



**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ASE
DI RAUDATUL ATHFAL AISYIYAH KOTA BAUBAU**

Asma Kurniati¹, Fitriyani², Nurhayati³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton

Email : asmakurniati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui Permainan Tradisional Ase di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil dari penelitian ini yaitu, pada siklus I menunjukkan persentase 53%, kemudian siklus II menunjukkan persentase 87 %. Dengan demikian bahwa permainan tradisional **Ase** dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau.

Kata kunci: sosial, emosional, permainan **Ase**.

Abstract

This study aims to find out how to develop emotional social abilities of early childhood through traditional Ase games in Raudatul Athfal Aisyiyah, Baubau city. This research uses the classroom action research approach. The results of this study are, in the first cycle showed a percentage of 53%. Then the second cycle showed a percentage of 87%. Thus, traditional Ase games can develop emotional social abilities of early childhood in Raudatul Athfal Aisyiyah, Baubau city.

Keywords: social, emotional, Ase games.

PENDAHULUAN

Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada bab 1 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada jalur formal, pendidikan anak usia berbentuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA).

Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat meliputi 6 aspek perkembangan yaitu: nilai agama

dan moral, kognitif, seni, fisik, bahasa, dan sosial emosional.

Aspek-aspek perkembangan tersebut dapat distimulasi melalui kegiatan main bagi anak usia dini, karena hakikatnya anak usai dini belajar melalui bermain. Sujiono (2009) menyatakan bahwa pada masa ini anak sangat peka untuk menerima rangsangan-rangsangan dari lingkungan sekitarnya. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi atau tempat pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak dan agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa memepergunakan alat yang memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Sehingga permainan dapat dirancang secara sengaja dengan tujuan agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajarnya.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini memposisikan keunggulan budaya untuk menimbulkan

rasa bangga yang tercermin, dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, dan berbangsa. Seperti permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang biasa dimainkan bersama atau berkelompok. Anak akan aktif dalam permainan yang menuntut anak untuk bermain secara kelompok dan saling berbagi (Iswantiningtyas, 2015).

Permainan tradisional merupakan suatu keunggulan budaya yang dapat dijadikan media pembelajaran anak usia dini. Miarso (1986) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar atau mengajar, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik seperti untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Perkembangan anak dapat dipengaruhi oleh permainan tradisional yang tepat yang diberikan (Wulansari, 2017). Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan anak adalah permainan tradisional **Ase**, yang merupakan

permainan kelompok, terdiri dari 2 kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya yaitu menghadang lawan atau kelompok lainnya agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik dan untuk meraih kemenangan. Seluruh anggota kelompok harus secara lengkap melakukan proses bolak balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Permainan **Ase** ini terkait dengan keterampilan kemampuan sosial emosional anak.

Aspek dari keterampilan sosial antara lain sikap empati, bekerja sama, tanggung jawab, dan persaingan sehat (Rahayu, 2016). Permainan **Ase** ini dapat mengembangkan kemampuan untuk melakukan kerjasama, kekompakan, empati, saling menghargai, memecahkan masalah, bersabar menunggu giliran dan tidak bersikap egois.

Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan bagian dari aspek perkembangan sosial emosional yang harus dikembangkan pada anak usia dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15-16 Maret 2019 yang lalu di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau diperoleh

informasi siswa kelompok B berjumlah 15 orang dan 75 % dari siswa tersebut 10 orang siswa menunjukkan belum berkembangnya kemampuan sosial emosional yang sesuai dengan tugas-tugas perkembangan di usianya.

Telah dilakukan penelitian yang juga membahas permainan tradisional **Ase** yaitu konsep etnomatematika dalam permainan tradisional (Nurbianti, 2019), tetapi belum ada penelitian yang membahas tentang permainan **Ase** terkait pendidikan anak usia dini. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional **Ase** Di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui Permainan Tradisional **Ase** Di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau. Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat sebagai informasi penting dalam pendidikan anak usia dini khususnya tentang bagaimana mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan **Ase**.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan *Classroom Action Research*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan di kelas (Arikunto, 2009). Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Targart terdiri dari empat tahapan yaitu: 1). Perencanaan, 2). Pelaksanaan tindakan, 3). Observasi, 4). Refleksi.

(Suharsimi, 2008 :45)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2019 di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau berusia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini melalui lembar observasi dan unjuk kerja kegiatan anak dalam permainan *Ase* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Teknik Analisis Data

Analisis data untuk menghitung presentase keberhasilan pengembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Presentase yang mendapat nilai

f = Nilai yang diperoleh subyek

N = Jumlah keseluruhan subyek

Kriteria penilaian dalam penelitian di Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau dikatakan mencapai ketuntasan apabila sudah mencapai ketuntasan lebih dari 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan *Ase* dapat dilihat dari perbandingan perolehan nilai belajar anak, serta presentase ketuntasan belajar anak mulai

dari siklus I dan siklus II pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kemampuan Sosial Emosional melalui permainan **Ase** mulai Tindakan Siklus I sampai Siklus II.

No	Hasil Penilaian	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1.	☆	13 %	0 %
2.	☆ ☆	33 %	13 %
3.	☆ ☆ ☆	33 %	27 %
4.	☆ ☆ ☆ ☆	20 %	60 %
	Jumlah	100%	100%

Berdasarkan Tabel 1. tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I analisis kegiatan pengembangan kemampuan sosial emosional melalui permainan **Ase** dapat di kategorikan belum mencapai ketuntasan belajar yang ditunjukkan melalui presentase ketuntasan belajar masih 53%. Hal ini di karenakan guru kurang aktif menjelaskan cara memainkan permainan **Ase** dan guru kurang aktif memotivasi serta membimbing anak dalam permainan **Ase**.

Nurtaniawati (2017) menyatakan bahwa guru harus berperan untuk membantu membangkitkan, memelihara, dan meningkatkan rasa ingin tahu anak, ketika anak-anak bereksplorasi, melakukan percobaan

sederhana dan mengamati lingkungan sekitar dalam rangka membangun pengetahuannya.

Guru merupakan mediator penting dalam perkembangan anak. Berk (2006) menyatakan bahwa Vygotsky menekankan agar anak-anak menyusun pengetahuan mereka secara aktif. Interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan anak sebagai individu. Orang dewasa seperti guru yang berperan sebagai mediator hendaknya memahami apa yang telah dipahami atau diketahui oleh anak sebelum melakukan proses pembelajaran.

Pada pertemuan berikutnya peneliti melanjutkan kegiatan dengan membuat rencana perbaikan pembelajaran. Janice J Beaty (1996) menyatakan bahwa guru juga bisa merancang kembali lingkungan belajar baik media atau setting kelas dengan menarik yang menimbulkan rasa ingin tahu anak.

Siklus II menunjukkan presentase 87 %. Dari data tersebut maka kegiatan pengembangan kemampuan sosial emosional melalui permainan **Ase** dapat di kategorikan telah mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 2. Hasil Penilaian Presentase Ketuntasan Belajar Anak dalam Kemampuan Sosial Emosional melalui permainan **Ase** Tindakan Siklus I sampai Siklus II.

No	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan Belajar	
		Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
1.	15	53 %	87%

Berdasarkan Tabel 2 tersebut, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak dalam pengembangan kemampuan sosial emosional melalui permainan **Ase** mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari ketuntasan belajar anak yang semula pada siklus I 53%.kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87 %. Anak dibawa dalam situasi yang menyenangkan saat pembelajaran berlangsung. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan sesuai dengan keseharian anak maka anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran (Setiawan, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelompok B Raudatul Athfal Aisyiyah Kota Baubau, maka dapat disimpulkan bahwa dengan Permainan **Ase** dapat dibuktikan kebenarannya untuk mengembangkan

kemampuan sosial emosional anak usia dini. Guru diharapkan dapat menggunakan permainan **Ase** ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, Janice. J. (1996). *Skill forPreschool Teachers, Fifth edition*. New Jersey: Merrill, an imprint of Prentice Hall.
- Berk, Laura. E. (2006). *Child Development*. Seventh Edition. Boston: Pearson Education, Inc.
- Iswantiningtyas, dkk (2015). Meningkatkan Kemampuan Motorik kasar Anak usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*, 1 (3), 249-251.
- Nurbianti, dkk. (2019). Eksplorasi Konsep Etnomatematika Geometri dalam PermainanTradisional Anak Masyarakat Poogalampa Buton Selatan. *Jurnal Pembelajaran Berpikir Matematika*, 4 (2), 191-196.
- Nurtaniawati, (2017). Peran Guru dan Media Pembelajaran dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif pada Anak usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3 (1), 1-20.
- Rahayu, dkk. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisonal. *Cakrawala Dini*, 7 (2).
- Setiawan, A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro. *Seling: Jurnal Program Studi PGRA*,4 (2), 181-188.

- Suharsimi Arikunto. (2009). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Wulansari, B.Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional melalui tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak usia Dini. *Jurnal INDRIA*, 2 (1), 1-11.
- Yusuf Hadi Miarso dkk. (1986). Teknologi Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Rajawali.