



Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial

Lina Revilla Malik¹, Wildan Saugi^{2*}, Reza Montika³

^{1,2,3} UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: March 1st, 2022; Revised: March 2nd, 2022 Accepted: March 3rd, 2022; Published: March 4th, 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial pada anak kelompok B di TK Melati 2 Samboja serta faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial pada anak kelompok B di TK Melati 2 Samboja dilakukan melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada perencanaan, guru mempersiapkan RPPM, pijakan sebelum bermain dengan menyampaikan langkah-langkah sebelum bermain seperti menyampaikan kesepakatan terkait cara memilih permainan dan kelompok bermain. Pada pelaksanaan guru melakukan penerapan permainan tradisional secara berkelompok, guru juga melakukan beberapa permainan seperti ular naga, bakiak, dan engklek/asinan. Pada evaluasi guru melakukan penilaian ceklist terhadap anak. Pada faktor penghambat yaitu dimana saat permainan dijadwalkan beberapa murid tidak hadir dan faktor pendukung yaitu alat bermain yang digunakan sangat mudah didapat dan permainan yang dilakukan juga menyenangkan sehingga mudah diterima anak.

Kata Kunci: kemampuan sosial, permainan tradisional

Abstract

The purpose of this study was to determine the implementation of traditional games in stimulating social skills in group B children at TK Melati 2 Samboja and the supporting and inhibiting factors. This study uses a qualitative descriptive approach with the type of phenomenology. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results of the research on the implementation of traditional games in stimulating social skills in group B children at TK Melati 2 Samboja were carried out through a process of planning, implementation, and evaluation. In planning, the teacher prepares the RPPM, a foothold before playing by conveying the steps before playing such as conveying an agreement regarding how to choose games and playing groups. In the implementation of the teacher's implementation of traditional games in groups, the teacher also played some games such as dragon snake, clogs, and engklek/pickles. In the evaluation, the teacher conducts a checklist assessment of the child. The inhibiting factor is where when the game is scheduled some students are not present and the supporting factor is the play equipment used is very easy to get and the games are also fun so it is easy for children to accept.

Keywords: social skills, traditional games

A. Pendahuluan

Anak usia dini ialah anak dimasa periode emas atau juga disebut masa golden age, pada usia empat tahun anak memiliki tingkat kecerdasan sebesar 50%, usia delapan tahun anak memiliki tingkat kecerdasan 80% dan sisanya sekitar 20% didapat setelah usia delapan tahun. Usia ini merupakan masa yang paling tepat untuk melakukan pembiasaan dalam pembentukan karakter karena merupakan masa emas, seperti yang diketahui bahwa anak usia dini terlahir tanpa mengetahui apapun.¹

Anak usia dini juga diartikan sebagai kelompok anak yang berada dalam tahap proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan serta perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan serta perkembangan manusia seutuhnya.²

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu wadah yang tepat sebagai tempat pemberian pengalaman dan rangsangan pendidikan yang diletakkan kearah 5 aspek perkembangan yaitu agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional yang dibutuhkan untuk anak menyesuaikan diri baik sekarang maupun tahap perkembangan selanjutnya.³ Hal ini berdasarkan UU Nomor 57 tahun 2021 bab 2 pasal 1 ayat 6 yang menyatakan tahapan pendidikan disesuaikan dengan tingkat peserta didik dengan tujuan yang akan dicapai dalam perkembangan kemampuan peserta didik.⁴

Hargie berpendapat bahwa kemampuan sosial merupakan kemampuan individu guna berkomunikasi secara efektif kepada orang lain baik secara verbal ataupun non verbal sesuai dengan keadaan situasi serta kondisi pada saat itu. Menurut Maston kemampuan sosial akan membantu seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan standar harapan pada norma masyarakat yang berlaku di sekitar lingkungan seseorang. Kemampuan sosial meliputi kemampuan dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain dapat menghargai orang lain serta bertindak sesuai dengan norma yang ada di masyarakat sekitar.⁵

Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain. Bermain ialah sebuah aktivitas yang sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. Pada saat individu dalam proses pembentukan diri dari anak-anak menuju dewasa tidak ada satupun individu yang tidak mengenal kegiatan permainan. Kajian para ilmuan sosial mengatakan bahwa permainan mengandung unsur-unsur yang mendidik dan dapat mempengaruhi perkembangan anak. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan aspeknya dengan perasaan yang menyenangkan.⁶

Pada masa ini anak akan mulai lebih mudah di ajak bermain dalam suatu kelompok, anak juga akan memilih teman bermainnya, seperti teman sebaya yang dilakukan di luar rumah ataupun teman tetangganya. Pada usia anak yang lebih besar biasanya mereka akan memilih sendiri siapa yang akan menjadi teman bermainnya, seperti halnya anak perempuan yang akan lebih menyukai teman perempuan karena adanya persamaan minat dan persamaan kemampuan bermain yang sama. Permainan pada anak usia dini ada berbagai

¹ Asef Umar Fakhruddin, *Sukses Menjadi Guru PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 10.

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 323.

³ Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2021, Bab 2, Pasal 1.

⁴ Undang-Undang....

⁵ Satria, "Pengertian Kemampuan Sosial" dalam <http://id.shvoong.com>, diakses tanggal 3 Desember 2021.

⁶ Pupung Puspa Ardini & Anik Lestari Ningrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 3.

macam dari permainan tradisional sampai permainan modern yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini.

Permainan tradisional sendiri menurut “James Danandjaja” merupakan salah satu bentuk permainan yang beredar secara lisan di antara kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi secara turun temurun serta memiliki banyak variasi dalam permainannya. Sifat atau ciri – ciri dari permainan tradisional ialah sudah tua usianya dan tidak diketahui asal usul permainan tersebut dan tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan serta asal permainan tersebut. Biasanya permainan tradisional hanya disebarkan dari mulut ke mulut, dari orang tua yang mengajarkan kepada anaknya dan kadang mengalami perubahan nama atau bentuk permainan walaupun dasarnya sama.⁷

Permainan tradisional kini sudah jarang dimainkan baik dalam lingkungan anak-anak ataupun di sekolah sehingga membuat anak tak banyak mengetahui permainan tradisional⁸ seperti ular naga, bakiak, engklek, petak umpet, congkak, lompat tali dan lain sebagainya, seiring dengan perkembangan zaman yang modern permainan tradisional mulai tergantikan. Menariknya sekolah TK Melati 2 Samboja masih tetap mengadakan program permainan tradisional untuk mengembangkan aspek pada anak salah satunya adalah aspek kemampuan sosial anak. Tk Melati 2 Samboja memprogramkan permainan tradisional sebagai pembelajaran guna mengembangkan aspek anak bukan hanya sebagai permainan yang dilakukan disela pembelajaran.

Hasil pengamatan peneliti saat pertama observasi menarik perhatian karena kemampuan sosial anak di sekolah TK Melati 2 Samboja yang akrab dengan teman sebayanya dan cepat akrab pada orang baru serta mudah bergaul pada orang yang baru datang ke lingkungan sekolah serta anak-anak tak merasa canggung melainkan sangat antusias untuk berkenalan serta bersalaman.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan peneliti pada paragraph-paragraf sebelumnya, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait implementasi permainan tradisional dalam menstimulasi kemampuan sosial anak beserta faktor pendukung dan penghambatnya.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi yang membantu peneliti memfokuskan arah penelitian terhadap pengalaman dan makna dari objek fenomena yang diteliti. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis maupun lisan dari orang dan perilaku yang sedang di amati. Subjek dalam penelitian ini ialah anak Kelompok B1 dengan jumlah 17 anak dan wali kelas kelompok B TK Melati 2 Samboja. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu sumber data primer yang diperoleh yaitu dari kepala sekolah, guru kelas, dan kelompok B1 TK Melati 2 Samboja. Sumber data sekunder yang diperoleh yaitu berupa dokumen data jumlah anak dan RPPM.

Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Saat observasi peneliti bisa melihat secara langsung kondisi TK Melati 2 Samboja dimana observasi awal berlangsung pada tanggal 13 November 2022.

⁷ Hendra Setiawan, “Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter” dalam <http://www.academia.edu/6245754/Permainan-Tradisional-Sebagai-Wahana-Pendidikan-Karakter-yang-Menyenangkan>, diakses tanggal 12 Juli 2021.

⁸ Vinta Elisya Hasibuan, Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tanjung, *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara, 2017, <http://repository.umsu.ac.id/>, diakses tanggal 12 April 2022.

Pada tanggal 18-28 Maret 2022 peneliti melakukan observasi pada kegiatan penerapan permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak.

Metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali data terkait pelaksanaan permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak. Adapun informannya yaitu kepala sekolah dan wali kelas. Sedangkan dokumentasi yang berupa foto-foto kegiatan selama pengamatan, wawancara dan RPPM. Penelitian ini menggunakan langkah kerja Milles dan Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial Anak

Pada implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak meliputi beberapa proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta faktor penghambat dan faktor pendukung. Pada perencanaan guru mempersiapkan RPPM selanjutnya guru membuat kesepakatan dengan anak bagaimana cara menentukan permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara menentukan kelompok dalam permainan yang akan dilakukan.

Selanjutnya pada pelaksanaan guru melakukan penerapan permainan tradisional seperti ular naga, bakiak dan engklek/asinan yang diterapkan guru secara berkelompok. Adapaun langkah-langkah dalam permainan yang diterapkan yaitu seperti ular naga dimana anak melakukan pemilihan induk naga setelah itu induk naga melakukan memegang tangan membentuk sebuah trowongan kemudian anak-anak yang lain berbaris sambil memegang bahu teman yang lain, lalu anak-anak bernyanyi sambil memasuki terowong yang dibuat oleh induk naga. Induk naga akan menangkap salah satu anak saat lagu telah habis. Hal ini dilakukan sampai anak telah habis dan membentuk buntut dari induk naga, kemudian induk naga akan saling berhadapan siap untuk memperebutkan buntut naga. Pada permainan bakiak dimana langkah-langkah yang dijelaskan guru ialah anak akan berdiri sesuai kelompok pada bakiak yang ada, kemudian guru akan memulai permainan pada hitungan ketiga, anak akan mulai melangkah sambil mengatakan kiri kanan kiri kanan. Hal ini dilakukan anak sampai ke garis finish. Dalam permainan ini dapat menstimulus kemampuan sosial anak seperti anak dapat berbagi peran saat memulai langkah dimana anak ada yang berperan sebagai pemimpin untuk mengintruksikan langkah mana yang akan dimulai dan ada yang menjadi anggota untuk mengikuti intruksi yang ada. Sedangkan pada permainan engklek/asinan dimana langkah-langkah yang dijelaskan guru ialah anak akan berbaris sesuai kelompok pada kolom yang telah dibuat, kemudian anak yang pertama akan melempar gacoan dan akan melompat sesuai kolom yang ada akan tetapi tidak boleh menginjak kolom yang ada gacoannya, hal ini dilakukan sampai seluruh kelompok melakukan lompatan pada kolom engklek/asinan, kelompok yang duluan menyelesaikan itulah yang akan menjadi pemenang. Pada permainan tradisional yang dilakukan guru menggunakan media yang mudah didapat disekitar lingkungan sekolah,

Pada evaluasi guru melakukan pijakan setelah bermain seperti meletakkan alat permainan pada tempatnya, membersihkan tempat bermain dan memberikan beberapa pertanyaan seperti nama permainan yang dilakukan, bagaimana rasanya bermain permainan yang telah dilakukan, apa saja urutan dalam permainan yang dilakukan. Setelah itu guru memang benar mengajak anak refreshing dengan bernyanyi lagu-lagu dan kemudian berdoa sebagai penutup pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan guru menggunakan lembar penilaian checklist yang guru lakukan dalam ruangan setelah pembelajaran telah usai.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Pada kegiatan dalam pembelajaran pasti memiliki faktor penghambat dan faktor pendukung salah satunya dalam pelaksanaan kegiatan permainan tradisional. Adapun faktor penghambat dan faktor pendukung pada kegiatan permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak yaitu pada faktor penghambat sering kali terjadi pada peserta didik yang jarang turun kesekolah dengan berbagai macam faktor yang menjadi alasan tidak hadir. Hal ini menjadi penyebab ketidakberhasilan pencapaian perkembangan kemampuan sosial pada anak yang tak turun. Guru juga melakukan solusi dengan cara terus menghimbau orang tua agar anak dapat hadir dalam proses pembelajaran agar tak tertinggal pencapaian perkembangan kemampuan sosial yang dituju. Untuk faktor pendukung sendiri yaitu alat permainan yang digunakan oleh guru ialah alat yang berada dilingkungan sekitar yang mempermudah terlaksananya permainan yang dilakukan. Selain itu permainan yang menyenangkan dan membangkitkan rasa antusias serta semangat anak menjadi faktor pendukung berjalannya tujuan pencapaian kemampuan sosial anak.

Sebelum melakukan implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak meliputi beberapa proses yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta faktor penghambat dan faktor pendukung. Pada perencanaan guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM). Hal ini sebagai acuan dalam proses mengajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan terstruktur. Kemudian guru melakukan pijakan sebelum bermain yang merupakan penjelasan berisi hal-hal apa saja mengenai apa yang akan dimainkan dan aturan-aturan selama bermain.⁹ Guru menjelaskan bagaimana cara menetapkan sebuah permainan yang akan dimainkan dan cara memilih kelompok untuk setiap permainan yang akan dimainkan. Guru membuat kesepakatan dengan anak-anak terkait reward yang akan diberikan kepada kelompok yang menjadi pemenang.

Pada pelaksanaan guru menerapkan permainan tradisional secara berkelompok. Melalui permainan secara berkelompok diharapkan mampu menstimulus kemampuan sosial pada peserta didik karena dengan berkelompok akan menstimulus kemampuan sosial anak dalam hal bekerja sama, anak akan berbagi peran bersama teman, dan anak dapat berkomunikasi dengan teman. Pelaksanaan kedua dimana guru melakukan beberapa macam permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman dahulu menurut Hall dalam teori rekapitulasi atau reinkarnasi permainan merupakan kesimpulan dari masa lalu dimana anak melakukan sebuah permainan yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan perkembangan manusia dilakukan secara bertahap salah satunya dalam menstimulus kemampuan sosial anak seperti dengan melakukan permainan ular naga, bakiak dan engklek/asinan.¹⁰

Ketiga permainan ini dilaksanakan guru secara berkelompok guna menstimulus kemampuan sosial pada peserta didik. Seperti halnya pada permainan ular naga dimana anak akan bermain dengan teman dari awal hingga akhir, anak akan berkomunikasi saat permainan berlangsung dan memberi respon saat komunikasi berlangsung, anak berbagi peran saat menjadi induk maupun buntut naga dan anak melaksanakan tugas kelompok dengan melakukan sesuai dengan peran pada permainan. Pada permainan bakiak anak bermain dengan teman selama permainan berlangsung, anak berkomunikasi dan saling merespon saat ada intruksi untuk memulai melangkah, anak memainkan peran sebagai yang mengintruksi dan yang mengikuti intruksi, anak juga dapat bekerja sama dalam

⁹ PAUD Jateng, "SOP PAUD Kegiatan Pijakan Sebelum Main K-13" dalam <https://www.paud.id>, diakses tanggal 13 April 2022.

¹⁰ Ahmad Syaikhudin, "Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah" dalam *Jurnal Ta'allum*, Vol. 1, No. 2, (2013).

melaksanakan tugas dengan mengikuti intruksi yang ada. Sedangkan dalam permainan engklek/asinan anak juga akan bermain dengan teman dari awal sampai akhir dengan mentaati aturan permainan, anak berkomunikasi dan saling merespon dalam menentukan siapa yang akan mulai melompat terlebih dahulu, anak juga akan saling bekerja sama dalam melaksanakan tugas kelompok dengan melompat secara bergiliran dan dalam permainan ini anak juga berbagi peran saat ada yang mengintruksi giliran dan yang lainnya mengikuti intruksi tersebut. Menurut Kurniati permainan tradisional yang dilakukan dengan berkelompok dapat menstimulus kemampuan anak baik dalam kerja sama, saling berinteraksi satu sama lain, dapat pula mengembangkan empati terhadap teman, mentaati aturan dalam permainan dan dapat menghargai orang lain.¹¹

Ketiga permainan yang dilakukan sangat menstimulus kemampuan sosial anak. Seperti halnya menurut Froebel bahwa dengan bermain atau permainan anak tidak dididik untuk pasif menerima begitu saja apa yang diberikan melainkan anak ikut ambil alih bagian didalamnya seperti halnya anak dapat berbagi peran saat melakukan beberapa permainan tradisional. Kemudian menurut Lev Vygotsky bahwa dengan permainan anak akan belajar interaksi secara aktif dan aturan-aturan yang ada dengan berbagai aspek salah satunya aspek berpikir seperti anak akan belajar mentaati aturan-aturan dan melaksanakan tugas dalam permainan tradisional yang telah dilakukan. Menurut Erikson dengan bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak dimana anak bermain untuk pengalaman secara langsung dalam interaksi sosial seperti anak belajar berinteraksi dengan temannya, anak akan berkomunikasi dengan teman dan anak akan bekerja sama dengan teman dalam pelaksanaan permainan tradisional. Pada pelaksanaan guru telah menerapkan permainan tradisional yang mana permainan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengandung unsur yang mendidik, sehingga kemampuan sosial anak akan terstimulus dengan perasaan yang menyenangkan.

Dalam ketiga permainan yang dilakukan guru menggunakan media media yang berarti menjadi salah satu prasarana dalam proses pembelajaran, dalam memilih media harus disesuaikan dengan proses pembelajaran. Menurut Froebel anak-anak membutuhkan pengalaman yang nyata dan aktif secara fisik dengan permainan yang dilakukan diluar ruangan dan menggunakan alat permainan yang mudah didapat disekitar lingkungan.¹² Seperti halnya permainan tradisional yang bermain diluar ruangan serta menggunakan alat permainan yang ada dilingkungan sekitar. Adapun beberapa alat yang digunakan dalam permainan tradisional yang dilakukan. seperti permainan bakiak guru menggunakan alat yang bernama bakiak. Untuk permainan engklek/asinan guru memerlukan alat untuk gacoan yaitu potongan puzzle kayu yang ada disekolah. Sedangkan permainan ular naga sendiri guru tidak memerlukan alat untuk melakukan pelaksanaan permainan tersebut.

Dalam pelaksanaan permainan tradisional tentu akan adanya evaluasi dalam kegiatan yang telah dilakukan. evaluasi sendiri merupakan proses pengumpulan dan pengelolaan informasi guna menentukan tingkat pencapaian perkembangan pada peserta didik untuk mengetahui perkembangan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.¹³ Guru menggunakan evaluasi dengan menggunakan lembar penilaian ceklist dengan skala pencapaian peserta didik dengan kategori BB (Belum berkembang), MB (Masih Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Penilaian yang digunakan guru ialah instrumen lembar penilaian. Dalam

¹¹ Indonesia Student, "Pengertian Permainan Tradisional Menurut Para Ahli" dalam <https://www.indonesiastudents.com>, diakses tanggal 13 April 2022.

¹² Tadkioatun Musfiroh, *Teori dan Konsep Bermain*, (Yogyakarta, 2014), h. 20.

¹³ Rosyid Ridho, Markhamah, dan Darsinah, "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di KB Cerdas" dalam *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 2, (2015).

permainan ular naga kemampuan sosial anak memiliki presentase BSH 61% dan BSB 39%, pada permainan bakiak kemampuan sosial anak mencapai BSH 65% dan BSB 35% dan permainan engklek/asinan mencapai BSH 66% dan BSB 34%.

Faktor penghambat dan faktor pendukung tak lepas dari pelaksanaan permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial. Adapun faktor penghambat dan pendukung yang peneliti temui. Faktor penghambat dan faktor pendukung ditemui yaitu faktor penghambat dimana beberapa anak-anak sering tak turun pada pelaksanaan permainan tradisional yang mengakibatkan anak tersebut tertinggal baik dalam pencapaian kemampuan sosial dan pengalaman bermain bersama temannya. Guru sendiri membuat solusi dari faktor penghambat dengan terus menghimbau kepada orang tua agar peserta didik dapat lebih sering hadir demi tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Faktor pendukungnya yaitu permainan tradisional menggunakan alat yang mudah didapat disekitar lingkungan bahkan ada beberapa permainan yang tak perlu menggunakan alat. Permainan tradisional juga mudah dimainkan dan menyenangkan untuk anak. Sehingga saat anak melaksanakan permainan dengan antusias dan senang membuat kemampuan sosial anak terstimulus dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam menstimulus kemampuan sosial anak di TK Melati 2 Samboja yang pertama perencanaan yaitu berisi guru mempersiapkan RPPM, guru melakukan pijakan sebelum bermain dengan menyampaikan langkah-langkah dan kesepakatan-kesepakatan. Dalam pelaksanaan guru menerapkan permainan tradisional dengan cara berkelompok dan melakukan beberapa permainan tradisional seperti ular naga, bakiak dan engklek/asinan. Pada evaluasi guru melakukan penilaian ceklist terhadap anak dengan kategori BB, MB, BSH dan BSB. Dalam pelaksanaan permainan juga tak luput dari faktor penghambat dan faktor pendukung. Dalam permainan tradisional yang telah dilaksanakan faktor penghambatnya yaitu beberapa murid jarang turun saat permainan dilaksanakan. Adapun faktor pendukung dalam permainan ini yaitu dari segi alat permainan yang digunakan sangat mudah didapat karena berada dilingkungan sekitar sekolah. Serta permainan yang menyenangkan dan mudah diterima oleh anak juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan permainan tradisional.

Referensi

- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestari Ningrum. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 3.
- Fakhrudin, Asef Umar. *Sukses Menjadi Guru PAUD*, (Bandung: Rosdakarya, 2018), h. 10.
- Hasibuan, Vinta Elisya. Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B RA Nurul Aqli Karya Desa Pasir Tanjung. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara*, 2017. <http://repository.umsu.ac.id/>. Diakses tanggal 12 April 2022.
- Indonesia Student. "Pengertian Permainan Tradisional Menurut Para Ahli". <https://www.indonesiastudents.com>. Diakses tanggal 13 April 2022.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), h. 323.
- Musfiroh, Tadkioatun. *Teori dan Konsep Bermain*. (Yogyakarta, 2014), h. 20.

- PAUD Jateng. "SOP PAUD Kegiatan Pijakan Sebelum Main K-13". <https://www.paud.id>. Diakses tanggal 13 April 2022.
- Ridho, Rosyid, Markhamah, dan Darsinah. "Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di KB Cerdas". *Jurnal Penelitian Humaniora*, Vol. 16, No. 2, (2015).
- Satria. "Pengertian Kemampuan Sosial". <http://id.shvoong.com>. Diakses tanggal 3 Desember 2021.
- Setiawan, Hendra. "Permainan Tradisional Sebagai Wahana Pendidikan Karakter". <http://www.academia.edu/6245754/Permainan-Tradisional-Sebagai-Wahana-Pendidikan-Karakter-yang-Menyenangkan>. Diakses tanggal 12 Juli 2021.
- Syaikhudin, Ahmad. "Analisis Metode Permainan Sosial Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah". *Jurnal Ta'allum*, Vol. 1, No. 2, (2013).
- Undang-Undang Nomor 57 Tahun 2021, Bab 2, Pasal 1.