

PENINGKATAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI METODE BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Serafina Lucky Charistian Harly, Syukri, Desni Yuniarni

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan

Email: Serafina.harly@yahoo.com

Abstrak: Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa secara umum dapat ditarik kesimpulan: (1) Perencanaan yang dilakukan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 disiapkan dengan kategori “baik” dengan rata-rata skor 3,65. (2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 dapat dikategorikan “baik” dengan rata-rata skor 3,72. (3) Peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah tahun ajaran 2013-2014 sudah dapat dikatakan “baik” dengan peningkatan rata-rata 80%.

Kata Kunci: Sosial Emosional, Permainan Tradisional.

Abstract: The general objective of this study was to determine the increase in social emotional development through the traditional method of playing the game at 5-6 year olds in kindergarten Bruder Nusa Indah Pontianak. The method in this study uses descriptive methods. The results of data analysis showed that in general it can be concluded: (1) Planning the teachers in learning to use traditional methods of playing the game to improve the social emotional development of children aged 5-6 years in kindergarten Bruder Nusa Indah Pontianak school year 2013-2014 prepared by category of "good" with an average score of 3.65. (2) The implementation of learning by using the traditional method of playing the game to improve the social emotional development of children aged 5-6 years in kindergarten Bruder Nusa Indah Pontianak 2013-2014 school year can be categorized as "good" with an average score of 3.72. (3) Increased social emotional children aged 5-6 years after the traditional game in kindergarten Bruder Nusa Indah 2013-2014 school year can already be said to be "good" with an average increase of 80%.

Keywords: *Social Emotional, Traditional Games.*

Pelaksanaan belajar mengajar di Taman Kanak-Kanak adalah “belajar seraya bermain”. Melalui bermain anak dapat menjelajah, mencintai dan mengenal lingkungan sekitar. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Jenis permainan anak dapat dikembangkan melalui bermain sambil belajar ke tingkat belajar sambil bermain. Anak usia dini belum mampu belajar secara serius, karena itu dunia anak pada masa ini dapat dikembangkan melalui bermain, bernyanyi, dan berkhayal atau berfantasi.

Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak, oleh karena itu segala bentuk kegiatan yang dikembangkan dalam sistem pelajaran harus terencana dengan baik sesuai dengan tingkat pencapaian anak. Aspek perkembangan emosi dan sosialisasi pada anak menjadi bagian yang sangat penting dalam membentuk perilaku pada anak. Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:63), bahwa melalui bermain akan merangsang perkembangan emosi anak agar dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Lebih lanjut dijelaskan bahwa bermain adalah sarana yang paling utama bagi perkembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Hamzah B. Uno (2006:8) menyatakan bahwa masalah emosional erat hubungannya dengan masalah sosial yang dapat mendorong seorang anak untuk berbuat menyimpang. Hal ini terjadi karena diakui bahwa seseorang dalam perkembangan kepribadiannya tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan emosional (*sosial emotional*). Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 sangat dipengaruhi oleh latar belakang anak yang berbeda-beda sehingga diperlukan penelitian untuk melakukan identifikasi dan tindakan dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak.

Melalui identifikasi yang peneliti lakukan bahwa sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 belum berkembang secara optimal antara lain anak belum dapat bersikap kooperatif dengan teman, mudah menyerah (kurang gigih/ mandiri), belum dapat memahami peraturan dan disiplin, kurang memiliki sikap toleran terhadap teman. Kegiatan bermain yang diberikan guru belum dapat mengembangkan sosial emosional pada anak. Dapat peneliti jelaskan dari 17 anak hanya 3 anak saja yang dapat melakukan kegiatan dengan baik atau dengan presentase 18%, sedangkan 82% masih dibimbing guru dalam bermain. Dari kesenjangan tersebut peneliti ingin mengadakan perbaikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode bermain khususnya pada perkembangan sosial emosional anak dengan permainan tradisional.

Perkembangan sosial emosional anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, faktor lingkungan tempat anak bertumbuh dan berkembang serta pengaruh pendidikan yang diterima anak, dapat meningkatkan kualitas dan keterampilan sosial anak.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional

pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. Tujuan khusus diadakan penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang: a) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. b) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. c) Peningkatan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah Pontianak.

Penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti dan guru dalam memberikan masukan dan cara untuk memilih strategi dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Manfaat bagi anak didik dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta mengembangkan tingkat kemampuan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak, penelitian ini akan memberikan pengalaman baru bagi guru-guru lain dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak.

Perkembangan sosial emosional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bersikap kooperatif dengan teman, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), kemampuan anak memahami peraturan dan disiplin, kemampuan anak dalam menunjukkan sikap toleran. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Indonesia yang dimainkan secara turun temurun atau permainan yang sudah ada sejak dahulu kala, diketahui anak dari orang tua (diceritakan turun temurun), mempunyai aturan main yang wajib di taati anak/ pemain. Permainan tradisional mengajarkan anak untuk berkreasi.

Kerangka konsep dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan sosial dan emosional pada anak melalui metode bermain permainan tradisional. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Pada anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Menurut Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:134) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan anak untuk memahami peraturan-peraturan yang merangsang perkembangan perilaku sosial dan emosional anak. John C. Bech dan Mitchell Wade (2007:137) menyatakan game memiliki elemen kerja sama tim yang tersembunyi kadang bersama orang lain dalam ruangan yang sama dengan pemain lain. Bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak usia dini melalui permainan tradisional anak dituntut untuk berkonsentrasi terhadap perintah, merespon instruksi dan reaksi teman bermain serta mentaati peraturan dalam permainan.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Selanjutnya peneliti mengelompokkan kejadian-kejadian tersebut berdasarkan pengamatan melalui pengumpulan kuisioner, pengumpulan pendapat dan pengamatan fisik.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Suhardjono (2009:11-12) menyatakan PTK adalah penelitian tindakan untuk memperbaiki mutu praktik

pembelajaran di kelasnya, sehingga berfokus pada proses belajar-mengajar yang terjadi di kelas, dengan tujuan memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar di TK Bruder Nusa Indah Pontianak pada semester ke dua tahun ajaran 2013-2014, yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan 17 anak.

Menurut Suharjono (2009:24), terdapat empat tahapan yang dilakukan dalam PTK yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus pertama berdasarkan pada identifikasi masalah yang dilakukan pada tahap pra penelitian tindakan kelas (PTK).

Secara lebih rinci tahapan perencanaan tindakan terdiri dari kegiatan berikut: (1) Menentukan tema dan sub tema. (2) Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. (3) Menentukan tujuan pembelajaran. (4) Menyediakan media pembelajaran. (5) Membuat pedoman penilaian perkembangan anak. (6) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan mengacu pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dirancang sebelumnya. Tindakan yang diberikan adalah penyampaian pembelajaran dengan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan social emosional pada anak, yang meliputi: (1) Pijakan Lingkungan. (2) Pijakan Sebelum Bermain. (3) Pijakan Saat Bermain. (4) Pijakan Setelah Bermain.

Pengamatan Tindakan

Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi aktivitas anak dan kinerja guru menggunakan lembar observasi aktivitas anak dan kinerja guru yang telah dirancang sebelumnya.

Refleksi Terhadap Tindakan

Tahap ini melakukan proses data hasil pengamatan dilakukan dengan berdialog berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan teori yang dikuasai, sehingga menjadi pertimbangan dan perbandingan dalam menarik kesimpulan yang valid.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dan wawancara. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, panduan wawancara dan kamera/ tape recorder. Analisis data kualitatif yang umum digunakan oleh peneliti, secara diagramatif, proses siklus pengumpulan data, analisis data sampai pada penyajian hasil penelitian serta kesimpulan, seperti:

- a. Pengumpulan data, adalah pengumpulan data-data mentah dari hasil penelitian seperti: hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi.
- b. Reduksi data, setelah data-data terkumpul, diklasifikasikan dengan membuat catatan-catatan ringkasan, mengkode untuk menyesuaikan menurut hasil penelitian.
- c. Penyajian data (*display data*) data yang sudah dikelompokkan dan disesuaikan dengan kode-kodenya, disajikan dalam bentuk tulisan deskriptif agar mudah dipahami secara keseluruhan dan menarik kesimpulan.

- d. Kesimpulan, hasil penelitian yang telah terkumpul dan dirangkum harus diulang kembali dengan mencocokkan pada reduksi data dan display data, agar kesimpulan yang telah dikaji dapat disepakati untuk di tulis sebagai laporan yang memiliki tingkat kepercayaan yang benar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu kelas B1 pada TK Bruder Nusa Indah Pontianak, dengan jumlah murid 17 anak. Pada saat tindakan pembelajaran peningkatan perkembangan sosial emosiona melalui metode bermain permainan tradisional berlangsung, peneliti melakukan observasi aktivitas anak dan kinerja guru menggunakan lembar observasi aktivitas anak dan kinerja guru yang telah dirancang sebelumnya. Hasil Rekapitulasi Observasi guru (IPKG 1 dan IPKG 2), antara lain;

Table 1. Rekapitulasi IPKG 1 dan IPKG 2 pada Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Siklus/ Pertemuan	Nilai IPKG 1	Nilai IPKG 2
1.	1 / 1	3,13	3,18
2.	1 / 2	3,48	3,29
3.	1 / 3	3,52	3,43
4.	2 / 1	3,51	3,59
5.	2 / 2	3,65	3,72
6.	2 / 3	3,65	3,72
Rata-rata		3,49	3,49

Dari table 1 dapat di lihat bahwa perencanaan yang dilakukan guru (IPKG 1) rata-rata 3,49 dan pelaksanaan yang dilakukan guru (IPKG 2) rata-rata 3,49.

Untuk mengukur pencapaian anak, maka peneliti menggunakan rumus persentase.

$$x\% = n/N \times 100$$

Keterangan:

X% = Persentase hasil hitung

n = Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tertentu

N = Jumlah seluruh peserta didik

Dapat peneliti jelaskan bahwa dari hasil observasi yang dilakukan guru belum berdampak pada pengembangan sosial emosional anak. Hasil observasi dan penilaian anak dapat dilihat pada table 1.

Table 2. Pengamatan Penelitian pada Siklus 1 pertemuan ke 1

No.	Aspek Sosial Emosional	Banyak Bantuan	Sedikit Bantuan	Tanpa Bantuan
1.	Anak bersikap kooperatif dengan teman	9 anak 53%	11 anak 65%	3 anak 18%

2.	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	11 anak 65%	3 anak 18%	3 anak 18%
3.	Kemampuan anak memahami peraturan dan disiplin	10 anak 59%	4 anak 24%	3 anak 18%
4.	Kemampuan anak dalam Menunjukkan sikap toleran	12 anak 71%	2 anak 12%	3 anak 18%
Rata-rata		62%	21%	18%

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 2; persentase anak memerlukan Banyak Bantuan masih dominan dengan rata-rata 62%. Perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada siklus 1 pertemuan ke 1 belum menunjukkan hasil yang maksimal, guru merancang memperbaiki tindakan dengan bantuan peneliti dan rekan guru lainnya. Dengan merancang kegiatan tindakan yang fleksibel, sehingga dapat diubah dengan keadaan yang ada sebagai usaha kearah perbaikan yang lebih baik.

Untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan tindakan berkaitan dengan hasil kegiatan anak dilakukan kegiatan analisis. Kegiatan analisis dilakukan, sebagai berikut:

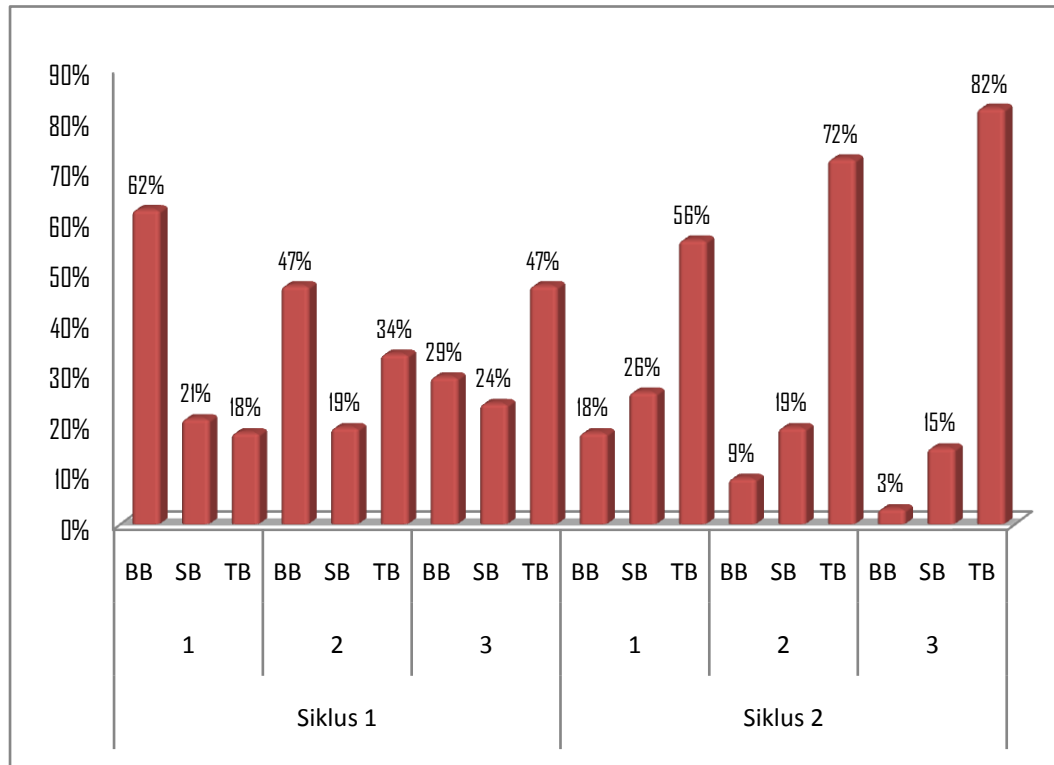
1. Menganalisis kekurangan yang terjadi pada tindakan yang telah dilaksanakan di siklus sebelumnya berdasarkan lembar observasi kinerja guru.
2. Menganalisis aktivitas bermain anak berdasarkan lembar observasi aktivitas bermain anak.
3. Menganalisis hasil bermain anak dalam bentuk kemampuan anak dalam melakukan permainan tradisional kejar patung

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus masing-masing 3 kali pertemuan. Hasil pengamatan peneliti pada siklus ke 2 pertemuan ke 3 terhadap peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun, adalah sebagai berikut:

Table 3. Pengamatan Penelitian pada Siklus 2 pertemuan ke 3

No.	Aspek Sosial Emosional	Banyak Bantuan	Sedikit Bantuan	Tanpa Bantuan
1.	Anak bersikap kooperatif dengan teman	1 anak 6%	3 anak 18%	13 anak 76%
2.	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	1 anak 6%	3 anak 18%	13 anak 76%
3.	Kemampuan anak memahami peraturan dan disiplin	0 anak 0%	2 anak 12%	15 anak 88%
4.	Kemampuan anak dalam Menunjukkan sikap toleran	0 anak 0%	2 anak 12%	15 anak 88%
Rata-rata		3%	15%	82%

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 3; persentase anak memerlukan Banyak Bantuan sudah menunjukkan penurunan yang signifikan, yaitu dengan rata-rata 3%. Adapun grafiknya adalah sebagai berikut;



Grafik 1. Perkembangan Sosial Emosional Anak

Dari grafik dapat diketahui bahwa peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak. Pada siklus 1, pertemuan pertama anak yang memerlukan banyak bantuan 62%, sedikit bantuan 21%, tanpa bantuan 18%. Pertemuan Kedua anak yang memerlukan banyak bantuan 47%, sedikit bantuan 19%, tanpa bantuan 34%. Pertemuan ketiga anak yang memerlukan banyak bantuan 29%, sedikit bantuan 24%, tanpa bantuan 47%.

Pada siklus 2, pertemuan pertama anak yang memerlukan banyak bantuan 18%, sedikit bantuan 26%, tanpa bantuan 56%. Pertemuan Kedua anak yang memerlukan banyak bantuan 9%, sedikit bantuan 19%, tanpa bantuan 72%. Pertemuan ketiga anak yang memerlukan banyak bantuan 3%, sedikit bantuan 15%, tanpa bantuan 82%.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 17, 18, 25 Maret 2014, dilanjutkan tanggal 2-4 April 2014 pada kelas B1 di TK Bruder Nusa Indah Pontianak dengan menggunakan metode bermain. Berdasarkan hasil temuan penelitian dibagian ini akan dibahas, yaitu; (1) Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru dengan

menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 telah dilakukan dengan baik. Perencanaan yang dilakukan guru dalam pembelajaran meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui metode bermain permainan tradisional meliputi: Perumusan tujuan pembelajaran, yaitu RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan hasil pembelajaran. Pemilihan tema, yaitu tema yang dipilih sesuai dengan situasi perkembangan, karakter dan disenangi/ disukai anak usia 5-6 tahun. Pemilihan bahan main, yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan anak, aman bagi anak. Metode pembelajaran, kesesuaian pembelajaran yang meningkatkan sosial emosional sesuai dengan tujuan pembelajaran, tema pembelajaran, karakteristik anak, kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahap pembelajaran, setiap tahap disesuaikan dengan alokasi waktu. Penilaian hasil belajar, yaitu sesuai dengan indikator yang dibuat, penilaian yang jelas tiap anak. (2) Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 telah dilakukan dengan baik. Menurut Mayesty dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:134) bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Muklas Samani Adriono (2007:160) Anak usia TK dan anak SD adalah anak usia bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak-anak usia tersebut. Oleh karena itu, anak akan mudah termotivasi belajar, jika kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan.

Bermain dapat melatih meningkatkan sinergi pada anak. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, antara lain: Pijakan lingkungan; guru mengatur area bermain. Pijakan sebelum bermain; guru membuka pelajaran dengan doa dan salam, kegiatan pembukaan (menyanyi, bersyair, dan lain sebagainya), mengecek kehadiran anak, menyampaikan apersepsi tentang kegiatan yang telah lalu dan mengaitkan kegiatan hari ini, membagi kelompok bermain, guru menyampaikan peraturan dalam bermain, menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan. Pijakan saat bermain; mengajak untuk berlari, diam, mengelelak, menghindar, menyelamatkan teman, menyembunyikan saput tangan, menebak letak saputangan. Pijakan setelah bermain; guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan kegiatan yang telah dilakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan ide pikiran, memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan kesulitan dalam belajar, memberikan penguatan atas kegiatan yang telah dilakukan, menutup pelajaran dengan doa dan salam. (3) Peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 telah dicapai dengan baik. Cosby dan Sawyer dalam Yuliani Nurani Sujiono (2009:145) menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak

dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya.

Peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 antara lain anak mempunyai kemampuan dalam bersikap kooperatif dengan teman, kemampuan anak dalam menunjukkan sikap toleran, kemampuan anak memahami peraturan dan disiplin dalam permainan tradisional, kemampuan anak menunjukkan sikap gigih (tidak mudah menyerah). Dengan demikian disimpulkan, peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 sudah dapat dikatakan “baik” dengan peningkatan rata-rata 80%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan perhitungan secara statistik, secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 yakni dengan guru mempraktekkan cara bermain permainan tradisional (kejar-kejaran, sapatangan, benteng-bentengan), anak memperagakan, dan anak bermain permainan tradisional. Adapun secara khusus kesimpulan dalam penelitian ini, antara lain: (1) Perencanaan yang dilakukan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 disiapkan dengan kategori “baik” dengan skor 3,65. (2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014 dapat dikategorikan “baik” dengan skor 3,72. (3) Peningkatan sosial emosional anak usia 5-6 tahun setelah melakukan permainan tradisional di TK Bruder Nusa Indah Pontianak tahun ajaran 2013-2014. Mengalami perubahan yang dikategorikan “baik” dengan peningkatan sebesar 35%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disarankan kepada guru: (1) Untuk peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional guru harus kreatif dalam memberikan contoh, mengarahkan anak dalam bermain, juga aturan dalam bermain. (2) Menggali keanekaragaman permainan tradisional yang ada di masyarakat selain sebagai metode, media pembelajaran juga dapat mengenalkan dan melestarikan permainan rakyat yang hampir tak dikenal dan dimainkan oleh anak-anak. (3) Agar kegiatan pembelajaran dalam permainan tradisional dapat terlaksana dengan baik, hendaknya guru menegakkan disiplin dalam mentaati peraturan. (4) Untuk peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain permainan tradisional lembaga harus mendukung para guru dalam penyediaan sarana dan prasarana agar dalam kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamzah B Uno (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- John C. Beck-Mitchell Wade (2007). *Gamer Juga Bisa Sukses*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muchlas Samani Adriono (2007). *Menggagas Pendidikan Bermakna*. Surabaya: SIC.
- PERMEN 58 (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhardjono (2009). *Penelitian Tindakan Kelas & Tindakan Sekolah*. Malang: Cakrawala Indonesia
- UU RI No. 20 (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Yuliani Nurani Sujiono (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks