

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DI PAUD KOBOR NURUL HIKMAH KABUPATEN CIANJUR**

**Yuli Suryani<sup>1</sup>, Indra Zultiar<sup>2</sup>, Asep Munajat<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: <sup>1</sup>[yulisuryani299@gmail.com](mailto:yulisuryani299@gmail.com), <sup>2</sup>[indrazultiar@gmail.com](mailto:indrazultiar@gmail.com), <sup>3</sup>[munajatasep38@gmail.com](mailto:munajatasep38@gmail.com)

Corresponding author: [author1@gmail.com](mailto:author1@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan dimana saja, baik menggunakan bahan atau alat yang dapat mengembangkan bakat atau imajinasi pada anak. Perkembangan sosial emosional 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. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun ialah permainan tradisional engklek. Dalam penelitian ini peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui berapa besar pengaruh permainan tradisional engklek dalam kemampuan sosial emosional anak di PAUD Nurul Cianjur. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan temuan anak yang masih belum muncul. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek sebanyak 15 anak dari PAUD Nurul. Siklus yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan yaitu sebanyak 2 siklus. Kegiatan pelaksanaan mengacu pada perencanaan pembelajaran harian yang telah disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan tema penelitian.

*Kata Kunci: Kemampuan Sosial Emosional, Permainan Engklek, Anak Usia Dini*

### **ABSTRACT**

*Playing is an activity carried out anywhere, using materials or tools that can develop children's talents or imagination. Social emotional development is a child's sensitivity to understanding other people's feelings when interacting in everyday life. The level of a child's interaction with other people starts from parents, siblings, playmates to the wider community. One game that can be used to improve the social emotional skills of children aged 5-6 years is the traditional game of engklek. In this research, the researcher aims to find out how much influence the traditional game of engklek has on children's social emotional abilities at PAUD Nurul Cianjur. This research was carried out based on the findings of children who had not yet appeared. This research used the Classroom Action Research method, with subjects as many as 15 children from PAUD Nurul. The cycle used in implementing activities is 2 cycles. Implementation activities refer to daily learning plans that have been prepared and adapted to the needs of the research theme.*

*Keywords: Social Emotional Ability, Crank Game, Early Childhood*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan usia dini adalah pendidikan yang diberikan pada anak-anak sejak dini yang mencakup pendidikan kognitif dan sosial serta emosional. Dengan demikian, orang yang menerima pendidikan menyeluruh sejak dini akan menjadi orang yang sukses. Menurut Goleman Daniel, 20% dari kesuksesan seseorang dipengaruhi oleh aspek kognitif, dan 80% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain, termasuk aspek sosio-emosional (Arrayan, 2018).. Aspek sosio-emosional berkaitan dengan keterampilan sosial seseorang. Untuk diterima di lingkungan, setiap orang harus dapat bersosialisasi dengan orang lain. Karena fakta bahwa banyak orang yang tidak memiliki keterampilan sosial yang cukup untuk tidak dapat

beradaptasi dengan lingkungannya. Menurut (Anisah, A. S., & Holis 2020), anak usia dini adalah anak-anak yang sangat ingin tahu. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, baik secara jasmani maupun rohani, sehingga anak siap untuk pendidikan berikutnya. Bermain dapat dilakukan di mana saja dan dengan apa pun.

Kepekaan anak terhadap perasaan orang lain saat berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dikenal sebagai perkembangan sosial emosional. Ini mencakup tingkat interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas. Karena keduanya terintegrasi dalam struktur kejiwaan yang sama, dapat dipahami bahwa perkembangan sosial dan emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan sosial emosional, menurut Hurlock (yanti. Lubis 2019), adalah proses di mana anak-anak belajar menggunakan rangsangan sosial, terutama yang berasal dari tuntutan kelompok, dan belajar berinteraksi dan bertingkah laku dengan orang lain. Ingatlah bahwa bermain adalah cara terbaik untuk membantu anak usia dini berkembang. Di kemudian hari, jika anak tidak bermain, mereka akan mengalami masalah dengan sikap sosial dan emosional mereka serta pemahaman mereka tentang ilmu pengetahuan. Permainan adalah salah satu cara manusia menyesuaikan diri yang sangat membantu anak-anak saat mereka mengalami kecemasan dan konflik. Hal ini benar-benar dapat diterima karena perasaan bahagia yang muncul saat bermain akan melepaskan tekanan dan trauma yang sering dialami anak-anak saat masih kecil.

Di antara kegiatan lain di taman kanak-kanak, kesenangan bermain adalah ciri khas anak-anak AUD. Kegiatan utama yang sering dilakukan di taman kanak-kanak adalah bermain karena bermain memberi anak-anak alat untuk mengekspresikan emosi mereka, seperti senang, sedih, bergairah, bersemangat, kecewa, marah, dll. Kita pasti sudah akrab dengan istilah "Bermain sambil belajar", bukan "Belajar sambil bermain". Ini dimaksudkan karena anak-anak dapat memperoleh pelajaran penting melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Bermain adalah cara yang sangat penting untuk belajar, termasuk literasi. Bermain huruf tradisional adalah cara terbaik untuk belajar huruf. Ini akan membantu meningkatkan kemampuan literasi AUD (Yulita 2017). Menurut (Wahyuningsih, 2019), pertemuan, interaksi, dan ekspresi emosional, mental, dan fisik adalah semua cara permainan tradisional dapat dilakukan.

Permainan tradisional di AUD bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai budaya bangsa dalam diri siswa. Ini memungkinkan mereka untuk belajar budaya sejak kecil dan mengurangi penggunaan permainan modern atau online. Seperti yang dinyatakan oleh penelitian (Haris 2016), permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan karena permainan-permainan import atau modern telah menyebar di kalangan anak-anak. Sebagai bagian dari pengalaman praktis dan menyenangkan, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan potensi mereka semaksimal mungkin. Permainan engklek adalah salah satu permainan tradisional yang dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Meskipun tampaknya mudah dimainkan, banyak anak-anak masih belum memahami proses pembelajaran yang terjadi selama bermain game. Selain itu, permainan engklek membuat anak-anak belum optimal dari segi sosial dan emosional, mampu mematuhi peraturan yang berlaku, mampu bermain bersama teman sebaya, dan mampu bermain dengan orang lain. Oleh karena itu, guru harus dapat melatih dan membentuk jiwa sosial dan emosional siswa dengan sukses.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa di PAUD Kober Nurul Hikmah Kabupaten Cianjur masih ada anak-anak yang belum mampu bermain dengan teman sebayanya. Mereka juga belum mampu bekerja sama dengan teman sebayanya baik saat bermain maupun belajar. Ada juga anak-anak yang senang bermain sendiri. Selain itu, jika persentase anak dalam kategori belum mampu masih sekitar 67%, atau sepuluh anak, maka anak dengan nilai perkembangan Mulai berkembang 20%, atau tiga anak, dan anak dengan nilai perkembangan sesuai harapan 13%, atau dua anak. Tidak ada anak perkembangan yang sangat baik.

## **KAJIAN PUSTAKA**

Emosi adalah perasaan yang kita miliki. Ini dapat berupa perasaan baik atau buruk, atau perasaan senang atau tidak senang. Menurut (Mahmud. 2011), emosi adalah kondisi yang kompleks yang dapat terdiri dari perasaan atau pikiran dan ditandai oleh perubahan biologis yang berasal dari tindakan seseorang. Sebaliknya, Goleman mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kumpulan perilaku, perasaan, dan kondisi biologis dan psikologis, serta kemampuan untuk mengendalikan emosi, menunda kepuasan, dan memotivasi diri sendiri (Ariyanti. 2014).

Goleman menyatakan bahwa emosi terdiri dari pikiran atau perasaan unik, kondisi biologis dan psikologis, dan kelompok perilaku (dkk. Nugraha A. 2010). Namun, Cooper mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk merasakan, memahami, dan secara selektif menerapkan kekuatan dan kepekaan emosional sebagai sumber energi dan pengaruh manusia (Ariyanti. 2014). Menurut (Endarwati 2014), perkembangan emosional dan sosial pada dasarnya adalah perubahan perspektif anak terhadap lingkungannya dan dirinya sendiri. Perkembangan keterampilan berperilaku yang sesuai dengan harapan sosial disebut kemajuan sosial. Untuk menjadi orang yang dapat membantu masyarakat, ada banyak proses yang harus dilalui. Setiap tahapan berbeda tetapi berhubungan satu sama lain, sehingga aktivitas bermain anak sangat penting bagi perkembangan mereka, membantu mereka mempelajari keterampilan baru sebelum mereka benar-benar mulai bermain.

Peningkatan perilaku anak karena menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku di lingkungan tempat tinggal mereka dikenal sebagai perkembangan sosial yang mendalam (Yusuf 2024). Kemajuan sosial di lingkungan sekitar mengingat adanya perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perasaan, dan karakter. Ini berarti bahwa perasaan sosial seorang anak akan berubah sesuai dengan tingkat perkembangannya mengenai hubungannya dengan orang lain, teman, atau wali (Sanan 2013). Ditingkatkan kemampuan sosial emosional remaja sangat penting karena akan memengaruhi kehidupan mereka di masa depan dan berbagai aspek perkembangan mereka. Hurlock menyatakan bahwa lima tahun pertama kehidupan seorang anak adalah periode perkembangan selanjutnya.

Perkembangan sosial yang mendalam pada anak-anak adalah keengganan untuk memahami perasaan orang lain saat bergaul dalam kehidupan sehari-hari yang normal (Harefa 2021). Tingkat interaksi yang dimiliki anak-anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara kandung, teman bermain, hingga masyarakat secara keseluruhan (Shajarian 2015). Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial yang mendalam tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan demikian, mempelajari perkembangan dalam rumah tangga harus disertai dengan perkembangan sosial, dan sebaliknya mempelajari

perkembangan sosial harus mencakup perasaan, karena keduanya terkoordinasi dalam struktur mental yang utuh (Suhana 2018).

Menurut (Kemendikbud. 2014) dalam Permendikbud NO 137 tahun 2014 mengemukakan tingkat pencapaian perkembangan sosial-emosional anak kelompok bermain dengan rentang usia 3-4 tahun. Tahapan pencapaian perkembangan sosial-emosional untuk anak usia 3-4 tahun terbagi ke dalam tiga lingkup perkembangan yaitu: (1). Kesadaran diri, (2). Tanggung jawab diri dan orang lain, (3). Perilaku prososial. Kesadaran diri, seperti berpartisipasi dalam kegiatan berskala besar seperti piknik, meniru orang dewasa, dan bereaksi dengan tepat terhadap kesalahan seperti marah ketika diganggu, mengungkapkan emosi secara verbal. Kewajiban terhadap diri sendiri dan orang lain, meliputi: mulai mampu buang air kecil tanpa bantuan, dengan tenang menunggu giliran, mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dalam kelompok, mulai menghargai orang lain, dan menunjukkan tanda-tanda penyesalan ketika melakukan kesalahan. Lalu ada perilaku prososial, seperti bekerja sama, memahami perasaan orang lain secara berbeda (teman-teman takut, saya tidak), serta meminjam dan meminjamkan mainan.

Permainan Tradisional adalah biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Mahendra (Wahyuningsih 2019) yang menyatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Kegiatannya dilakukan baik secara rutin maupun sekali kali dengan maksud untuk mencari hiburan dan mengisi waktu luang setelah terlepas dari aktivitas rutin seperti bekerja mencari nafkah, sekolah, dsb (Mahendra 2015).

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang sangat populer. Engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah. Permainan ini ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia. Di setiap daerah, permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain teklek, ingkling, sunda manda atau sundah-mandah, jling jlong, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu, dan masih banyak lagi. Tetapi bentuk permainannya sama. Menurut (Achroni 2012) Engklek biasanya dapat dimainkan di bidang pelataran tanah, aspal atau semen dengan digambar menggunakan kapur atau batang kayu. Jumlah pemain tidak dibatasi, setiap pemain harus memiliki gacuk atau kreweng yaitu pecahan dari genteng atau batu. Sebelum bermain peserta mengadakan hompimpa terlebih dahulu, peserta yang menang akan bermain terlebih dahulu.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PTK merupakan penelitian berbasis refleksi diri yang dilakukan oleh pendidik di kelas masing-masing dengan harapan mampu menyampaikan presentasinya sebagai pengajar dan dengan demikian menghasilkan hasil belajar siswa. PTK berkaitan dengan pemanfaatan situasi nyata untuk mengatasi masalah belajar yang nyata. PTK tidak

dapat dipisahkan dari masalah ruang belajar yang dihadapi oleh pendidik dan guru yang dibimbing. Penilaian keadaan, keterkaitan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, refleksi, dan penilaian hasil semuanya dapat memulai partisipasi pelaksanaan. Struktur ini dapat diulang-ulang hingga tercapai hasil yang ideal. Atribut Vehicle berbeda dengan tes lainnya (Wardani, 2014).

Lokasi penelitian ini dilakukan di PAUD Kober Nurul Hikmah Kabupaten Cianjur tempat peneliti mengajar. Tujuan penelitian dilakukan di sekolah tempat peneliti mengajar ialah agar lebih fokus dalam meneliti yang sesuai dengan pembahasan, selain itu juga dari segi waktu maupun tenaga menjadi lebih efisien dan juga dalam percakapan wawancara lebih mudah dilakukan karena sesama rekan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan bahwa di PAUD Kober Nurul Hikmah Kabupaten Cianjur masih terdapat anak yang belum mampu untuk bermain dengan teman sebayanya, juga terdapat anak yang belum mampu bekerja sama dengan temannya baik saat melaksanakan pembelajaran maupun saat bermain, terdapat juga anak yang masih asyik bermain sendiri. Dan jika dihitung dalam persentase tingkat anak yang dengan kategori belum mampu masih sekitar 67% atau sekitar 10 anak, lalu anak dengan nilai perkembangan Mulai berkembang sejumlah 20% atau sekitar 3 anak, sedangkan pada anak Berkembang sesuai harapan sebanyak 13% atau sebanyak 2 anak. Dan belum ditemukan anak Berkembang sangat baik.



**Diagram 1. Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pra Siklus**

Berdasarkan data analisis dari kegiatan pra siklus, yang dapat dijelaskan mengenai kemampuan sosial emosional anak terlihat masih belum muncul. Maka penulis pun mencoba mencari jalan keluar masalah diatasi dengan upaya melakukan perbaikan pembelajaran pada kelas melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yakni Siklus I dan Siklus II. Untuk siklus I dilaksanakan pada Selasa, 07 Januari 2025 kemudian siklus II dilaksanakan pada Selasa, 14 Januari 2025.

Dalam perencanaan penulis sudah menyiapkan dan menyusun beberapa kebutuhan yang akan digunakan pada aktivitas dengan tujuan pembelajaran peningkatan kemampuan sosial emosional sebagai berikut:

### **Perencanaan Siklus I Pertemuan ke 1**

1. Menyusun Rencana Pembelajaran Harian yang akan digunakan.
2. Menyiapkan media ajar yang akan digunakan sesuai dengan rancangan dalam RPH

3. Membuat instrumen observasi yang akan digunakan sebagai alat ukur peningkatan kemampuan sosial emosional

## **Pelaksanaan**

### **Pelaksanaan Siklus I Pertemuan Ke 1**

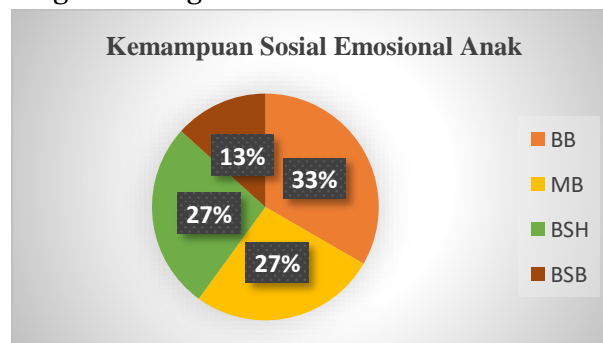
Hari/Tanggal : Selasa, 07 Januari 2025

Alokasi Waktu : 180 Menit

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
08.00 – 08.15	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Penyambutan Anak</li><li>➤ Berbaris</li><li>➤ Pemeriksaan kebersihan diri</li></ul>
08.15 – 09.00	Kegiatan Pembukaan <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bernyanyi bersama anak-anak</li><li>➤ Berdoa sebelum kegiatan dimulai</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran</li><li>➤ Berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yang bertujuan meningkatkan kemampuan sosial emosional</li></ul>
09.00 – 10.00	Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"><li>➤</li><li>➤ Bermain Permainan Engklek</li><li>➤ Menjelaskan peraturan kegiatan</li><li>➤ Melakukan aktivitas dengan tujuan meningkatkan kemampuan sosial emosional, seperti bekerjasama dengan teman sebaya</li></ul>
10.00 – 10.30	Istirahat <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Makan</li><li>➤ Bermain didalam ruangan dan diluar ruangan</li></ul>

10.30 – 11.00	Penutup <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Menanyakan perasaan anak selama kegiatan</li><li>➤ Menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini</li><li>➤ Berdoa dan berbaris dengan rapih</li></ul>
---------------	--

Pada saat bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, penulis juga melakukan pengamatan yaitu mengisi lembar observasi mengenai metode bercerita yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah dilakukan pengamatan, maka dapat diketahui bahwa ada yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak, lalu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 anak dan terakhir Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 anak. Dari jumlah diatas dapat disebutkan bahwa nilai pencapaiannya hanya baru 30% sedangkan target pencapaiannya yaitu sebesar 80%. Berikut persentase hasil kegiatan Permainan Tradisional Engklek sebagai berikut:



**Diagram 2. Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus 2**

## **Refleksi**

Refleksi terhadap siklus I mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Penulis merasa masih kurang dalam mengkondisikan kelompok B, hal tersebut terlihat pada saat aktivitas berlangsung masih ada beberapa anak belum dapat melaksanakan disiplin, mematuhi Aturan, dan tanggung jawab
2. Anak pada kelompok B belum bisa menunjukkan rasa percaya diri,
3. Efisiensi waktu masih kurang, ada beberapa tahapan yang seharusnya dikerjakan dengan waktu yang cukup lama tetapi saat kegiatan berlangsung hanya dikerjakan dengan waktu singkat akibat waktu yang tidak sesuai dengan jadwal yang sudah dibuat.

Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat bahwa belum terdapat peningkatan pada anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) masih sebanyak 4 anak atau sebesar 27%, begitu juga dengan anak kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) masih seperti sebelumnya yakni 2 anak atau sebanyak 13%. Hal tersebut menyatakan bahwa hasil siklus I belum mencapai nilai target.

Pada pelaksanaan Siklus I perlu adanya perbaikan pada desain pembelajaran. Adapun perbaikan yang dimaksud adalah:

1. Memberikan pengetahuan mengenai kemampuan sosial emosional anak agar lebih termotivasi pada saat melakukan kegiatan baik saat bermain maupun belajar.
2. Memberikan waktu lebih dalam Permainan Tradisional Engklek agar anak merasa lebih menyenangkan dari sebelumnya agar anak lebih tertarik untuk terus melakukan peningkatan kemampuan sosial emosionalnya.

## **Perencanaan Siklus II**

**Tabel 1. Perencanaan Siklus II**

a) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang akan digunakan.
b) Menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan RKH.
c) Membuat instrumen observasi sebagai pengukur peningkatan kemampuan sosial emosional anak

## **Pelaksanaan**

**Tabel 2. Pelaksanaan Siklus II Pertemuan ke 1**

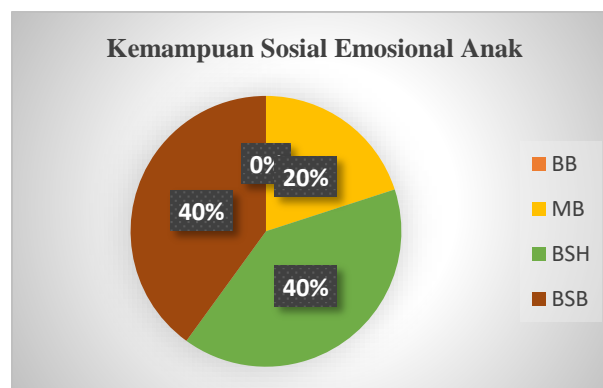
Hari/Tanggal : Selasa, 14 Januari 2025  
Alokasi Waktu : 180 Menit

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>
08.00 – 08.15	Kegiatan Awal ➤ Penyambutan Anak ➤ Berbaris ➤ Pemeriksaan kebersihan diri
08.15 – 09.00	Kegiatan Pembukaan ➤ Bernyanyi bersama anak-anak ➤ Berdoa sebelum kegiatan dimulai ➤ Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran
09.00 – 10.00	Kegiatan Inti ➤ Menjelaskan peraturan Permainan Engklek ➤ Melaksanakan Permainan Engklek



10.00 – 10.30	Istirahat ➤ Makan ➤ Bermain didalam ruangan dan diluar ruangan
10.30 – 11.00	Penutup ➤ Menanyakan perasaan anak selama kegiatan ➤ Menanyakan kembali tentang kegiatan hari ini ➤ Berdoa dan berbaris dengan rapih

Pada saat bersamaan dengan kegiatan pelaksanaan, penulis juga melakukan pengamatan yaitu mengisi lembar observasi observasi dengan menggunakan indikator Permainan Tradisional Engklek dan Kemampuan Sosial Emosional Anak yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini yang sudah disiapkan sebelumnya. Setelah dilakukan pengamatan, maka dapat diketahui bahwa ada yang Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 6 anak, lalu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak dan sudah tidak terdapat anak dengan kriteria Belum Berkembang (BB). Hasil pengamatan dapat dilihat dari diagram dibawah ini:



**Diagram 3. Kemampuan Sosial Emosional Anak**

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa keseluruhan antara anak dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 40%, anak dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 40% jika dijumlahkan menjadi sebesar 80%. Oleh sebab itu jumlah tersebut sudah mencapai target ketuntasan penilaian anak, dari target nilai ketuntasan sebesar 80%. Maka dari itu Permainan Tradisional Engklek dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Paud Nurul Hikmah.

## Refleksi

Refleksi terhadap siklus II mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Pengkondisian waktu pembelajaran sudah cukup diterima oleh peserta didik.
2. Peserta didik sudah memahami konsep pembelajaran dengan menggunakan Permainan Tradisional Engklek, dalam bermain Engklek anak menjadi berinteraksi

dengan orang dewasa dan teman sebaya, menunjukkan rasa percaya diri, menunjukkan kemandirian, menunjukkan perasaan yang wajar, dan dapat disiplin, mematuhi aturan, serta tanggung jawab telah tumbuh pada anak kelompok B

Pada pelaksanaan Siklus II pertemuan ke 2 terlihat sudah tercapai target nilai ketuntasan, maka penelitian ini berakhir pada siklus II, dan sudah dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Hikmah.

## **KESIMPULAN**

Dalam proses awal penelitian berlangsung berdasar pada temuan bahwa Kemampuan Sosial Emosional Anak Di PAUD Nurul Hikmah Cianjur masih belum tumbuh. Berdasar data yang disebutkan bahwa masih sekitar 67% atau sekitar 10 anak masuk pada kategori Belum Berkembang, lalu anak dengan nilai perkembangan Mulai berkembang sejumlah 20% atau sekitar 3 anak, sedangkan pada anak Berkembang sesuai harapan sebanyak 13% atau sebanyak 2 anak. Dan belum ditemukan anak Berkembang sangat baik. Oleh sebab itu peneliti mulai menyusun perencanaan untuk meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional anak dengan menggunakan Permainan Tradisional Engklek. Kegiatan Permainan Tradisional Engklek dinyatakan dapat meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak di PAUD Nurul Hikmah Cianjur, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pencapaian sebesar 80% atas Kemampuan Sosial Emosional Anak dari sejumlah 15 anak di PAUD Nuurl Hikmah Cianjur.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achroni, Keen. 2012. "Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional.( Yogyakarta: Javalitera, 2012), 5."
- Ade Ar Rayyan Ibrahim, Fithria. 2018. "Perilaku Merokok Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Sekolah Menengah Atas, Universitas Syiah Kuala Banda Aceh."
- Adrian Indita, S. 2015. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 2-3 Tahun Melalui Metode Bercerita Di KB Siti Sulaechah 04 Semarang. Jurnal BELIA."
- Ali, M., Nugraha., dkk. 2022. "Traditional Game-Based Manipulative Basic Movement Model For Lower Grade Elementary School Children. 8(2). Jakarta, U. N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2022)."
- Anisah, A. S., & Holis, A. 2020. "Enkulturasikan Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan UNIGA, 14(2), 318-327."
- Ariyanti. 2014. "Meningkatkan Kegiatan Sosial Emosional Melalui Permainan Gobak Sodor. Jurnal Ilmiah. Semarang."
- dkk. Nugraha A. 2010. "Metode Pengembangan Sosial Emosional. Jakarta: Universitas Terbuka."
- Eliza, D. 2017. "Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Cerita Tradisional Minangkabau Untuk AUD. Pedagogi: Jurnal PAUD Dan Pendidikan PAUD, 3(3b). 153-163."
- Enderwati, S. 2014. "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Pada Kelompok B Di TK Aisyiyah 1 Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2014/2015. Universitas Muhammadiyah Surakarta."
- Haris, I. 2016. "Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai

- Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral AUD. *Jurnal AUDI*, 1(1), 15–20.”
- Igak Wardani. 2014. “Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta:”
- Kemendikbud. 2014. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.”
- Kurniati, Euis. 2016. “Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenada Media Group.”
- Mahendra, Agus. 2015. “Permainan Anak Dan Aktivitas Ritmik. ( Jakarta: Universitas Terbuka,2005), 50.”
- Mahmud. 2011. “Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Setia.”
- Marmawi, M., & Yuline, Y. 2013. “Menanamkan Kejujuran Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun (Doctoral Dissertation, Tanjungpura University).”
- Noviarti, A., & Ismet, S. 2021. “Analisis Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Engklek. *Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 223.”
- Sanan, M. Y. dan J. S. 2013. “Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. Ciputat: Gaung Persada Press Group.”
- Sudjana, N. 2017. “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.”
- Sujiono, B & YN Sujiono. 2005. “Mencerdaskan Perilaku Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Elex Media Komputindo.”
- Sujiono, Y. N. 2013. “Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks.”
- Sutini, A. 2018. “Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).”
- UU RI NO 20. 2003. “Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.”
- Wahyuni, I. W., & Muazimah, A. 2020. “Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional ‘Tarik Upih’ Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan PAUD Undiksha*, 8(1),61-68.”
- Wahyuningsih, Sri. 2019. “Permainan Tradisional Untuk Usia 4-5 Tahun. (Bandung: Sandiarta Sukses,2009), 32.”
- yanti. Lubis, Mira. 2019. “Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. (Online) Vol.02, No. 1 ([Https://Core.Ac.Uk](https://Core.Ac.Uk) ).”
- Yulita, Rizky. 2017. “Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta: Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.”
- Yusuf, S. 20204. “Manfaat Kecerdasan Spiritual Dan Berpikir Integralistik Dan Holistik Untuk Memaknai Hidup. Bandung: Pustaka Mizan.”