. Budaya Betawi termasuk pribahasa, prosa, nyanyian, kepercayaan, upacara adat, minuman dan makanan, tarian, busana, obat-obatan, dan permainan tradisional. Betawi memiliki permainan tradisional yang cukup banyak, ada yang menggunakan nyanyian, alat yang sederhana, dan juga gerakan tertentu yang menjadikan permainan sangat diminati dulu. Menurut Chaer, permainan tradisional Betawi memiliki beberapa jenis, yaitu permainan untuk perempuan, untuk laki-laki, dan yang bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan salah satunya ialah permainan Tuk Tuk Geni (Chaer, 2012).

Tuk Tuk Geni atau juga sering disebut sebagai Tuk Tuk Ubi, permainan ini dimainkan secara berkelompok, salah satu anak menjadi nenek gerondong yang akan meminta ubi (pemain lain), anggota lainnya akan menjadi anak atau ubi. Cara bermainnya adalah emak dan anak-anak duduk sambil berpelukan agar tidak tercabut oleh nenek gerondong dengan posisi emak berada di paling depan. Nenek akan datang dan meminta ubi dengan mencabut atau menarik anak-anak satu persatu, anak yang sudah tercabut akan membantu nenek untuk mencabut yang lainnya (Chaer, 2012:183)

Yahya Andi Saputra dalam Lembaga Kebudayaan Betawi.(2020) menjelaskan bahwa permainan tradisional betawi ini memberikan hiburan dan

pelajaran pembentukan karakter seperti kerjasama, bermanfaat perkembangan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional betawi Tuk Tuk Ubi juga murah meriah atau gratis tanpa alat bisa dimainkan.

Permainan tradisional Tuk Tuk Ubi, juga memperlihatkan mana orang yang baik dan jahat, serta mengandung nilai dalam kehidupan seperti kebersamaan karena bermain bersama-sama, kegembiraan tidak ada satu pun anak yang bersedih, persahabatan, mengandung nilai cinta lingkungan karena dekat dengan lingkungan, berani menjadi pemimpin.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada tanggal 29 september - 10 Desember 2022, ditemukan permasalahan bahwa anak di kelompok B usia 5-6 tahun di Raudhatul Huda Desa Kedai Runding Menunjukkan Bahwa Dari 30 anak terdapat 15 anak yang dalam hal kemampuan sosial emosional masih kurang dan masih perlu peningkatan. Gejala tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa anak yang belum mampu berinteraksi secara baik pada diri sendiri dan lingkungannya, anak juga belum dapat bekerja sama, mengendalikan emosi, membantu sesama teman. Terbukti dalam proses kegiatan ketika anak berinteraksi dengan teman sebayanya, ada anak yang masih kurang dapat bekerjasama, mengendalikan emosi, membantu sesama teman, namun hal itu hanya dilakukan dengan sesama teman yang akrab dan terdapat anak yang sedikit pemalu terkadang dapat mengkomunikasikan sesuatu dan berani berinteraksi namun jarang dilakukan.

Dalam artian, peningkatan kemampuan sosial emosional mengalami hambatan dalam perkembangan sosial emosionalnya. karena anak belum bersedia

bermain dengan teman sebaya dalam satu kelompok, anak masih menunjukkan sikap ego atau menang sendiri, anak tidak dapat menjalin kerja sama antar anggota kelompoknya, masih menunjukkan sikap saling berebut dalam bermain, dan anak tidak bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Berdasarkan latar belakang maka penulis merasa penting untuk mengetahui masalah Anak Usia Dini dengan judul “Efektivitas permainan Tradisional Tuk Tuk Geni dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Huda, Kedai Runding Aceh Selatan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan banyak permasalahan yang ditemukan dalam penelitian permainan Tradisional Tuk Tuk Geni dalam meningkatkan sosial emosional anak Pada Anak usia 5-6 Tahun di TK Raudhatul Huda, kedai runding Aceh Selatan, yaitu sebagai berikut:

1. Anak tidak dapat mengontrol emosinya.
2. Anak tidak mau bermain dengan teman sebaya.
3. Anak tidak mau bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pad Efektivitas permainan Tradisional Tuk Tuk Geni dalam meningkatkan sosial emosional Pada Anak usia 5-6 Tahun di TK Raudhatul Huda, kedai runding Aceh Selatan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan Batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah permainan Tuk Tuk Geni Efektif dalam meningkatkan sosial emosional Anak usia 5-6 Tahun di TK Raudhatul Huda, Kedai Runding Aceh selatan.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan Tuk Tuk Geni dalam meningkatkan meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Huda, kedai runding Aceh Selatan.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat yang akan di peroleh adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Di harapkan agar anak mampu meningkatkan minat dalam belajar dan melestarikan permainan tradisional.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a) Dapat memberikan masukan kepada guru agar lebih efektif dalam memilih permainan untuk dapat mengembangkan aspek sosial emosional anak.

- b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya untuk mengembangkan sosial emosional anak.
- c) Dapat meningkatkan jenis permainan anak melalui penguasaan konsep kerjasama di kehidupan sehari-hari anak.

2. Bagi Orang Tua

Himbauan kepada orang tua supaya mengaplikasikan permainan Tuk Tuk Geni untuk meningkatkan sosial emosional anak.

3. Bagi Anak

- a) Menambah pengetahuan tentang permainan tradisional
- b) Melatih mengontrol emosi pada diri anak
- c) Melatih kerja sama terhadap diri anak.
- d) Memiliki kreativitas, ketrampilan dalam kegiatan yang spontan

4. Bagi sekolah

Dapat memberikan masukan kepada sekolah supaya memfasilitasi semua perlengkapan keperluan guru untuk media pembelajaran bagi anak.

1.7. Definisi Operasional

1. Perkembangan sosial emosional

Perkembangan Sosial Emosional adalah perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.

2. Permainan Tuk Tuk Geni

Yahya Andi Saputra (2019). Beliau mengatakan bahwa permainan ini mengajarkan anak-anak untuk senantiasa mematuhi perintah atau ucapan dari nenek atau orang tua, jika mereka mengikutinya maka kehidupan mereka akan menjadi lebih baik. Selain itu, nenek gerondong mengajarkan kesetiaan, kehormatan dan kemuliaan kepada orang-orang yang lebih tua. Permainan ini juga dapat membantu anak untuk mengatasi rasa stress akibat belajar atau masalah lainnya dengan berlari, tertawa dan bernyanyi. Harapannya, dengan bermain Tuk-Tuk Geni anak akan merasa senang, terlebih lagi permainan ini dilakukan bersama banyak teman yang membuatnya semakin seru untuk dimainkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perkembangan Sosial Emosional anak usia Dini

2.1.1. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan adalah proses bertambahnya kematangan dan fungsi psikologis manusia. Kematangan perkembangan yang dialami oleh manusia akan meningkatkan kemampuannya pada lingkup perkembangan tersebut. Penting untuk mengetahui perkembangan anak usia dini, karena perkembangan anak saat ini akan mempengaruhi perkembangan selama rentang kehidupannya. Pengatahuan tentang perkembangan anak usia dini dapat membantu orang tua dan guru untuk menyiapkan upaya mengoptimalkan perkembangan tersebut (Talango, 2020)

(Dianie E papalia 2008 : 3) mengartikan perkembangan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, dan kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari..

Perkembangan manusia bersifat konsektual maksudnya semua perkembangan berlangsung dalam sebuah konteks atau setting atau latar tempat. Misalnya di lingkungan sekolah, universitas, lingkungan kerja, keluarga, masyarakat, kelompok teman sebaya, tempat ibadah, sebuah perkumpulan atau komunitas, dan sebagainya. Perkembangan dalam diri seseorang sendiri

berlangsung sejak anak mulai lahir ke dunia, karena ia belajar mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuhnya, meskipun dengan bantuan orang disekitarnya atau orangtua sampai si anak meninggal dunia. Dengan kata lain, perkembangan seseorang berlangsung sepanjang hayat. Tetapi tiap anak memiliki tempo perkembangan yang berbeda-beda. Bisa saja si A usia biologisnya adalah 10 tahun tetapi usia psikologis atau usia perkembangannya masih 9 tahun atau 11 tahun atau mungkin sesuai, yakni sama 10 tahun (jazimi,2020). Manusia adalah makhluk yang sedang mengalami perubahan di dalam dunia atau tempat yang mengalami perubahan. Dari sini akan berpengaruh normatif berdasarkan usia, sejarah dan non normatif atau sangat individual. dalam pengaruh normatif usia ialah adanya masa pubertas dan manepous yang berakibat pada psikologis seseorang (pubertas remaja anak lebih cenderung ke teman sebaya dan masa manepous orangtua memiliki sifat sedikit kekanak-kanakan), serta mencakup sosiobudaya dimana usia 6 tahun anak mulai masuk usia sekolah atau masuk ke lembaga pendidikan formal dan orangtua usia 50 atau 60 tahun mengalami pensiun kerja. Sedangkan pengaruh normatif berdasarkan sejarah, misalnya pada tahun sebelum 1945 mengalami masa penjajahan, kemudian dari sini akan menjadi pembelajaran bagi generasi masa itu, bahkan menjadi pelajaran juga bagi generasi selanjutnya. Kemudian pengaruh non-normatif atau sangat individual, misalnya adanya tragedi yang sangat pribadi (kematian orang tercinta atau orangtua ketika sang anak pada masa kecil, kebakaran rumah, dan memenangkan undian). Dari peristiwa individual ini tergantung setiap individu dalam mengatasi atau menyikapinya. Serta tidak semua individu mengalami hal tersebut (Munirah, 2020).

Manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, dan perkembangan moral. Jadi perkembangan manusia mengacu pada bagaimana ia tumbuh, beradaptasi dan berubah disepanjang perjalanan hidupnya. Teori perkembangan dipopori oleh piaget tentang perkembangan kognitif demikian juga vygotsky menelaah tentang perkembangan kognitif, sedangkan Erik Erikson, memusatkan perhatiannya tentang perkembangan kepribadian dan sosial emosional.

2.1.2.Makna sosial

Perkembangan sosial yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi. Perkembangan sosial anak-anak dapat dilihat dari tingkatan kemampuannya dalam berhubungan dengan orang lain dan menjadi anggota masyarakat sosial yang produktif. Hal ini mencakup bagaimana seorang anak belajar untuk memiliki suatu kepercayaan terhadap perilakunya dan hubungan sosialnya. Perkembangan sosial meliputi perubahan peningkatan pengetahuan yang berbentuk spiral tentang dirinya sendiri dan orang lain. Hal ini dipengaruhi baik oleh pengalaman maupun hubungan sosial anak dengan orang dewasa dalam kehidupannya, dan oleh tingkatan perkembangan kognitifnya (Umayah, 2017)

Perkembangan sosial anak sangat tergantung pada individu anak, peran orang tua, dewasa lingkungan masyarakat dan termasuk Taman Kanak-kanak. Adapun yang dimaksud dengan perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai apa yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Ada kaitan erat antara keterampilan bergaul dengan masa bahagia dimasa kanak-kanak. Kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Penerimaan lingkungan serta pengalaman-pengalaman positif lain selama melakukan aktivitas sosial merupakan modal dasar yang sangat penting untuk satu kehidupan sukses dan menyenangkan dimasa yang akan datang, apa anak dipupuk dimasa kanak-kanak akan mereka petik buahnya dimasa dewasa kelak.

2.1.3. Makna emosional

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri individu. Emosi dapat berupa perasaan senang, perasaan baik atau buruk. Dalam World Book Dictionary (1994) emosi didefinisikan sebagai “berbahagai perasaan yang kuat”. Perasaan benci, takut marah, cinta senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi Goleman (1995) menyatakan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, satu keadaan biologis dan psikologis serta rangkaian kecenderungan untuk bertindak.

Menurut Soenjoyo, (2012), emosi merupakan dasar dari perkembangan kepribadian dan sosial penting karena manusia memiliki kebutuhan untuk

1. Mempertahankan diri. Emosi akan mengingatkan manusia jika ada kebutuhan alamiah yang tidak terpenuhi. Misalnya bayi akan menunjukkan rasa takut yaitu kebutuhan akan rasa aman.
2. Membuat keputusan Bayi menangis karena lapar dan baru berhenti setelah diberi ASI. Hal ini terjadi karena bayi bisa merasakan dan menginginkan ASI.
3. Menciptakan batasan. Ketika anak merasa tidak nyaman dengan perilaku orang lain emosi akan mengingatkannya. Jika meyakini apa yang dirasakan dan mampu mengekspresikannya, orang akan tahu apa yang kita rasakan. Bayi akan tersenyum dan menangis karna mendapatkan stimulus yang berlebihan.
4. Komunikasi Emosi menjadikan manusia dapat berkomunikasi dengan orang lain. Ekspresi wajah yang beragam dapat menggambarkan keanekaragaman emosi.
5. Menciptakan kesatuan. Emosi menjadi sumber potensial yang terbesar untuk menyatukan umat, manusia. Adanya emosi yang terbangun antara orang tua dan anak akan menciptakan suatu rasa kesatuan dan kebersamaan. Perilaku emosional ini tampak sebagai akibat dari emosi seseorang dan terlihat dari reaksi fisiologis, perasaan, serta perubahan perilaku yang tampak.

Syamsuddin (1990) mengemukakan bahwa “emosi, merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*stid au state*)”. Berdasarkan definisi diatas kita dapat memahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan, ataupun getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

Menurut Papalia (2011), pondasi perkembangan psikososial mencakup emosi dan pengalaman awal anak bersama dengan orang tua. Anak memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. Kebutuhan sebagai makhluk sosial ini telah aktif dikembangkan anak sejak lahir. Pada usia enam bulan, anak telah mampu mengenal ibu dan anggota keluarga yang sering berinteraksi dengannya. Pada tahapan ini, anak mulai membedakan sinyal-sinyal ekspresi sosial dari lingkungan, seperti mengartikan senyum, marah, teriakan, kasih sayang, dan sebagainya. Sikap anak, utamanya dalam kemampuan sosial dan emosi ini akan bersesuaian dengan pengalaman yang diperoleh dari interaksi mereka dengan orang lain. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mengembangkan kebutuhan dan hubungan sosial yang semakin kompleks dengan lingkungan (Tirtayani 2014)

a. Ciri-ciri emosi

Ciri khas penampilan emosi pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah. misalnya anak marah mudah beralih ke senyum, tertawa ke menangis atau dari cemburu kerasa sayang.
- 2) Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
- 3) Emosi itu sering timbul dan nampak pada tingkah lakunya. Misalnya menangis, gelisah, gugup dan sebagainya
- 4) Reaksi emosional bersifat individual.

5) Emosi berubah kekuatannya. pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya.

b. Faktor-faktor yang memengaruhi emosi

Ada beberapa factor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Keadaan anak. Keadaan individual pada anak, misalnya cacat tubuh ataupun kekurangan pada diri anak akan sangat mempengaruhi perkembangan emosional, bahkan akan berdampak lebih jauh pada kepribadian anak. Misalnya: Rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungan.
- 2) Faktor belajar Pengalaman belajar anak menentukan reaksi potensi mana yang mereka gunakan untuk marah. Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi antara lain: Belajar dengan coba-coba, anak belajar dengan coba-coba untuk mengepresikan emosinya dalam bentuk perilaku yang memberi penguasaan sedikit atau sama sekali tidak memberikan kepuasan.
- 3) Belajar dengan cara meniru. Dengan belajar meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang diamati. Belajar dengan mempersamakan diri anak meniru reaksi emosional orang lain yang terganggu oleh rangsangannya yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Disini anak yang meniru emosi orang yang dikagumi
- 4) Belajar dengan membimbing dan mengawasi Anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dimotivasi untuk bereaksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan

emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara emosional terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

- 5) Belajar dengan pengondisian Dengan metode atau cara ini objek, situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Pengondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada awal kehidupan karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.
- 6) Setiap anak melalui berbagai konflik dalam menjalani fase-fase perkembangan yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses. Namun jika anak tidak dapat mengamati konflik-konflik tersebut, biasanya mengalami gangguan –gangguan emosi.

2.1.3. Keterampilan dan Bentuk Sosial Anak

1. Keterampilan sosial anak Keterampilan-keterampilan sosial yang perlu dimiliki oleh anak adalah sebagai berikut:
 - a. Kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang lain Bila pengalaman awal seorang anak dalam bersosialisasi lebih banyak memberi kesenangan dan kepuasan, maka dapat diperkirakan proses sosialisasinya berkembang ke arah yang positif, tetapi sebaliknya bila tidak, hambatan dan kesulitan dalam bersosialisasi akan banyak ditemui anak.
 - b. Kemampuan melakukan kegiatan bermain dan menggunakan waktu luang Elizabeth B. Hurlock memberikan batasan tentang bermain sebagai kegiatan yang dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, semata-mata untuk menimbulkan kesenangan dan kegembiraan saja. Biasanya anak

melakukannya secara sukarela, tanpa paksaan dan tanpa ada aturan main tertentu, kecuali bila ditentukan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam permainan tersebut.

c. Kemampuan menghadapi situasi sosial yang dihadapi Kemampuan anak dalam menghadapi situasi sosial yang dihadapi erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam menjalin hubungan antar manusia. Hal ini disebabkan karena situasi sosial yang dihadapi anak, mau tidak mau melibatkan orang lain sehingga pada dasarnya tidak dapat lepas dari hubungannya dengan orang lain. Bentuk emosi anak Menurut Hurlock, pola-pola emosi pada anak secara umum memiliki 4 aspek, yaitu:

- 1) Rasa takut Perasaan yang khas pada anak. Hampir setiap fase usia, seorang anak mengalami ketakutan dengan kadar yang berbeda-beda. Rangsangan yang umumnya menimbulkan rasa takut pada bayi adalah suara yang terlalu keras, binatang menjeramkan, kamar gelap, tempat yang tinggi, dan kesendirian.
- 2) Rasa malu Ketakutan yang ditandai oleh penarikan diri dari hubungan dengan orang lain yang tidak dikenal. Rasa malu ini selalu disebabkan oleh sesama manusia. Rasa malu baru akan dimiliki bayi yang usianya di atas 6 bulan. Alasannya, pada usia ini bayi telah mengenal orang yang sering dilihatnya dan orang yang asing sama sekali.
- 3) Rasa khawatir Khayalan ketakutan atau gelisah tanpa alasan. Perasaan ini timbul karena membayangkan situasi berbahaya yang mungkin akan meningkat.

- 4) Rasa cemas Rasa cemas ditandai dengan kekhawatiran, ketidakenakan, dan prasangka yang tidak baik.

2.1.4. Indikator sosial emosional Anak

Berdasarkan Undang-undang Nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia (5-6) tahun yaitu:

1 Kesadaran diri, anak dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar

2. Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain.

3). Perilaku Prosocial, anak dapat bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta dapat berbagi dengan temannya.

Perkembangan sosial anak pada usia (5-6) tahun yaitu anak sudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi serta anak dapat bermain, belajar, dan bekerja sama dengan temannya, anak memiliki sikap empati dan toleransi yang tinggi terhadap orang lain. Hal tersebut didukung oleh penelitian Rustari & Ali (2019: 11) dimana anak usia 5-6 tahun di TK Islamiyah Pontianak Tenggara, sudah dapat bekerja sama dengan teman, saling membantu satu sama lain, serta anak memiliki sikap toleransi dan rasa empati terhadap orang lain. Sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Musyarofah, 2018: 109-110), ciri perkembangan sosial anak usia (5-6) tahun adalah sebagai berikut:

1). Usia 5 tahun, perkembangan sosial anak yaitu senang dirumah dekat dengan ibu, ingin disuru atau senang membantu, senang pergi kesekolah, kadang-kadang malu dan tidak banyak bicara, bermain kelompok dengan dua anak atau lebih, serta kegiatan terpacu oleh kompetisi dengan anak lain.

2). Usia 6 tahun, perkembangan sosial anak yaitu mulai terlepas dari ibu, menjadi pusatnya sendiri, mementingkan diri sendiri, antusiasme yang implusif, dapat menajdi faktor penganggu di kelas, menyukai pekerjaanya, dan selalu ingin membawa pulang. Perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hurlock (dalam Abdulatif & Lestari, 2021: 1491) mengemukakan bahwa tujuan perkembangan sosial anak adalah untuk membantu dan mempermudah anak memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitar anak yaitu orang tua, guru, saudara, teman sebaya serta untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan yang baru ditemui. Maria & Amalia (2018: 04) menambahkan terdapat tiga tujuan perkembangan sosial yaitu: 1). Mencapai pemahaman diri (sense of self) dan berhubungan dengan orang lain; 2). Bertanggung jawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai orang lain, dan mengambil inisiatif; 3). Menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib.

2.2. Permainan Tradisional Tuk-Tuk Geni

2.2.1. Definisi permainan tradisional

Permainan dan bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak. Melalui bermain permainan anak-anak dapat memperoleh kesenangan. Bermain

permainan merupakan salahsatu jenis aktivitas fisik yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Namun, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendukung tumbuh kembang anak. Permainan yang dimainkan adalah jenis permainan seperti game online atau permainan yang terdapat pada gadget. Subrahmayan (Ukasyah dan Irfansyah, 2015: 125) menyatakan anak cenderung tidak bergerak ketika memainkan permainan yang sudah memanfaatkan teknologi. Anak hanya duduk di depan televisi dan bermain dengan menggunakan media tanpa banyak bergerak.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang sudah dimainkan sejak dulu. Permainan tradisional mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru sudah semestinya mengenalkan kepada anak tentang permainan tradisional tersebut. Terdapat beberapa macam permainan tradisional mulai dari olah pikir, bernyanyi, dan ketangkasan. Permainan tradisional terbukti sarat dengan makna dan muatan nilai positif untuk me bentuk karakter anak sebagai generasi penerus bangsa (Adi., 2020)

Periode emas pada masa anak-anak diawali ketika anak memasuki usia 0-5 tahun. Pada fase ini kemampuan anak berkembang dengan pesat sebagai dasar perkembangan tahap berikutnya. Dunia bermain adalah dunia anak. bermain sebagai media stimulasi bagi aspek perkembangan fisik, emosi, sosial, bahasa dan budaya. Permainan tradisional menyediakan kesempatan bagi anak untuk

memunculkan potensi dan menstimulasi berkembangnya kemampuan anak. Permainan tradisional memiliki karakteristik menggunakan fasilitas di lingkungan tanpa harus membeli, melibatkan banyak anak, dan permainannya memiliki aturan. Dengan karakter permainan tradisional bisa dijadikan media pengembangan kemampuan sosial anak. Dalam permainan tradisional anak akan mengembangkan kemampuan dalam kerja sama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati pada teman, memiliki kemampuan dalam menaati peraturan, serta mampu menghargai orang lain. Dengan banyak terlibat dalam permainan tradisional akan mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi. (Wijayanti, 2014)

Menurut Wardani seorang pemerhati budaya permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakan dari karakteristik yang lain. Pertama, permainan itu cenderung menggunakan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa membelinya. Karakteristik kedua, permainan tradisional dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu alat permainan yang mengandung unsur pendidikan dan yang berasal dari orang terdahulu, dan dibuat dengan manual memperhatikan segala aspek-aspek perkembangan anak.

2.2.2. Jenis-jenis dan manfaat permainan tradisional

Permainan Tradisional sangat cocok bagi media pembelajaran pendidikan anak usia dini. Alasannya, permainan tradisional mengandung banyak unsur

manfaat dan persiapan bagi anak menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa jenis permainan tradisional itu seperti cinciripit, galah bandung, congklak, bebentengan, oray-orayan, boy-boyan dan ular naga Tuk Tuk Geni mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, emosi, dan fungsi motorik. Oleh karena itu permainan tradisional bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak usia dini. jenis permainan tradisional dibagi ke dalam tiga kategori berdasarkan sifatnya, yaitu sebagai berikut.

1. Permainan tradisional bersifat rekreatif

Jenis permainan yang bersifat rekreatif umumnya dilakukan hanya untuk mengisi waktu luang, sehingga persoalan menang kalah bukan hal utama. Dengan demikian, permainan bersifat rekreatif diharapkan dapat meningkatkan kesegaran, baik secara jasmani maupun rohani.

2. Permainan tradisional bersifat kompetitif

Jenis permainan ini memiliki ciri tertentu, yaitu terorganisir, mempunyai kriteria siapa menang dan kalah, serta ada aturan permainan yang telah disepakati. Permainan yang bersifat kompetitif juga merupakan permainan yang biasa dipertandingkan.

3. Permainan tradisional bersifat edukatif

Permainan yang bersifat edukatif memiliki unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan jenis ini anak-anak dapat diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan, yang nantinya dibutuhkan dalam pendidikan formal dan non formal.

Adapun manfaat dari permainan tradisional adalah:

a. Mencerdaskan anak

Dalam banyak permainan ada salah satu permainan yang menuntut anak untuk menggunakan strategi untuk bisa menang dari lawannya. Contoh permainan ini adalah permainan catur. Catur dimainkan oleh dua orang mereka duduk saling berhadapan. Biasanya anak yang bisa bermain catur sudah berumur lima tahun keatas. Catur juga merupakan salah satu cabang olahraga yang paling diminati di Dunia.

b. Mengendalikan emosi

Permainan tradisional juga banyak berfungsi untuk mengendalikan emosi anak. Biasanya saat masih kecil anak memiliki emosi yang labil bisa sebentar menangis dan semenit kemudian tertawa kembali. Emosi yang matang membuat anak cepat dewasa dalam memandang kehidupan ini baik agar dia belajar kemandirian sejak dini bahkan sebelum teman-teman sebayanya mandiri.

c. Meningkatkan daya kreatifitas

Daya kreatifitas sedang tumbuh pesat saat masa pertumbuhan, jika di dukung dengan permainan-permainan tradisional yang meningkatkan daya kreatifitas akan membuat anak pintar dan unggul bersama teman-temannya. Biasanya permainan yang meningkatkan daya kreatifitas anak adalah main pesawat ataupun kapal-kapala. Dimana pesawat dan kapal kapalan tersebut di buat sendiri dengan kertas. Tapi untuk sebelumnya orang tua dapat menunjukkan anak cara-caranya.

d. Kemampuan bersosialisasi

Pada permainan tradisional ini anak di tuntut untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya terutama teman-teman sebayanya. Disini mereka akan bermain tanpa canggung dan juga bersosialisasi bersama. Anak yang biasa bersosialisasi akan senang dengan keramaian. Keramaian akan membuat anak merasa senang dan menikmati masa kanak-kanaknya dengan bahagia. Sosialisasi tidak hanya di butuhkan saat masih kecil tapi juga saat mereka sudah besar nanti.

e. Melatih kemampuan motorik

Untuk melatih kemampuan motorik anak tidak perlu jauh-jauh ajarkan permainan tradisional seperti lompat karet akan membuat anak meloncat-loncat dengan baik. Ini akan membuat anak melatih kemampuan motorik dengan lebih baik lagi dari pada sebelumnya. Jika di latih terus menerus perkembangan motorik anak akan menjadi lebih baik untuk masa depan.

f. Meningkatkan fisik anak

Dengan bermain anak jadi terlatih untuk merasa lelah, lelah disini merupakan lelah yang sehat yang dapat meningkatkan fisik anak. Secara alami tubuh memang memiliki sistem imunitas yang baik untuk melawan serangan penyakit dari luar. Dengan banyak bergerak untuk bermain secara langsung membuat fisik anak menjadi meningkat dan semakin baik kedepannya. Fisik yang sehat mendukung anak untuk tetap dapat melakukan banyak aktivitas harian.

Secara rinci, kemampuan sosial emosional yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional antara lain:

1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan Anak dapat memilih peran apa yang akan dimainkan, misalnya di permainan Tuk Tuk Geni, anak dapat memilih peran sebagai pemimpin atau anggota. Secara tidak langsung, anak juga akan belajar tanggung jawab.
2. Mengendalikan perasaan dan menunjukkan empati Menang kalah adalah suatu hal yang wajar dalam suatu permainan. Melalui permainan, anak dapat belajar mengendalikan perasaan. Saat anak mengalami kemenangan, maka anak perlu mengendalikan diri agar tidak terlalu menunjukkan euforia atau bahkan mengejek teman yang kalah. Sebaliknya saat mengalami kekalahan, maka anak tidak perlu terlalu sedih dan bahkan marah karena masih ada kesempatan untuk bermain di lain kesempatan. Anak dapat dilatih untuk mengeskpresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada secara wajar dan menunjukkan sikap empati pada orang lain.
3. Menunjukkan rasa percaya diri Percaya diri diperoleh anak saat anak mampu menunjukkan eksistensi diri saat bermain, yaitu bahwa dirinya mampu menyesuaikan diri dan bisa bermain. Saat bermain, anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi. Bahkan saat anak mengalami kemenangan saat bermain, anak akan semakin percaya pada kemampuan diri dan kelompoknya, meskipun kemenangan bukanlah tujuan utama mengikuti suatu permainan.
4. Memahami peraturan dan disiplin Dalam permainan tentunya ada aturan misalnya yang kecut atau kena adalah yang jadi, maka anak perlu memahami aturan dan belajar menaati serta bersikap sportif. Dalam hal ini, guru perlu

cermat melakukan pengamatan terhadap anak saat permainan dan memberikan arahan bagi anak yang belum bersikap sportif.

5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) Dalam mengikuti permainan tradisional seperti kucing tikus atau ular naga, anak akan mencoba untuk tidak kecut atau kena, gigih serta bertanggung jawab untuk menjaga yang harus dilindungi. Kalaupun anak “jadi” karena kecut, maka anak akan gigih untuk nyuit temannya agar dirinya bisa masuk lagi dalam permainan.
6. Menghargai keunggulan orang lain Saat kelompok lain menunjukkan keunggulan atau kemenangan, maka anak belajar untuk menghargai keunggulan orang lain. Selain itu, anak perlu dibesarkan hatinya agar tetap mau bermain di lain kesempatan dan memiliki keyakinan bahwa dirinya memiliki kemampuan dan bisa menang di lain kesempatan.

Aspek perkembangan lain yang dapat distimulasi melalui permainan tradisional yaitu perkembangan nilai moral dan sosial emosional seperti kejujuran, kemandirian, kegigihan, taat aturan, kerjasama, serta nilai positif lainnya. Kedua perkembangan tersebut erat kaitannya dengan pengembangan karakter. Menurut Megawangi (2003), anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila dapat tumbuh pada lingkungan yang berkarakter, sehingga fitrah setiap anak yang dilahirkan suci dapat berkembang secara optimal. Mengingat lingkungan anak bukan saja lingkungan keluarga yang sifatnya mikro, maka sekolah, masyarakat, media massa, atau komunitas lainnya juga ikut mengambil peran dalam perkembangan karakter anak. Mengembangkan generasi penerus

bangsa yang berkarakter baik adalah tanggung jawab bersama, dan salah satu cara yang dapat ditempuh adalah melalui penerapan permainan tradisional di sekolah

2.2.3. Devinisi Permainan Tuk Tuk Geni

Permainan tradisional tuk-tuk Geni adalah permainan yang berasal dari DKI Jakarta dan biasanya dimainkan oleh 10 anak perempuan yang salah satunya akan menjadi nenek gerondong atau emak. Permainan ini dimainkan sambil duduk dan berpegangan pada pohon atau tiang. Sama seperti permainan tradisional lainnya, permainan ini juga tidak hanya memiliki satu nama saja, tetapi memiliki berbagai macam sebutan atau nama tergantung di daerah mana mainan ini dimainkan.

Menurut Budayawan Betawi, Yahya Andi Saputra (2019), permainan ini merupakan syair yang dipertunjukkan pada permainan itu sendiri. Yahya mengatakan awal mulanya berbunyi tok tok tok, seolah mengetok pintu. Diambil dari tiruan bunyi suara ketukan pintu. Dialog yang dikatakan dalam permainan tersebut diambil permainan itu. “Permainan Tuk Tuk geni sama juga permainan nenek grondong tidak ada bedanya. Hanya namanya saja

Contohnya adalah nama permainan ini juga sering disebut tuk-tuk geni, nenek gerondong, dan lain sebagainya. Ada yang cara bermainnya benar-benar mirip, ada juga yang terdapat sedikit perbedaan dalam permainannya. Intinya adalah satu orang akan terpilih untuk menjadi nenek gerondong dan siap menarik satu per satu pemain lain.

Permainan ‘Tuk Tuk Geni’ atau yang juga dikenal dengan ‘Nenek Gerondong’ merupakan permainan tradisional Indonesia. Permainan ini

membutuhkan pemain lebih dari dua orang dan bisa dimainkan di dalam atau diluar ruangan.

2.2.4. Media Permainan Tuk Tuk Geni

Permainan tradisional khas anak-anak Betawi ini lazim dimainkan oleh lebih dari 10 orang. Permainan ini biasa dimainkan saat sore maupun malam hari ketika cuaca cerah dan terang bulan. Permainan Tuk-Tuk Ubi atau Nenek Gerondong mengisahkan tentang nenek tua, bernama Nenek Gerondong yang meminta izin untuk mencabut ubi dari pohonnya. Izin itu diberikan asalkan, Nenek Gerondong mampu menarik ubi tersebut sekuat tenaga. Permainan ini dimulai dengan hompimpa. Bila ada pemain yang kalah, maka dia menjadi Nenek Gerondong. Pemain yang lain menjadi “ubi”. Cara bermainnya, seluruh pemain yang menjadi “ubi” dan mengambil posisi berjongkok membentuk barisan yang memanjang. Pemain yang paling depan akan berpegangan di sebuah tiang atau batang pohon agak besar. Kemudian diikuti oleh pemain lainnya yang memegang erat pemain paling depan dan seterusnya hingga pemain di baris terakhir. Sebelum Nenek Gerondong menarik “ubi” atau pemain satu-persatu yang telah mengambil posisi berjongkok, dia meminta izin lebih dulu dan permainan akan dimulai dengan dialog sebagai berikut:

Nenek Gerondong : Tok Tok Tok

Ubi : Siapa?

Nenek Gerondong : Nenek Gerondong. Boleh minta ubi?

Ubi : Silakan, ubinya sudah masak

Setelah itu, Nenek Gerondong mulai menarik satu per satu pemain yang telah berbaris. Para pemain yang menjadi ubi, harus berperangan erat dengan pemain lainnya agar tidak bisa ditarik oleh Nenek Gerondong. Pemain yang berhasil ditarik oleh Nenek Gerondong harus membantu Nenek Gerondong menarik pemain lainnya hingga pemain atau ubi habis tertarik oleh Nenek Gerondong. Setelah semua pemain yang berperan sebagai ubi terlepas, mereka akan lari dan bersembunyi dari Nenek Gerondong. Orang pertama yang ditemukan oleh Nenek Gerondong akan menjadi Nenek Gerondong di permainan berikutnya.

Nilai yang dipetik dari permainan tradisional ini adalah mengajarkan anak-anak untuk menghormati orang yang lebih tua. Permainan ini juga memperlihatkan mana orang yang baik dan jahat, serta mengandung nilai dalam kehidupan seperti kebersamaan, kegembiraan, persahabatan serta keberanian untuk menjadi pemimpin. Selain itu manfaat bagi anak-anak adalah menambah keakraban dengan teman-teman seusianya, melatih otot dalam mencabut ubi (waktu menarik teman), berlatih berkomunikasi, dan melatih kesabaran.

2.2.5. Langkah-Langkah Bermain Tuk Tuk Geni

Cara memainkannya terbilang sangat sederhana. Satu orang pemain akan berperan sebagai nenek gerondong yang ditentukan mell hompimpa Setelah ditentukan siapa yang menjadi nenek gerondong, pemain lain pun kemudian akan duduk dengan memeluk pinggang pemain lain yang berada di depannya. Sementara untuk pemain yang di depan biasanya akan memeluk pohon atau tiang yang kokoh.Selama permainan berlangsung, pemain yang berperan sebagai nenek

gerondong pun akan menyanyi sebuah lagu dan akan dijawab beriringan oleh pemain lain yang duduk saling berpegangan dan sebagai anak pemilik ubi Biasanya lagu yang dilantungkannya itu adalah:

“Tok-tok-tok” (Nenek Gerondong)

“Siapa tuh?” (Anak-anak Pemilik Ubi)

“Nenek Gerondong” (Nenek Gerondong)

“Mau minta pa?” (Anak-anak Pemilik Ubi)

“Mau minta ubi” (Nenek Gerondong)

“Baru daun satu (Anak-anak Pemilik Ubi)

Setelah lagu berakhir, maka nenek gerondong pun akan menarik salah seorang pemain dan barisan secara acak. Akan tetapi, biasanya pemain paling belakang yang akan terlebih dahulu ditank oleh nenek gerondong. Jika salah seorang yang menjadi sasaran nenek gerondong itu berhasil ditangkap, maka pemain tersebut akan membantu nenek gerondong untuk menarik anak-anak lainnya agar bisa keluar dari barisan. Setelah semua pemain terlepas, selanjutnya mereka pun harus berlari dan bersembunyi dari nenek gerondong. Sehingga, nenek gerondong pun selanjutnya akan bertugas untuk mencari para pemain. Bagi orang pertama yang berhasil ditemukan oleh nenek gerondong maka dialah yang akan menjadi nenek gerondong di permainan berikutnya. Selain asyik untuk dimainkan permainan ini juga memiliki berbagai manfaat bagi anak-anak, mulai dan dapat meningkatkan rasa kompetitif, kerjasama, kepekaan anak dalam mendengarkan perintah hingga sikap saling membantu dan melindungi. Tak hanya itu saja, permainan ini juga akan mengajarkan anak-anak untuk senantiasa

mematuhi perintah atau ucapan dan nenek atmi orangtuanya. Karena jika mereka mengikuti segala perintah dan ucapannya maka kehidupan mereka pun akan menjadi lebih baik.

Di sisi lain, permainan nenek gerondong ini juga mengajarkan kesetiaan, kehormatan dan kemuliaan kepada orang-orang yang lebih tua. Bahkan permainan ini juga dapat membantu anak dalam mengatasi kesulitan belajar atau masalah lainnya dengan berlari, tertawa dan bernyanyi.

2.2.6. Manfaat Permainan Tuk Tuk Geni

Manfaat permainan Tuk Tuk Geni juga dijelaskan oleh salah seorang budayawan Betawi, Yahya Andi Saputra (2019) dan Abdul Chaer dalam Fklor Betawi (Chaer, 2012:183). Beliau mengatakan bahwa permainan ini mengajarkan anak-anak untuk senantiasa mematuhi perintah atau ucapan dari nenek atau orang tua, jika mereka mengikutinya maka kehidupan mereka akan menjadi lebih baik.

- 1) Mempererat pertemanan
- 2) Belajar berbagi dan belajar mempertahankan teman kita
- 3) Belajar menjadi pemimpin yang baik
- 4) Terlatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi.
- 5) Permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang diperoleh pada saat bermain.
- 6) Membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota tubuh.

Chaer, 2012:183) juga mengatakan Nilai sosial yang ada pada permainan tuk tuk ubi yaitu:

1. Komunikasi verbal dengan cara pemain melakukan percakapan untuk memilih nenek gerandong. Percakapan berlangsung dengan baik tanpa perdebatan untuk memilih nenek gerandong. Saat melakukan percakapan, pemain dengan suasana yang baik memilih nenek gerandong merupakan penerapan dari adanya nilai kerukunan dalam percakapan tersebut.
2. Komunikasi verbal dengan cara berdiskusi secara lisan dilakukan oleh para pemain untuk menentukan posisi duduk. Saat bermain tuk tuk ubi posisi duduk memang sangat penting karena harus mencari tiang sebagai tumpu untuk enak berpegangan paling dengan. Diskusi ini antar pemain ini menandakan adanya nilai toleransi atas pendapat yang diberikan pemain.
3. Saat bermain tuk tuk ubi pemain yang menjadi ubi harus berpelukan agar tidak tercabut oleh nenek gerandong, tetapi salah satu pemain tidak bisa dipeluk terlalu erat karena merasa geli. Maka pemain yang ada di belakangnya memeluk tetapi tidak terlalu erat atau ada yang hanya memegang baju pemain yang ada di depannya. Pemain yang dengan sengaja tidak memeluk pemain yang merasa geli menunjukkan adanya kasih sayang agar pemain itu tidak merasa kegelian. Selain itu juga terdapat nilai toleransi terhadap pemain yang geli saat dipeluk.
4. Pemain yang telah tercabut membantu nenek gerandong untuk mencabut ubi lainnya. Mereka menarik ubi bersama-sama agar nenek gerandong mendapatkan lebih banyak ubi. Pemain yang membantu nenek gerandong menunjukkan adanya kerja sama dengan nenek gerandong untuk mencabut

ubi. Kerja sama dilakukan bersama akan menghasilkan sesuatu yang positif dengan koordinasi yang baik (Lawasi & Triatmanto, 2017). Nenek gerandong mendapat semua ubi dengan bantuan dari ubi lain yang sebelumnya telah tercabut.

2.3 Kajian Penelitian yang Relefan

1. Jurnal penelitian Ayu Wijiastuti, Mahasiswa STKIP BBG. (2021) Yang berjudul nilai sosial dalam permainan tradisional betawi (Kajian Antropolinguistik), Penelitian ini bertujuan mengungkap kandungan nilai sosial pada lima permainan tradisional Betawi yaitu lompat karet, galasin, tuk tuk ubi, wak wak gung atau ular naga, dan dampu. Nilai sosial didapatkan dari analisis melalui pendekatan antropolinguistik dengan cara mengkaji unsur verbal dan nonverbal yang dilakukan pemain permainan tradisional Betawi. Hasilnya, dari kelima permainan tradisional Betawi mampu membuat pemain melakukan kebaikan yang mengandung nilai sosial. Dimulai dari diskusi sebelum bermain yang menunjukkan nilai sosial kerukunan, perhatian kepada sesama pemain yang menandakan adanya kasih sayang antar pemain, menolong pemain lainnya menunjukkan adanya rasa kekeluargaan, adanya disiplin, dan kerja sama yang ditunjukkan para pemain saat bermain dengan tujuan memenangkan permainan.
2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh ismanatul khasanah, dkk yang berjudul "permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini" Penelitian ini dilakukan dalam empat tahap

yaitu: Tahap I: Tahap pendahuluan/ awal dilakukan dengan observasi lapangan; Tahap II : Pengembangan awal, rancangan untuk mengidentifikasi permainan tradisional yang dilakukan di TK Tunas Rimba I Semarang; Tahap III : Melakukan wawancara, pengisian kuisisioner / angket tentang permainan tradisional; dan Tahap IV : menganalisis manfaat permainan tradisional sebagai stimulan aspek perkembangan anak. Kesimpulan yang ditemukan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima jenis permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba I Semarang. Jenis permainan tradisional tersebut merupakan sarana dalam mengembangkan aspek perkembangan dasar anak, seperti: psik-motorik, kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Terlebih lagi, anak usia dini dapat mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terdapat dalam setiap jenis permainan

3. Jurnal Penelitian dari Zakiah Fithah A'ini,Dkk.yang berjudul TOT Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kepada Guru PAUD di Jakarta Timur.Kemerosotan nilai budaya dan karakter bangsa kini menjadi masalah yang tidak dapat dihindarkan lagi, karena budaya asing masuk dengan mudah melalui informasi dan teknologi canggih. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan tentang budaya dan karakter bangsa. Pada prinsipnya pembelajaran untuk pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa diberikan melalui permainan tradisional agar siswa mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Sasaran pelatihan adalah guru pendidikan anak usia dini (PAUD).

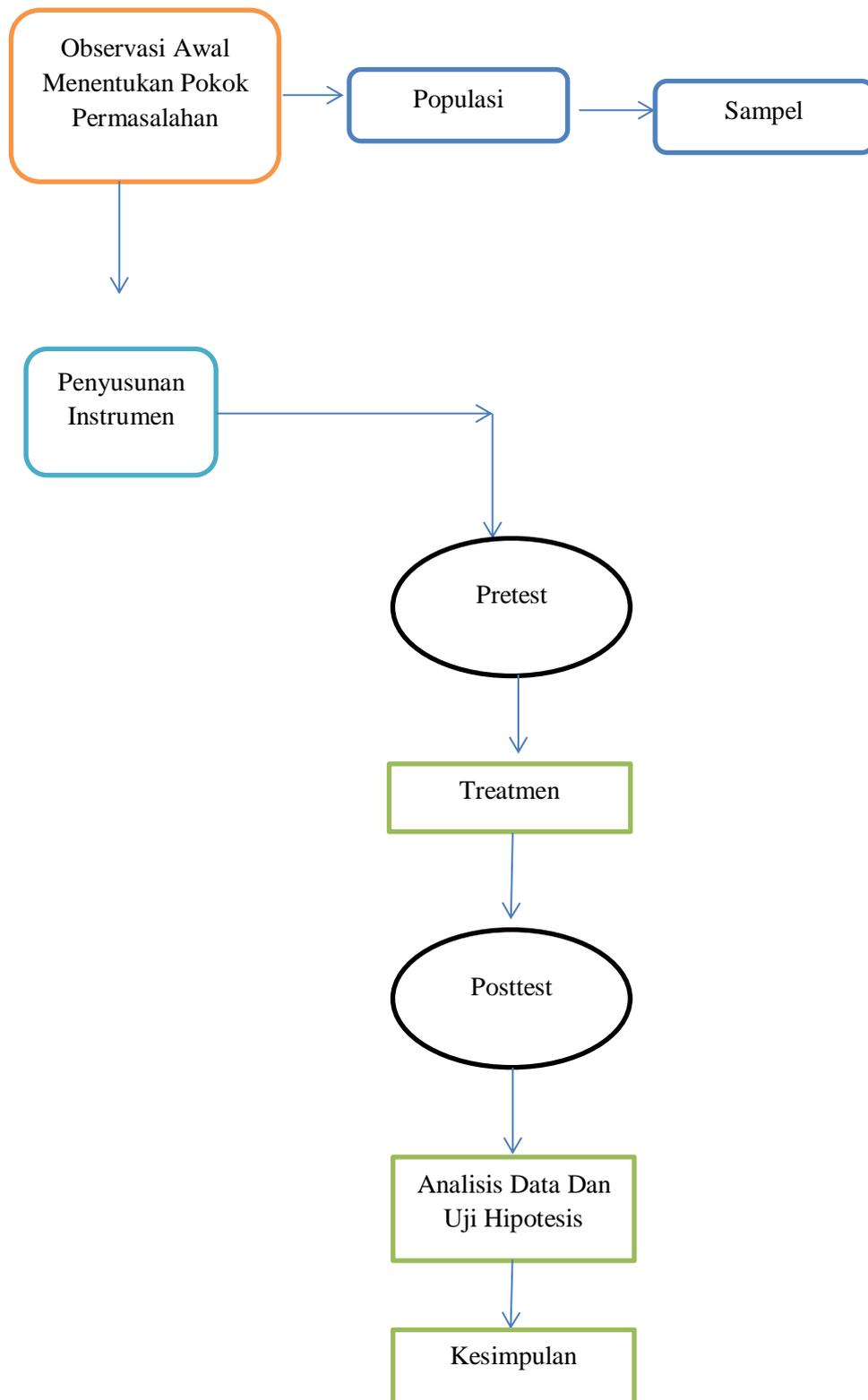
Metode pelaksanaan kegiatan dengan blended learning, yakni pemaparan materi melalui Google meet, sedangkan pelatihan kepada guru dilakukan dengan tatap muka. Jenis permainan yang dipresentasikan adalah “Uler-uleran”, “Tok-Tok Ubi”, dan “Gundu”. Pada tahap ini juga dilaksanakan diskusi dan evaluasi langsung terhadap manfaat permainan tradisional guna mendidik anak usia dini. Hasil evaluasi terhadap guru yang menjadi peserta pelatihan menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan nilai-nilai karakter dan budaya dalam pendidikan di sekolah.

2.4. Kerangka Berpikir

Setiap anak memiliki kemampuan sosial emosional anak dengan derajat dan bidang yang berbeda. Guru harus memberikan peluang dan mengenal social emosional pada anak yang baik sehingga dapat mengembangkan sosial emosional anak secara optimal, harus dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan, tidak dapat diajarkan secara instan. Dengan permainan tradisional Tuk Tuk Geni anak dapat mengembangkan sosial emosional anak secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk kemampuan sosial emosional anak usia dini adalah melalui metode permainan. Metode permainan tradisional pada anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan apabila permainan yang dikerjakan itu menarik (Saparida Z 2020).

Oleh sebab itu, guru yang bijak dan kreatif harus mampu memberikan kegiatan yang menyenangkan dan menarik kepada anak, sehingga anak merasa

senang dalam melakukan kegiatan tersebut. Metode permainan merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari harus di pecahkan secara kelompok. Metode permainan merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan sosial emosional anak dalam bekerja dan bertanggung jawab. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa permainan tradisional Tuk Tuk Geni dapat meningkatkan sosial emosional, maka kerangka berpikir pemikiran dapat dilihat pada gambar bagan I di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan penelitiannya adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eskperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/ perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *PreExperimental Designs*. Dengan model *One-group pretest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011: 74).. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Struktur Desain *one-group pretest-posttest design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan/ treatmen	Post-test
KE	O1	X	O2

Keterangan :

- O1 : Nilai pre-test sebelum diberi perlakuan
- X : Treatment atau perlakuan
- O2 : Nilai post-test setelah diberi perlakuan.

3.2 Prosedur penelitian

1. pretest (Sebelum Diberikan Perlakuan)

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan tahap pretest yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan bahan ajar perencanaan disusun berdasarkan tujuan, materi, metode, media, dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan serta tempat yang dibutuhkan anak peserta didik, alat dan bahan tersebut berupa perlengkapan kegiatan .

2. Pemberian Tindakan (Treatment)

- a) Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas.
- b) Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan yang berkaitan dengan materi.
- c) Guru membagi anak menjadi kelompok, Kemudian membagikan peran masing-masing anak.
- d) Guru memberi contoh berbagai bentuk dan bagaimana cara bermain Tuk tuk Geni seperti memperagakan bagaimana cara bernyanyi lagu tuk tuk geni dan langkah langkah bermain.
- e) Anak memperhatikan dan kemudian mencoba memulai permainan.
- f) Guru mengamati sambil memberikan penilaian

3. Posttest (setelah diberikan perlakuan)

- a) Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang permainan Tuk Tuk Geni

3.3 Lokasi Pelaksanaan Penelitian

Tempat ataupun wilayah yang akan dijadikan lokasi dalam penelitian ini adalah di TK Raudhatul Huda, Jl. Kedai Runding Paya Dapur kluet selatan.

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah 30 orang anak usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Huda, Jl. Kedai Runding Paya Dapur Kluet Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam menentukan sampel, diperlukan teknik sampling. Yang mana teknik sampling yang akan digunakan adalah teknik sampling sistematis. Teknik sampling sistematis adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut. Maka dari itu sampel yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah 15 orang anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Raudhatu Huda, Jl. Kedai Runding Paya Dapur kluet selatan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini adalah wawancara, observasi dan juga dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah non-participant observation, dalam observasi ini peneliti tidak terlibat dalam kegiatan sehari-hari dari subjek/objek yang sedang diteliti yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian. pada observasi non-partisipan ini, observasi akan dilakukan secara terstruktur.

Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pedoman wawancara terstruktur dapat menjadi pedoman untuk melakukan observasi.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Sosial Emosional

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator
1	Perkembangan sosial emosional	a. Kesadaran Diri	1. Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya 2. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan orang tuanya 3. Anak dapat menghargai pendapat teman sebayanya 4. Anak dapat menerima kritikan dan saran dari teman sebayanya
		b. Rasa Tanggung Jawab	2. Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain 2. Anak mau mematuhi aturan saat bermain 3. Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan 4. Anak dapat berbagi peran saat bermain
		c. Perilaku Prososial	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya 4. Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mau bermain bersama temannya 2. Anak mau mengajak temannya untuk bermain 3. Anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya 4. Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat bermain

Sumber Modifikasi Permendikbud 137 Tahun 2014

Tabel 2
Pedoman Observasi Tentang Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	a. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		b. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				
		c. Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		d. Anak dapat menerima kritikan				
		e. Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	a. Anak mau bermain bersama temannya				
		b. Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		c. Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		d. Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	a. Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				
		b. Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
		c. Anak mau membantu temannya untuk				
		d. menyelesaikan permainan				
		e. Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Skor Penilaian Diambil Menurut Arikunto

Keterangan :

BB : Belum Berkembang, bila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50%-59% dengan ciri bintang 1

MB : Mulai Berkembang, bila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator namun belum konsisten dengan skor 60%-69% dengan ciri bintang 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, bila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70%-79% dengan ciri bintang 3

BSB : Berkembang Sangat Baik, bila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80%-100% dengan ciri bintang 4.

Menyesuaikan Diri dalam Berbagai Situasi	
BB	Jika anak belum mampu sama sekali
MB	Jika anak sudah mulai menunjukkan kemampuan dalam Menyesuaikan diri munculnya sesekali
BSH	Jika anak sudah menunjukkan kemampuan dalam menyesuaikan diri namun sesekali butuh bimbingan guru
BSB	Jika anak sudah dapat menyesuaikan diri dengan baik
Mengendalikan Perasaan (Kalah, Menang) Secara Wajar	
BB	Jika anak belum mampu sama sekali
MB	Jika anak sudah mulai menunjukkan kemampuan dalam Mengendalikan perasaan namun munculnya sesekali
BSH	Jika anak sudah menunjukkan kemampuan dalam mengendalikan Perasaan namun sesekali butuh bimbingan guru
BSB	Jika anak sudah dapat mengendalikan perasaan dengan baik

Menaati Aturan dalam Permainan	
BB	Jika anak belum mampu sama sekali
MB	Jika anak sudah mulai dapat menaati aturan namun tidak konsisten
BSH	Jika anak sudah dapat menaati aturan namun sesekali butuh Bimbingan guru
BSB	Jika anak sudah dapat menaati aturan dengan baik dan konsisten
Bermain dengan Teman Sebaya	
BB	Jika anak belum mampu sama sekali
MB	Jika anak sudah mulai mau bermain dengan teman sebaya namun Hanya kegiatan tertentu (jarang).
BSH	Jika anak sudah mau dan mampu bermain dengan teman sebaya Sesekali butuh dampingan guru
BSB	Jika anak dapat bermain dengan teman sebaya tanpa dampingan dan Percaya diri.
Memahami Perasaan Teman (Empati)	
BB	Belum muncul sama sekali
MB	Mulai muncul rasa empati namun jarang

2. Dokumentasi

Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa foto pada saat anak bermain Tuk Tuk Geni dan juga pada saat melakukan wawancara bersama dengan guru.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015: 147).

Tujuan analisis data menurut Iqbal Hasan (2006: 30) yaitu: Memecahkan masalah-masalah penelitian, memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian, memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

1. Penilaian Observasi Aktifitas Siswa

Penilaian ini di dapatkan dari pengamatan aktifitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kriteria penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam sebuah tabel yang terdapat pada lampiran dengan cara memberi ceklis pada angka (1-4) yang terdapat pada kolom penilaian.

1 = sangat tidak baik/ sangat rendah/ tidak pernah

2 = tidak baik/rendah/ jarang

3 = bisa/ cukup/ kadang-kadang

4 = baik/ tinggi/ sering

Adapun yang dipakai untuk menghitung aktifitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

a) Ketuntasan Individu (Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini) Setiap siswa dalam proses belajar mengajar dikatakan tuntas secara individu atau perorangan apabila menempuh skor pemahaman 70% sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individu persiswa ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal 4 komponen}} \times 100\%$$

b) Ketuntasan Secara Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 70%. Untuk menghitung kriteria hasil belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai berdistribusi normal atau tidak. Untuk mempermudah menguji normalitas data pada penelitian ini, melalui bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 26.

3. Uji Hipotesis T

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji statistik paired t-test (t berpasangan). Uji ini bertujuan untuk membandingkan kemampuan kinestetik anak sebelum dan setelah diberikan treatment berupa permainan

kreasi melangkah. Nilai signifikan pada uji ini ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya pengaruh dari bermain kreasi melangkah. Uji ini mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan uji spss 26.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 1$ dan menggunakan uji-t pihak kanan.

a. kriteria pengujian pada hipotesis adalah:

Tolak H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_a diterima

Terima H_0 jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a ditolak

b. Perumusan hipotesis:

H_0 : Penggunaan permainan Tuk Tuk geni tidak efektif dalam meningkatkan sosial emosional anak Tk Raudhatul Huda.

H_1 = Penggunaan permainan Tuk Tuk geni efektif dalam meningkatkan sosial emosional anak tk raudhatul Huda.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1 Profil TK Raudhatul Huda

TK Raudhahtul Huda yang berada di daerah kedai runding kecamatan Kluet Selatan yang di dirikan pada tanggal 06 Juli Tahun 2012 Di bawah naungan Dinas pendidikan Aceh Selatan, izin operasional 893.3/643.P/2021, sebagai lembaga pendidikan TK Raudhahtul Huda selalu berpedoman kepada aturan dan tata cara yang berlaku di lembaga pendidikan. secara lebih rinci tentang TK Raudhahtul Huda Dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Visi

Mencetak Anak yang Cerdas, Shaleh/Shalehah dan berakhlak mulia dengan berpedoman pada nilai-nilai Agama

2. Misi

- a. Melatih kemandirian anak
- b. Mengembang Potensi Anak didik
- c. Membiasakan Anak didik untuk hidup islami

3. Tujuan Satuan Pendidikan

- a. Untuk memberikan ransangan Psiko Sosial kepada anak didik
- b. Mengoptimalkan potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak didik
- c. Memberikan Layanan Kesehatan
- d. Mengoptimalkan Peran Peserta Masyarakat

4. Keadaan Guru TK Raudhatul Huda

Guru yang mengajar di TK Raudhahtul Huda berjumlah 8 orang Adapun rincian nama-namanya sebagai berikut:

	Nama	Keterangan
1	Harmaida, S.Pd	Kepala
2	Karnaini, S.Pd	Guru
3	Dara Firdawi, S.Pd	Guru
4	Darwiyani, S.Pd	Guru
5	Mzilis, S.Pd	Guru
6	Fariati, S.Pd	Guru
7	Laili	Guru
8	Fitri, S.Pd	Guru

Sumber: Kepala Tk Raudhatul Huda

Berdasarkan tabel di atas di ketahui ada 2 orang guru bersetatus PNS dan selebih nya yaitu 6 orang masih Bersetatus Honor.Jumlah guru yang ada di tk Raudhatul Hudatergolong dalam dalamkategori cukup.

5. Keadaan sarana prasarana Di TK Raudhatul Huda

Sarana Prasarana Sebagai Penunjang Pendidikan sangat di perlukan Untuk klancaran Proses pembelajaran.sarana prasarana TK raudhatul Huda Dapat di lihat pada tabel berikut:

a. Jumlah Ruang Kelas

Terdapat 2 ruang kelas, dari kelas A hingga kelas B yang terdiri dari:

KELAS	1
TK A	45
TK B	31

- b. Ukuran ruang kelas

Ruang Kelas	Panjang X Lebar
TK A	8x6 m
TK B	8x6 m

- c. Lapangan Bermain : Panjang x Lebar 19x8

- d. Perosotan

- e. Ayunan

6. Keadaan Lingkungan Sekolah

Jenis ruang yang mengelilingi sekolah:

- a. Ruang Kelas A
- b. Ruang Gudang
- c. Toilet guru dan Siswa/siswi
- d. Ruang Guru
- e. Ruang kelas B

7. Kondisi Lingkungan Sekolah

- a. Luar sekolah

TK Raudhatul Huda terletak di desa kedai runding tepatnya di lorong ujung tanah dikelilingi perumahan masyarakat dan dakyah . Tata tempat dan sanitasi lingkungan luar sekolah cukup baik, sedangkan sarana dan prasarana cukup memadai, mulai dari Mesjid, dan Pasar.

- b. Dalam Sekolah

Kondisi halaman TK raudhatul Huda dipenuhi oleh berbagai jenis tanaman hias. Untuk kondisi ruangan belajar/kelas layak digunakan, . Kondisi kamar mandi bersih dan terawat.

c. Fasilitas Sekolah

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. Ruangan Kepala Sekolah | : 1 Baik, terawat |
| 2. Ruang Kelas | : 2 Baik, Terawat |
| 3. Ruang UKS | : 1 Cukup, terawat |
| 4. Toilet Guru/Karyawan/siswa | : 1 Baik, terawat |
| 5. Ruang Bermain | : 1 Baik, terawat |
| 6. Kursi | : Baik, terawat |
| 7. Meja | : Baik terawat |

4.1.2 Deskripsi gambaran Kegiatan Permaian Tradisional Tuk Tuk Geni Di TK Raudhatul Huda

Kegiatan di TK Radhatul Huda dilakukan pada hari kamis, di mulai dari guru datang untuk menunggu pukul 07:00 wib, setiap anak yang datang bersalaman dengan guru. Anak baris-berbaris pukul 08:30 wib, kemudian anak Bersenam , Selesai Senam anak smelakukan kegiatan baris berbaris di depan kelas sambial melakukan tepuk kasih sayang dengan gurunya untuk masuk kelas dan mulai melakukan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembukaan.

a. Perencanaan pembelajaran

Peneliti menyiapkan RPPH dimulai pada saat materi pagi sampai anak pulang. penelititi sudah menyiapkan RPPH nya mulai dari hari sebelum penelitian dilaksanakan.

b. Proses pembelajaran

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak, agar lebih kondusif belajar anak pada saat itu, kemudian guru memimpin anak membaca doa sebelum belajar, doa penerang hati, doa kedua orang tua, surah Al- Fatihah, dan surah Al-Ikhlas, anak tangannya. Setelah membaca doa guru menjelaskan tema yang akan di bahas pada hari itu, namun sebelumnya bercakap-cakap tentang kabar anak terlebih dahulu, lalu memotivasi anak untuk belajar, guru menjelaskan tentang sub tema memberitahukan tata cara yang digunakan, namun pada hari esok nya hari (Jumat) baru guru memberitahukan atau menjelaskan tata cara permainan yang digunakan untuk bermain Tuk Tuk geni untuk melihat perkembangan sosial emosional anak.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti yang dilakukan pada pukul 09:00 wib selama 60 menit, terlebih dahulu guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dikerjakan anak yaitu guru mengajak anak untuk berbaris terlebih dahulu selanjutnya guru bertanya jawab tentang permainann yang ditunjukkn oleh guru, selanjutnya dengan sisa waktu 50 menit guru memulai untuk bermain dengan anak anak.

3. Istirahat

Sekitar pukul 10.00 wib anak istirahat, membaca doa makan, makan bersama, membaca doa sesudah makan dan bermain bebas di luar.

4. Evaluasi pembelajaran

Pada pukul 10:30 wib guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak dan mendiskusikan apa saja pengalaman yang mereka lakukan selama kegiatan bersama teman dan juga guru. Guru memberikan penghargaan atas perilaku anak dalam ikut bermain, keberhasilan anak dalam melakukan kegiatan bermainan Tuk Tuk geni untuk melihat perkembangan sosial emosionalna.

5. Penutup

Pukul 11:00 wib anak pulang sekolah, sebelum pulang anak membaca doa keluar rumah, doa keselamatan dunia akhirat, doa penuntun majelis, shalawat, kemudian memberi salam dengan serentak, mengatur barisan dengan rapi dan tertib, kemudian anak salaman dengan guru dan pulang.

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

4.2.1 Ketuntasan Hasil

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil dari Meningkatkan atau tidak nya perkembangan sosial emosional anak adalah instrument tes hasil dari kegiatan permainan Tuk Tuk geni yaitu. Anak kelas B nilai pretes dari jumlah 15 orang siswa belum ada yang tuntas, sedangkan pada nila postes dari jumlah 15 orang siswa tuntas semuanya.kegiatan permainan tradisional tuk tuk geni untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK raudhatul Huda. Tes diberikan sebelum dan setelah keseluruhan materi diajarkan Tentang Tata cara permainan. Permainan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mengukur peningkatan sosial emosional pada anak melalui mentabulasikan data

hasil pretest dan posttest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang di peroleh dari lapangan yaitu sebagai berikut. Perolehan nilai meningkatkan sosial emosional menggunakan rubrik penilaian. Kisi kisi penilainserta indiator sosial emosional yan ada dalam permendikbut 137, sehingga kriteria penilaian sosial emosional menjadi (1) Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, (2) Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan)., (3) Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya, (4) Anak Mampu bersikap koperatif dengan teman sebaya nilai maksimaal nya ialah interval 80-100.

a. Uji Normalitas Data

Sebelum menguji hipotesis,terlebih dahulu harus menguji uji normalitas.Tujuannya adalah untuk menguji normalitas data *pretest* dan *posttest* penelitian berdistribusi normal atau tidak.uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan statistik uji *Shapiro wilk* dengan menggunakan bantuan *IBM SPSS 26 for windows*, Hipotesis uji yang digunakan yaitu:

Ho:data berdistribusi normal

Ha:data tidak berdistribusi normal

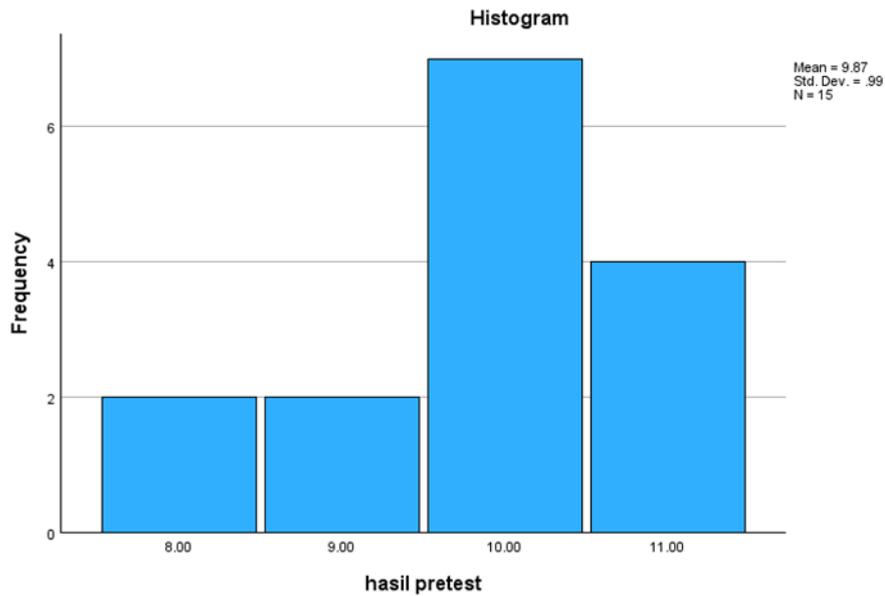
taraf signifikan yang digunakan adalah 0,05.jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal,tapi jika sebaliknya taraf signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.Anak akan terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak.Selanjutnya akan diberikan perlakuan (*posttets*) untuk mengetahui nilai akhir yang diperoleh oleh anak.Data pretest dapat dilihat pada tabel berikut

Data Hasil *Pretest*

No.	Inisial Anak	Jumlah Indikator dan Skor				Jumlah Skor	Hasil Akhir	Keterangan
		1	2	3	4			
1.	MAA	3	2	3	3	11	68,75%	TIDAK TUNTAS
2.	AA	2	2	2	2	8	50%	TIDAK TUNTAS
3.	AI	3	2	2	2	9	56,25%	TIDAK TUNTAST
4.	MA	3	2	3	3	11	68,75%	TIDAK TUNTAS
5.	AN	2	2	2	2	8	50%	TIDAK TUNTAS
6.	FA	3	2	3	2	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
7.	WA	3	2	3	3	11	68,75%	TIDAK TUNTAS
8.	IA	3	2	3	2	10	62,5%	TIDAK TUUNTAS
9.	IN	3	2	3	2	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
10.	MS	3	2	2	2	9	56,25%	TIDAK TUNTAS
11.	NZ	3	2	2	3	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
12.	SI	2	3	3	2	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
13.	KN	3	2	2	3	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
14.	SA	2	3	3	2	10	62,5%	TIDAK TUNTAS
15.	AN	2	3	3	3	11	68,76%	TIDAK TUNTAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Pretest	.287	15	.002	.847	15	.016

Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest hasil yang didapatkan adalah sebesar, $0,16 \geq 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan data pretest disimpulkan berdistribusi normal.



4.2.2 Hasil *Posttest* Permainan *Tuk Tuk Geni*

Setelah melakukan *pretest* maka Langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* yaitu setelah pemberian tindakan kemudian melihat hasil dari kegiatan *finger painting* yang telah dilakukan, data dari hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

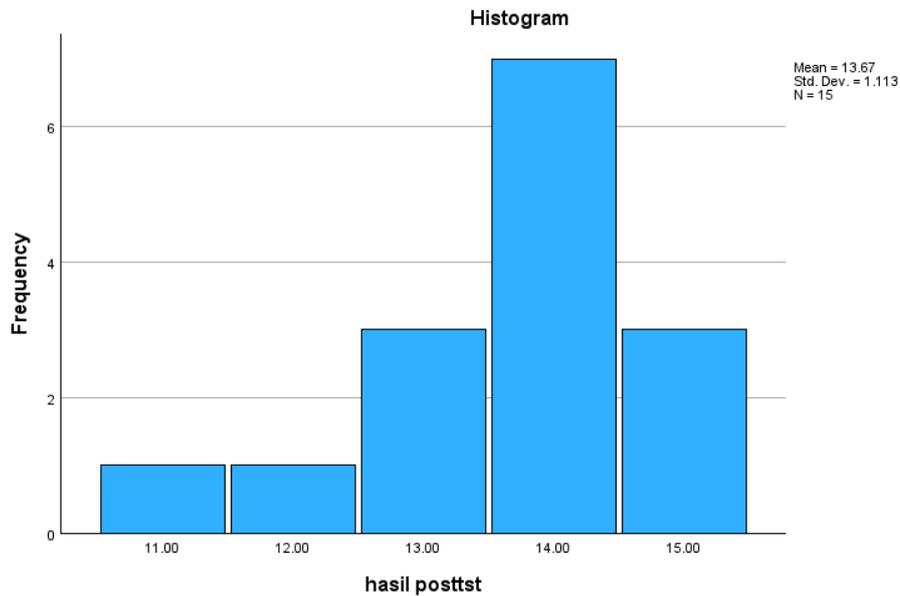
Data Hasil *posttest*

No.	Inisial Anak	Jumlah Indikator dan Skor				Jumlah Skor	Rata-rata	Keterangan
		1	2	3	4			
1.	MAA	4	3	4	3	14	87,5%	TUNTAS
2.	AA	3	3	3	3	12	75%	TUNTAS
3.	AI	4	3	3	3	13	81,25%	TUNTAS
4.	MA	4	3	4	4	15	93,75%	TUNTAS
5.	AN	3	3	3	3	12	75%	TUNTAS
6.	FA	3	2	3	2	14	87,5%	TUNTAS
7.	WA	3	4	4	4	15	93,75%	TUNTAS
8.	IA	4	3	4	3	14	87,5%	TUNTAS
9.	IR	4	3	4	3	14	87,5%	TUNTAS
10.	MS	4	3	3	3	13	81,25%	TUNTAS
11.	NZ	3	3	3	4	13	81,25%	TUNTAS
12.	SI	3	4	4	3	14	87,5%	TUNTAS
13.	KN	4	3	3	4	14	87,5%	TUNTAS
14.	SA	3	4	4	3	14	87,5%	TUNTa
15.	AN	3	4	4	4	15	93,75%	Tuntas

Dari Tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 15 siswa kelas eksperimen yang mengikuti tes akhir, diperoleh 15 siswa tuntas hasil belajarnya karena siswa mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 70

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	Df	Sig.
Hasil Poststt	.284	15	.002	.866	15	.029
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas data *posttest* hasil yang didapatkan adalah sebesar, $0,29 \geq 0,05$, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan data pretest disimpulkan berdistribusi normal.



4.2.3 Data Hasil Penelitian *Tuk Tuk Geni Pretest dan Posttest*

Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest*, maka selanjutnya adalah menggabungkan kedua data tersebut untuk melihat apakah data tersebut memiliki perbandingan pada uji normalitas. data perbandingan dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table berikut ini:

Data awal *pretest* dan *posttest*

No.	Inisial anak	Jumlah skor dan item	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	MAA	11	14
2.	AA	8	12
3.	Ai	9	13
4.	MA	11	15
5.	AN	8	12
6.	FA	10	14
7.	WM	11	15
8.	IR	10	14
9.	IA	10	14
10.	MS	9	13
11.	NZ	10	13
12.	SI	10	14

13.	KN	10	14
14.	SA	10	14
15.	AN	11	15
	Jumlah	158	196
	Rata-Rata	10,5	13

Sumber: Penelitian 2023

Setelah mendapatkan tabulasi hasil data dari nilai pretest dan posttest, selanjutnya adalah menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest. Hasil perhitungan nilai rata-rata pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

No	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
1	158	196
2	1.053	1.306

Tabel 12. hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Pretest	.287	15	.002	.847	15	.016
Hasil Postst	.284	15	.002	.866	15	.029

Berdasarkan hasil data uji normalitas dengan menggunakan *IBM SPSS 26 for windows* dengan uji Shapiro wilk, terdapat nilai signifikan antara nilai pretest dan posttest, nilai pretest sebesar 0,16 dan nilai posttest sebesar 0,29 dimana nilai keduanya lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka H_0 diterima, dan dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

hasil pre - hasil post	- 3.80000	.41404	.10690	- 4.02929	- 3.57071	- 35.546	14	<.001	<.001
------------------------	--------------	--------	--------	--------------	--------------	-------------	----	-------	-------

Sumber: Perhitungan data paired sample SPSS 26

Berdasarkan hasil uji *sample paired t-test* nilai t_{hitung} sebesar -35.546 dengan dengan taraf signifikansi (2-tailed) $0.01 \leq 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara data terhadap perlakuan yang diberikan pada masing-masing variable. Hipotesis t_{tabel} dapat dihitung dengan kriteria pengambilan keputusan nilai t_{hitung} -26.00 dan nilai signifikan (2-tailed) yaitu ≤ 001 dengan nilai df diperoleh dari dari $15-1=25$, didapatkan nilai t_{tabel} yaitu 1,761. Sehingga dapat disimpulkan jika nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel} = (-35.546 \geq 1,761)$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan “terdapat efektivitas yang signifikan antara permainan Tuk Tuk Geni untuk meningkatkan sosial emosiona anak usia 5-6 tahun di TK raudhatul Huda.

Uji Hipotesis

Setelah diketahui kedua data berdistribus normal, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan menggunakan metode Paired Sample T-Test pada program IBM SPSS Statistics 26. Penggunaan metode Paired Sample

T-Test dilakukan pada kelompok yang sama dengan dua data yang berbeda. Apabila $sig. > 0,05$ dan nilai $t_{hitung} >$ nilai t tabel, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Untuk hasil analisis uji-t dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

Hasil Paired Sample T-Test

Variabel	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig(two-sided p)</i>	Keterangan
Pretes dan postest	-35.546	14	<.001	Ada perubahan

Pada tabel menunjukkan bahwa perbandingan variabel pada nilai signifikansi yaitu $0,01 < 0,05$ dimana sesuai dengan syarat dari uji Paired Sample T-Test yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima artinya adanya pengaruh Permainan tradisional Tuk Tuk Geni untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 Tahun di TK Raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan. Penggunaan t tabel dapat dihitung dengan melihat nilai t hitung yaitu -35.546 dan nilai sig. (two-sided p) yaitu t tabel = -35.546 > 1,761). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh permainan tradisional Tuk Tuk Geni untuk Meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun i TK raudhatul Huda Aceh Selatan.

4.3 Pembahasan

Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan Sosial Emosional anak dan salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional Tuk Tuk geni yang di terap kan di sekoah. Permainan Tuk Tuk Geni dapat menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran untuk meningkatkannya sosial emosional anak anakdi sekolah dan siswa juga akan lebih aktif dan mampu bersosial dengan teman lainnya.

Yahya andi saputra (2019) menyatakan Bahwa permainan Tuk Tuk geni merupakan permainan yang memiliki Keunggulan yang dapat digunakan untuk meningkatkan sosia emosional anak. Tuk Tuk geni merupakan salah satu salah satu contoh bentuk permainan yang lebih menarik .penggunaan permainan

tradisional pada saat pembelajaran dapat memberikan pusat perhatian dan meningkatkan sosial emosional anak . Dengan menggunakan permainan tradisional tuk tuk geni juga dapat memberikan dan mendapatkan pengalaman baru bagi anak untuk mencari tahu lebih lanjut, baik dalam mengontrol emosi sendiri juga mempermudah kan mereka bergaul dengan temannya, sehingga terjadinya interaksi pada saat bermain.

Permainan Tuk Tuk Geni tentunya mempunyai langkah agar permainan tersebut berjalan dengan lancar. Langkah yang pertama yaitu peneliti bermain langsung dengan anak, seperti mengikuti alur permainan anak tersebut, setelah anak puas bermain dengan permainannya, dan anak sudah terbiasa dengan peneliti, disanalah peneliti mengajak anak berdoa dan bernyanyi, setelah anak berdoa dan peneliti baru memasukan pembelajaran menggunakan permainan Tuk Tuk Geni. Sebelum memulai permainan, masing-masing anak mendapatkan perannya ada yang menjadi nenek gerondong satu orang menjadi pohon ubi nya anak-anak yang lain membentuk barisan kebelakang dan memegang pundak pinggang kecuali anak terdepan kemudian nenek gerondong membunyika syair seperti hendak memink ubi lalu anak anak beserta pohon ubi menjawab sautan dari nenek gerondong, kedua nenek gerondong mencabut salah satu dari anak anak ubi, pemain yang tertangkap kemudian memilih untuk bergabung dengan nenekgeondong dan berbaris dibelakangnya, permainan dilanjutkan kembali sampai semua anak ubi menjadi kepunyaan nenek gerondong, seluruh anggota kelompok berpegangan pada pinggang teman didepannya, selanjutnya sang pohon ubi kembali merebut ubi-ubinyaa, pohon ubi terdepan menjadi pemain yang

menangkap pemain paling belakang, sedangkan nenek gerondong terdepan menjadi pelindung anggota, pemain paling belakang, yang menjadi incaran harus memegang kuat-kuat pinggang teman didepannya sehingga tidak mudah ditarik lawan, selain itu, pemain belakang harus lincah berlari menghindari lawan, jika pegangan pemain belakang terlepas, maka pemain tersebut kalah dan harus pindah ke barisan kelompok pohon ubi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tuk tuk geni memerlukan langkah-langkah dalam bermain agar permainan tercapai dari awal hingga akhir, berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka perkembangan sosial emosional dapat diterapkan dengan permainan Tuk Tuk Geni anak usia 5-6 tahun sehingga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Kemudian peneliti menemukan kesulitan dalam menanggapi anak berusia 5-6 tahun TK Raudhatul Huda.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang Efektivitas Permainan Tradisional untuk meningkatkan sosial emosional pada anak di TK Raudhatul Huda, dapat di peroleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui Permainan TukTuk Geni Dapat meningkatkan sosial emosional anak, seperti anak sudah mampu berinteraksi secara baik dengan teman sebayanya. Maupun di lingkungan nyadan anak juga sudah mampu mengontrol emosinya di saat bermain .
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial emosional anak sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan bermain permainan tradisional Tuk Tuk Geni
3. Hasil Efektivita Permainan Tradisional Tuk Tuk Geni Dalam Meningkatkan sosial anak. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan uji-T dimana yang didapatkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2. Saran-saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka ada beberapa saran yang penulis ingin sampaikan, kepada :

1. Guru sebagai fasilitator untuk meningkatkan kualitas pembelajaran harus terus belajar agar dapat menjadi seorang guru yang kreatif dalam menciptakan dan

menerapkan berbagai macam Permainan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

2. Permainan Tuk Tuk Geni sebagai salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun yang dapat menjadi modal dasarnya untuk meraih keberhasilan pada jenjang selanjutnya.

3. Kepala sekolah sebagai sosok pimpinan disekolah hendaknya dapat memberikan pengarahan, serta merangkul guru-guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak .

4. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi pembaca dan peneliti lain, dan di harapkan penelitian ini dapat dikembangkan kembali baik penelitian yang menggunakan metode yang sama dalam aspek perkembangan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Setyo Banu dkk. (2020) *Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa*, Jurnal Pendidikan Anak, Volume 9 (1).
- Amelia dan Helmidar, (2017). *Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati. Volume IV. Nomor 1., hal.6
- Anggita Mega Gustina, Dkk. (2018). *eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa*. jurnal of sport science and education (jossae). volume 3 ,no 2.
- Desmita, (2017) Psikologi Perkembangan (Bandung: Remaja Rosdakarya, , hlm.4 11Ibid, hlm.101
- Farida Mayar, (2013) *Perkembangan sosial emosional anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa*. Jurnal Al-Ta'lim vol.1 no.6. november., hal.461
- Fitri heleni (2017) *perkembangan emosional anak usia dini usia 5-6 tahun ditinjau dari ibu yang bekerja*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1, No 1.
- Fitriani, dan Liza Fidiawati. (2021). *Upaya meningkatkan Motorik kasar Melalui Permainan Tradisional Engrang Batok kelpa*. jurnal Kajian anak volume 2
- John W. Santrock, (2012) *Life Span Development-Perkembangan Masa Hidup*, terj. Benedictine Widyasinta, (Jakarta: Erlangga,), hal 8. 8 Ibid., 9.
- <https://www.alodokter.com/yang-perlu-dipahami-pada-psikologi-anak-usia-dini>
- Jazimi iyahudin, (2020). *perkembangan mental anak dan lingkungannya*, jurnal pendidikan islam anak usia dini. vol.01
- Ki Fudyartanta, (2012) Psikologi Perkembangan, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,), h. 81.
- Mayar farida (2013) *perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa*. Jurnal Al-Ta'lim No. 6, hlm. 459-464
- Mira Yanti Lubis. *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain*. jurnal generasi emas vol.2 no.1. Mei 2019., hal.53

- Mulianah Khoironi (2018), *Perkembangan anak usia dini*, Jurnal Golden Age Hamzanwadi University Vol. 3 No. 1, Juni, Hal. 1-12
- Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru Edisi Revisi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h. 41.
- Mitra Ash-Shibyan: *Jurnal Pendidikan dan Konseling* | Vol. 4, No. 02 (2021)
- Rina Wijayanti, (2014) *Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*. *Jurnal cakrawala dini* 5(1).2014., hal. 53
- Riza Oktariana, Dkk. (2021) *Analisis peran Orang Tua Dalam Mengatasi Prilaku Sibling Rivalry Anak usia dini*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. volume 2, No. 1
- Sugiyono., (2019) *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta, Hal.231
- Sukatin dkk, (2020). *Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol. 5, No.2. Juni., hal.84
- Umayah Umayah, (2018). *Perkembangan sosial pada anak usia dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*. Vol. 2, No. 2.
- Tirtayani Ayu luh, Dkk. (2014). *Perkembangan sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Wijiastuti Ayu, (2021). *Nilai sosial dalam permainan tradisional betawi (Kajian Antropolinguistik)*. *Jurnal Metamorfosa*. Volume 9, No 2
- Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan, (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*, h. 56.
- Wijayanti Rina, (2014). *Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. vol 5, No. 01

Lampiran 1

1. Hari pertama Mengajarkan Guru tentang permainan tuk tuk geni terutama pada guru yang memulai permainan untuk anak anak



2. Hari kedua dan ke tiga mengarah kan anak anak ke lapangan untuk memulai permainan Tuk Tuk Geni dan mempelajari terlebih dahulu.



3. Hari ke empat anak anak memulai permainan tuk Tuk Geni



Lembar Observasi

Nama :MAA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSh	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	a. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		b. Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		c. Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		d. Anak dapat menerima kritikan				
		e. Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	a. a. Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		b. b. Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		c. Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		d. Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat e. Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	a. Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		b. Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	a. Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		b. Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Lembar Observasi

Nama :AA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :AI

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :MA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSh	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan				✓
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :AN

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :FA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya		✓		
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan		✓		
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :WA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya				✓
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan				✓
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama IA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSh	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :IR

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSh	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :MS

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :NZ

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan				✓
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :SI

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya				✓
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan	✓			
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :KN

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya				✓
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya			✓	
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain			✓	
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan				✓
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :SA

Kelas :B

No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya				✓
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan			✓	
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

Nama :AN

Kelas :B

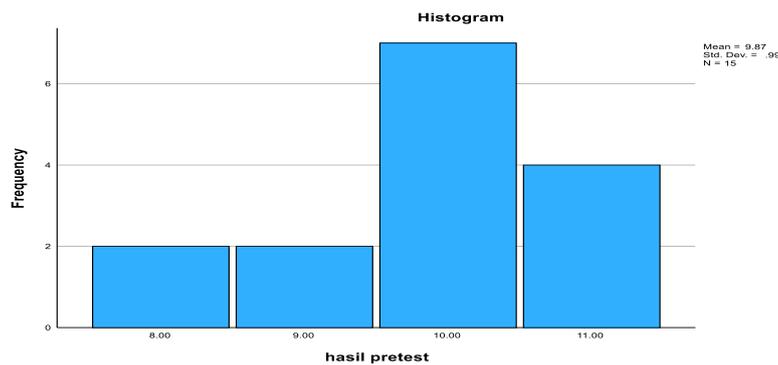
No	Indikator	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
			BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu memperlihatkan diri untuk menyesuaikan dengan situasi	Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan temannya				
		Anak dapat mengontrol emosinya saat bermain dengan gurunya			✓	
		Anak dapat menghargai pendapat teman Sebayanya				
		Anak dapat menerima kritikan				
		Anak dapat menerima saran dari teman sebayanya				
2	Anak mampu menaati aturan ketika saat bermain (kegiatan, aturan).	Anak mau bermain bersama temannya				✓
		Anak mau mengajak temannya untuk bermain				
		Anak dapat bersosialisasi dengan teman Sebayanya				
		Anak mau berkomunikasi dengan temannya saat Bermain				
3	Anak Mampu Bermain Dengan Teman sebaya	Anak mau bekerja sama dengan teman saat sedang bermain				✓
		Anak dapat mematuhi aturan saat bermain				
4	Anak Mampu bersikap kooperatif dengan teman sebaya	Anak mau membantu temannya untuk menyelesaikan permainan				✓
		Anak dapat berbagi peran saat bermain				

No	Nama	Indikator Pencapaian													
		Bermain dengan teman sebaya				Bersifat kooperatif dengan teman				Bertanggung jawab				Total	
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	Skor	Nilai mutu
1.	Dzaki			3			2					3		8	BSH
2.	Nacita		2				2				2			6	MB
3.	Kayla		2				2				2			6	MB
4.	Kinanti	1				1					2			4	BB
5.	Kenzo			3				3		1				7	MB
6.	Iqbal			3				3				3		9	BSH
7.	Niken		2				2				2			6	MB
8.	Ayu			3				3				3		9	BSH
9.	Danish	1				1					2			4	BB
10.	Cahaya		2				2			1				5	MB

Lampiran 4

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil pretest	.287	15	.002	.847	15	.016
hasil posttst	.284	15	.002	.866	15	.029
a. Lilliefors Significance Correction						

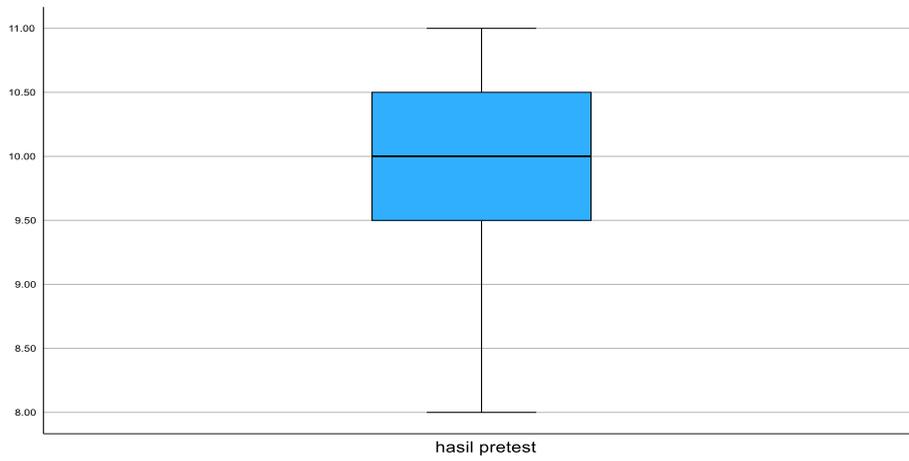
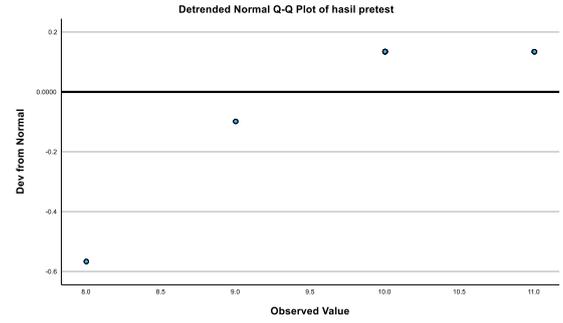
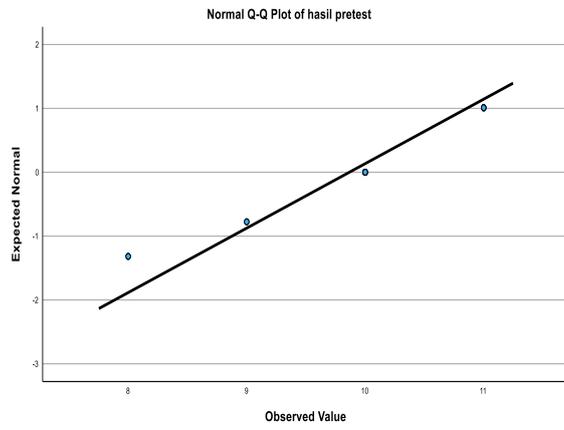
hasil pretest



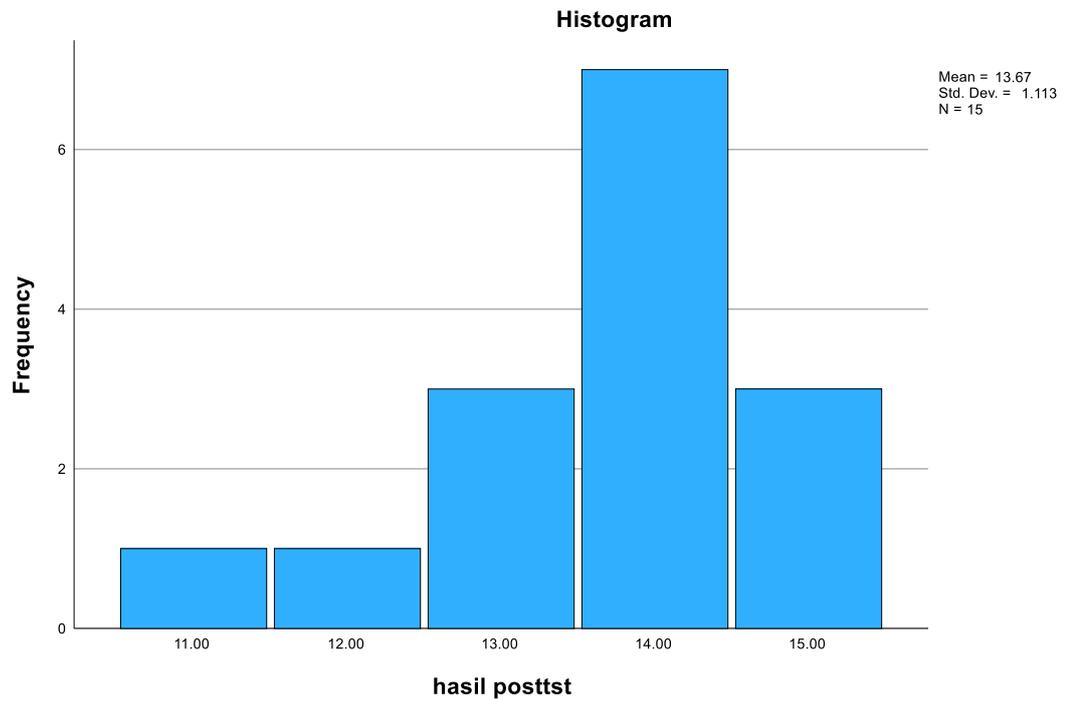
hasil pretest Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
2.00	8 .	00
2.00	9 .	00
7.00	10 .	0000000
4.00	11 .	0000

Stem width: 1.00
Each leaf: 1 case(s)



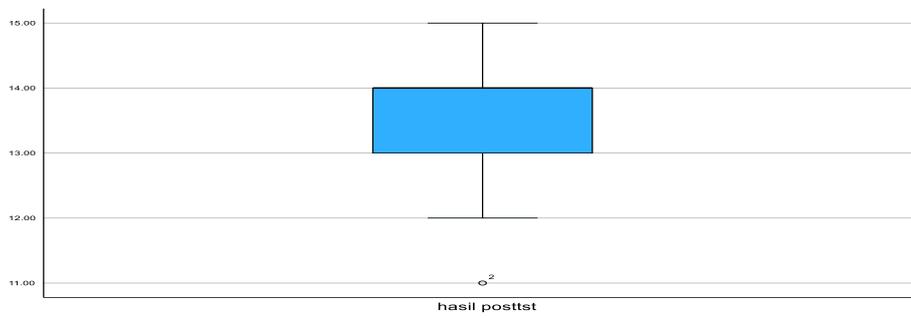
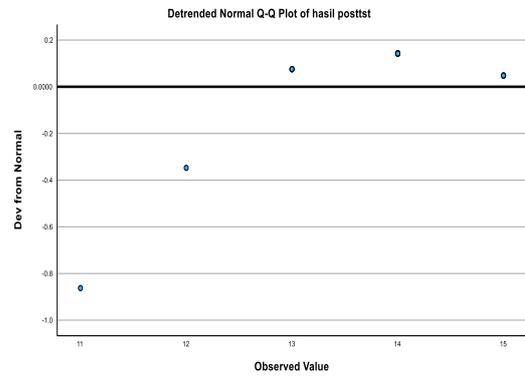
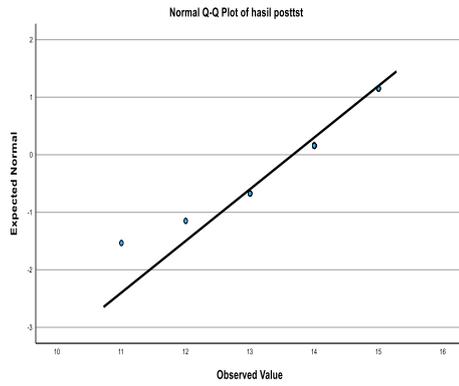
hasil posttst



hasil posttst Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
1.00	Extremes	(=<11.0)
1.00	12 .	0
3.00	13 .	000
7.00	14 .	0000000
3.00	15 .	000

Stem width: 1.00
Each leaf: 1 case(s)



T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	h,preh,post	9.8667	15	.99043	.25573
	posttest	13.6667	15	1.11270	.28730

Paired Samples Correlations					
		N	Correlation	Significance	
			n	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	h,preh,post & posttest	15	.929	<.001	<.001

Paired Samples Test					
		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
		Lower			
Pair 1	h,preh,post - posttest	-3.80000	.41404	.10690	-4.02929

Paired Samples Test						
		Paired Differences	T	df	Significance	
		95% Confidence Interval of the Difference			One-Sided p	Two-Sided p
		Upper				
Pair 1	h,preh,post - posttest	-3.57071	-35.546	14	<.001	<.001

Paired Samples Effect Sizes					
			Standardize r^a	Point Estimate	95% Confidence Interval
					Lower
Pair 1	h,preh,post - posttest	Cohen's d	.41404	-9.178	-12.571
		Hedges' correction	.43800	-8.676	-11.883

Paired Samples Effect Sizes	
	95% Confidence

			e Interval ^a
			Upper
Pair 1	h,preh,post - posttest	Cohen's d	-5.778
		Hedges' correction	-5.461

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN
TK RAUDHATUL HUDA

SEMESTER/MINGGU : 2/2
HARI/TANGGAL : SENIN,11 JUNI 2023
KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : UMBI-UMBIAN
SUB-SUB TEMA : POHON SINGKONG

1. KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan tolerans kepada orang lain.

- 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

2. INDIKATOR

- a. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (1.1)
- b. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam Umi Umbian)(2.7)
-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam Umi umbian) (2.10) **HOTS**
- c. FM.K : Koodinasi motorik kasar. (3.3, 4.3)
- d. BAHASA : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan bermain pesan berantai)
(3.10,4.10)

- e. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (mewarnai gambar umbi singkong) (3.3, 4.3)
- f. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (mewarnai bagian bagian pohon singkong) (3.5,4.5) **HOTS**
- g. SENI : mewarnai gambar umbi singkong) (3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

3. TUJUAN KEGIATAN

- a. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai macam-macam jenis umbi umbian, anak mampu **(C5) menyimpulkan** bahwa bentuk-bentuk di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah
- b. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam bentuk pohon singkong , anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
- Melalui kegiatan mengamati gambar umbi umbian anak mampu **(C6) mengategorikan** jenis umbi umbian beragam.
- c. FM.K : Melalui gerakan anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.
- d. BAHASA : Melalui kegiatan mewarnai pohon singkong, anak mampu **(C6) meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima bahasa.
- e. FM.H : Melalui kegiatan mewarnai pohon singkong anak mampu **(C4) melatih** koordinasi tangan dan mata
- f. KOGNITIF : Melalui kegiatan mewarnai pohon singkong anak mampu **(C1) mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
- g. SENI : Melalu mewarnai pohon singkong ,anak mampu **(C6) mengkreasikan** kemampuan seninya

4. MATERI PEMBELAJARAN

A. PEMBIASAAN

- a) Berbaris di depan kelas
- b) Mengucapkan salam
- c) Mengucapkan doa sebelum belajar
- d) Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- e) Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
- f) Membiasakan makan sambil duduk
- g) Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

B. MATERI KEGIATAN:

- a) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid "Alhamdulillah"
- b) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam bentuk umbi umbian.
- c) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam-macam bentuk umbi umbian
- d) Kegiatan Permainan Tuk Tuk Geni.

5. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

A. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| a) Mengamati | Science |
| b) Menanya | technology |
| c) Mengumpulkan informasi | Engigering |
| d) Menalar | Art |
| e) Mengkomunikasikan | Methematics |

B. Metode Pembelajaran

- a) Bermain
- b) Proyek
- c) Tanya jawab
- d) Demonstrasi
- e) Pemberian tugas

6. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- :
- a) Media : kursi

7. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

1. Baris berbaris
2. Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
3. Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
4. Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
5. Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam buah-buahan (apersepsi)
6. Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam buah-buahan.
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

1. Mewarnaipohon singkong.
 - mewarnaibagian bagian dari pohon singkong.
2. Menanya
 - Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai macammacam jenis umbi umbian.
 - Guru dan anak melakukan tanya jawab
3. Mengumpulkan informasi
 - Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang umbi umbian yang ada disekitarnya.
4. Menalar

- Mengamati gambar bentuk pohon singkong

5. Mengkomunikasikan

- **Recalling**

- Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Diskusi tentang perasaan selama bermain
- Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

1. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
2. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
3. Merapikan peralatan makan
4. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

1. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
2. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
3. Pesan-pesan dari guru untuk anak
4. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
2. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

1. Observasi
2. Bercakap-cakap
3. Portofolio hasil karya
4. Penugasan

5. Check list

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

Guru Kelas B

Aceh selatan, 11 juni 2023

Kepala Sekolah

Dara Firdawi,S.Pd

Harmida,S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN

TK RAUDHATUL HUDA

SEMESTER/MINGGU : 2/2
HARI/TANGGAL : SELASA, JUNI 2023
KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : Umbi- Umbian
SUB-SUB TEMA : Ubi

5. KOMPETENSI DASAR :

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya

2.7.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan

2.10.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan tolenras kepada orang lain.

3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

6. INDIKATOR

- 11. NAM : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (mengenai macam-macam umbi-umbian.) (1.1)
- 12. SOSEM : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam ubi)(2.7)
-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam ubj) (2.10) **HOTS**
- 13. FM.K : Koordinasi motorik kasar. (Menirukan gerakan petani mencabut ubi) (3.3, 4.3)
- 14. BAHASA : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan menyambung kata) (3.10,4.10)
- 15. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (Bermain Tuk Tuk Geni) (3.3, 4.3)
- 16. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (Bermain Tuk Tuk Geni) (3.5,4.5) **HOTS**
- 17. SENI : Bernyanyi lagu tuk tuk geni) (3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

7. TUJUAN KEGIATAN

- 4. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai macam-macam umbi umbian, anak mampu **C5 menyimpulkan** bahwa bumbi-umbian yang hidup di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah

5. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam ubi , anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.
6. FM.K : Melalui gerakan anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.
7. BAHASA : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk Geni, anak mampu **(C6) meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima bahasa.
8. FM.H : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk geni, anak mampu **(C4) melatih** koordinasi tangan dan mata
9. KOGNITIF : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk geni anak mampu **(C1) mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana
10. SENI : Melalui Bernyanyi lagu Tuk Tuk geni, anak mampu **(C6) mengkreasikan** kemampuan seninya

8. MATERI PEMBELAJARAN

c. PEMBIASAAN

3. Berbaris di depan kelas
4. Mengucapkan salam
5. Mengucapkan doa sebelum belajar
6. Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
7. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
8. Membiasakan makan sambil duduk
9. Membiasakan buang sampah pada tempatnya.

d. MATERI KEGIATAN:

- 7) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”
- 8) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam Ubi.
- 9) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam- gambar buah-buahan
- 10) Melakukan gerakan mencabut ubi dan bernyanyi

11) Kegiatan Bermain Tuk Tuk Geni .

9. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

f. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| d. Mengamati | Science |
| e. Menanya | technology |
| f. Mengumpulkan informasi | Engigering |
| g. Menalar | Art |
| h. Mengkomunikasikan | Methematics |

g. Metode Pembelajaran

- a) Bermain
- b) Proyek
- c) Tanya jawab
- d) Demonstrasi
- e) Pemberian tugas

10. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

5. Media : Kursi

6. Sumber belajar : vidio

11. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

- d) Baris berbaris
- e) Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
- f) Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.

- g) Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
- h) Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam ubi (apersepsi)
- i) Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam Ubi.
- j) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

1. Mengamati macam-macam tanaman.

- Mengamati gambar macam-macam Ubi.

2. Menanya

- 4. Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai Ubi
- 5. Guru dan anak melakukan tanya jawab

3. Mengumpulkan informasi

- 4. Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang Ubi yang ada disekitarnya.
- Guru dan anak mencari tahu warna apa saja yang terdapat pada Ubi yang ada di papan tulis.

4. Menalar

- c. Mengamati gambar ubi (ubi ungu dan ubi kuning,.)

5. Mengkomunikasikan

- 5. Bernyanyi lagu “Kupu-Kupu yang cantik” **Recalling**

-Merapikan alat-alat yang sudah digunakan

-Diskusi tentang perasaan selama bermain

-Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

-Penguatan pengetahuan yang di dapat anak

-Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

2. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
4. Merapikan peralatan makan
5. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

7. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
8. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
9. Pesan-pesan dari guru untuk anak
10. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

6. Sikap
7. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

- c. Observasi
- d. Bercakap-cakap
- e. Portofolio hasil karya
- f. Penugasan
- g. Check list

G. INSTRUMEN PENILAIAN

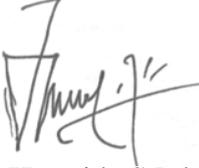
1. Rubrik Penilaian

Guru Kelas B


Dara Firdawi,S.Pd

Aceh selatan, 12 juni 2023

Kepala Sekolah


Harmida,S.Pd

RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN
TK DHARMA WANITA BAKOTIM KABUPATEN ACEH SELATAN

SEMESTER/MINGGU : 2/2
HARI/TANGGAL : RABU,13 JUNI 2023
KELOMPOK/USIA : B/5-6 TAHUN
TEMA/SUB TEMA : Umbi- Umbian
SUB-SUB TEMA : Kentang

12. KOMPETENSI DASAR :

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 2.7.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan tolenras kepada orang lain.

- 3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

13. INDIKATOR

- 18. NAM** : Mensyukuri ciptaan Allah SWT dengan mengucapkan hamdalah (mengenai rasa, manfaat dan macam macam buah kentang .) (1.1)
- 19. SOSEM** : -Mendengarkan ketika orang berbicara (Mendengarkan guru ketika menjelaskan rasa, manfaat dan macam macam buah kentang)(2.7)
-Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. (Mengamati gambar macam-macam kentang) (2.10) **HOTS**
- 20. FM.K** : Koodinasi motorik kasar. (Menirukan gerakan petani menanam kentang) (3.3, 4.3)
- 21. BAHASA** : Memahami bahasa reseptif. (Kegiatan Bernyanyi satu kentang dua kentang)

(3.10,4.10)

22. FM. H : Koordinasi tangan dan mata (Bermain Tuk Tuk Geni)

(3.3, 4.3)

23. KOGNITIF: Memecahkan masalah sederhana. (Bermain Tuk Tuk Geni) (3.5,4.5) **HOTS**

24. SENI : Bernyanyi lagu tuk tuk geni) (3.3,4.3,3.15, 4.15) **HOTS**

14. TUJUAN KEGIATAN

11. NAM : Melalui kegiatan mengamati gambar mengenai berbagai rasa, manfaat, macam-macam buah kentang , anak mampu **(C5) menyimpulkan** bahwa kentang yang hidup di alam semesta ini adalah ciptakan Allah, sebagai rasa syukur dengan mengucapkan Alahmdulillah

12. SOSEM : - Melalui kegiatan mendengarkan guru ketika menjelaskan tentang macam-macam kentang , anak mampu **(C4) melatih** sikap menghargai ciptaan Allah.

13. FM.K : Melalui gerakan anak mampu **(C5) mengarahkan** kemampuan motorik kasarnya.

14. BAHASA : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk Geni, anak mampu **(C6) meningkatkan** kemampuan anak dalam menerima bahasa.

15. FM.H : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk geni, anak mampu **(C4) melatih** koordinasi tangan dan mata

16. KOGNITIF : Melalui kegiatan Bermain Tuk Tuk geni anak mampu **(C1) mengidentifikasi** cara memecahkan masalah sederhana

17. SENI : Melalui Bernyanyi lagu Tuk Tuk geni, anak mampu **(C6) mengkreasikan** kemampuan seninya

15. MATERI PEMBELAJARAN

e. PEMBIASAAN

10. Berbaris di depan kelas

11. Mengucapkan salam
 12. Mengucapkan doa sebelum belajar
 13. Mengucapkan surat al-fatihah al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
 14. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
 15. Membiasakan makan sambil duduk
 16. Membiasakan buang sampah pada tempatnya.
- f. MATERI KEGIATAN:
- 12) Mengucapkan bacaan kalimat tahmid “Alhamdulillah”
 - 13) Mendengarkan guru ketika menjelaskan macam-macam kentang.
 - 14) Mengamati bentuk ,warna ,dan macam- gambar kentang
 - 15) Melakukan gerakan menanam kentang
 - 16) Kegiatan Bermain Tuk Tuk Geni .

16. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

h. Pendekatan Saintifik

- | | |
|---------------------------|-------------|
| i. Mengamati | Science |
| j. Menanya | technology |
| k. Mengumpulkan informasi | Engigering |
| l. Menalar | Art |
| m. Mengkomunikasikan | Methematics |
- i. Metode Pembelajaran
- f) Bermain
 - g) Proyek
 - h) Tanya jawab
 - i) Demonstrasi
 - j) Pemberian tugas

17. ALAT, BAHAN, MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

7. Media : Kursi

8. Sumber belajar : video

18. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (45 MENIT)

- k) Baris berbaris
- l) Salam, sapa, bernyanyi, berdo'a dan absen
- m) Mengucapkan surat al-ikhlas, al-falaq, dan an-nas serta do'a sebelum makan dan sesudah makan.
- n) Menyanyikan gerak dan lagu sebelum belajar
- o) Menyampaikan sub-sub tema hari ini yaitu macam-macam kentang (apersepsi)
- p) Mengucapkan hamdalah sebagai rasa syukur atas ciptaan Allah yang telah menciptakan Negara Indonesia dengan bermacam-macam kentang.
- q) Mengenalkan kegiatan dan aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan/bermain.

B. INTI (60 MENIT)

1. Mengamati macam-macam tanaman.

- Mengamati gambar macam-macam kentang.

2. Menanya

- 6. Anak dimotivasi untuk bertanya mengenai kentang
- 7. Guru dan anak melakukan tanya jawab

3. Mengumpulkan informasi

- 5. Guru mengumpulkan informasi tentang pertanyaan anak dan menjawab pertanyaan anak tentang kentang yang ada disekitarnya.
- Guru dan anak mencari tahu warna apa saja yang terdapat pada kentang yang ada di papan tulis.

4. Menalar

- d. Mengamati gambar kentang

5. Mengkomunikasikan

6. Bernyanyi lagu “Satu kentang dua kentang ”

Recalling

- Merapikan alat-alat yang sudah digunakan
- Diskusi tentang perasaan selama bermain
- Bila ada yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
- Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- Menghargai hasil karya teman-teman

C. ISTIRAHAT (45 MENIT)

6. Cuci tangan sebelum dan sesudah makan
7. Berdo'a sebelum dan sesudah makan
8. Merapikan peralatan makan
9. Bermain

D. KEGIATAN PENUTUP (30 MENIT)

11. Berdiskusi semua kegiatan yang dilakukan hari ini, kegiatan apa yang paling disukai
12. Menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan esok hari
13. Pesan-pesan dari guru untuk anak
14. Bernyanyi, berdo'a, salam dan pulang

E. RENCANA PENILAIAN

8. Sikap
9. Pengetahuan dan keterampilan

F. TEKNIK PENILAIAN

- h. Observasi
- i. Bercakap-cakap
- j. Portofolio hasil karya
- k. Penugasan

1. Check list

G. INSTRUMEN PENILAIAN

1. Rubrik Penilaian

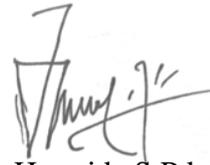
Guru Kelas B



Dara Firdawi,S.Pd

Aceh selatan, 13 juni 2023

Kepala Sekolah



Harmida,S.Pd



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
TK RAUDHATUL HUDA

Jl. Kedai Runding Paya Dapur, Kec. Kluet Selatan, Kabupaten Aceh Selatan, Aceh
Kode Pos 23772 Hp: Email: tkraudhatulhudakedairunding@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: / 27 / TK/V 1/2023

Selubungan dengan adanya kegiatan penelitian ilmiah mahasiswa, saya yang bertanda tangan dibawah ini kepala TK Raudhatul Huda Jl. Kedai Runding Paya Dapur Kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Kiki Saftri
NIM : 1911070067
Program studi : PG-PAUD
Jurusan : S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Kepada nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di TK Raudhatul Huda, terhitung mulai tanggal 12 – 16 Juni 2023 dengan judul :

" Efektivitas Permainan Tradisional Tuk Tuk Geni Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun di TK Raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan "

Demikianlah surat ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan seperlunya.

Kedai Runding, 16 Juni 2023

Kepala Sekolah
TK RAUDHATUL HUDA
KEDAI RUNDING
DINAS PENDIDIKAN
HARMILY S.Pd
NIP. 19660322003122001



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Cut Nyak Dhien No. 14/14a, Telp/Fax (0656) 322124, Email : disdikbud.asel@gmail.com.

TAPAKTUAN

Kode Pos : 23711

Nomor : 423.4 / 470 / 2023
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Tapaktuan, 20 Juli 2023

Kepada Yth,
 Kepala TK Raudhatul Huda Kedai Runding
 Kabupaten Aceh Selatan
 di-

Tempat

Sesuai dengan Surat Universitas Bina Bangsa Getsempena Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UBBG) di Banda Aceh tanggal 06 Juni 2023, Nomor 1690/131013/FI/KM/V/2023 perihal Izin Melaksanakan Penelitian Skripsi.

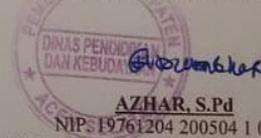
Pada prinsipnya Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Selatan memberikan izin kepada :

Nama : **KIKI SAFITRI**
 NIM : 1911070067
 Jurusan/Program Studi : S1 Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Untuk Melakukan Penelitian di Sekolah TK Raudhatul Huda Kedai Runding Kec. Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan untuk penyusunan Sripsi dengan Judul : **"EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL TUK TUK GENI DALAM MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK RAUDHATUL KEDAI RUNDING ACEH SELATAN"**, dengan ketentuan data yang diambil hanya sebatas pembuatan karya Tulis / Working Paper (Skripsi) untuk penyelesaian Study pada Universitas Bina Bangsa Getsempena Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (UBBG) di Banda Aceh.

Demikian surat izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

KEPALA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 KABUPATEN ACEH SELATAN


AZHAR, S.Pd

NIP: 19761204 200504 1 001

ND.No. 820.3/026/2023, Tgl 20 Juli 2023



UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN

Jl. Tanggulang Raya, Lingsing No. 34
Bukit Banta A-45 23112 Indonesia
ubbg.ac.id | info@ubbg.ac.id
082843 121 1095

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
NOMOR: 1118/131013/F1/SK/IV/2023

Tentang
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi bagi mahasiswa, perlu diberikan secara kontinue dan intensif.
b. Bahwa untuk keperluan tersebut perlu ditunjuk Dosen Pembimbing Skripsi dan ditetapkan dengan surat keputusan.
- Mengingat : a. Surat Edaran Dikti No. 298/D/T/1986, tanggal 10 Februari 1986 tentang proses dan bimbingan Skripsi/Karya Tulis Akhir Mahasiswa.
b. Rapat standar bimbingan Skripsi Universitas Bina Bangsa Getsempena Tanggal 19 April 2021.
c. Buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Program Pendidikan Sarjana (S-1) pada Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2010.
d. Hasil Seminar Proposal Skripsi tanggal pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Menunjuk Saudara/i :
Aprian Subhananto, M.Pd Sebagai Pembimbing I
Liza Fidiawati, M.Pd Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama/NIM : **Kiki Safitri / 1911070067**
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Tradisional Tuk Tuk Geni Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raudhatul Huda Kedai Runding Aceh Selatan

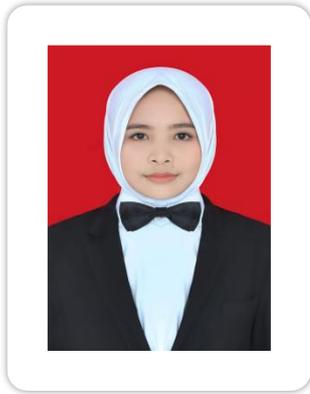
- Kedua : Dengan Ketentuan:
1. Bimbingan harus dilaksanakan dengan kontinue dan penuh rasa tanggung jawab dan harus sudah selesai selambat-lambatnya 6 Bulan terhitung sejak Surat Keputusan ini dikeluarkan.
2. Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.
3. Surat Keputusan ini akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika dalam penetapan ini terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : Jumat, 14 April 2023
Dekan FKIP

Dr. Mardhytilah, M.Pd
NIDN: 1312049101

- TEMBUSAN:
1. Ketua Program Studi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

RIWAYAT HIDUP



Kiki Safitri lahir di kedai Runding pada tanggal 21 Januari 2001, dari Pasangan Ayahanda Saiful dan Ibunda Suaibah. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2007 di MIN 17 Aceh Selatan dan tamat tahun 2012, tamat MTsS Kedai Runding Kluet Selatan tahun 2016, dan tamat MAN egeri 2 Aceh Selatan 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

