

**ANALISIS PERMAINAN TRADISIONAL LOMPAT KODOK
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL
SISWA KELAS 1 SDN 06 UJAN MAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

ADE FITRIA

NIM 20591001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

PENGAJUAN SKRIPSI

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di- Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

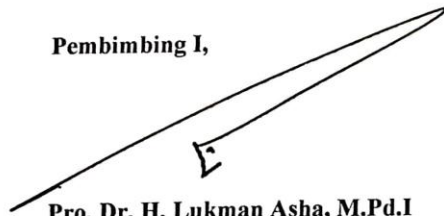
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul : **“Analisis Permainantradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Siswa Kelas 1 Di Sdn 06 Ujan Mas”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 29 Juli 2024

Pembimbing I,



Pro. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I

NIP 195909291992031002

Pembimbing II,



Meri hartati, M.Pd

NIP 198705152023212065

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Ade Fitria**

NIM : **20591001**

Fakultas : **Tarbiyah**

Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

Judul Skripsi : **Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap
Perkembangan Sosio-Emosional Siswa Kelas 1 Di SDN 06
Ujan Mas**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebut dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 29 Juli 2024



Ade Fitria

NIM 20591001

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: **1559** /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/08/2024

Nama : Ade Fitria
NIM : 20591001
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap
Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 Di SDN 06
Ujan Mas

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup,
pada:

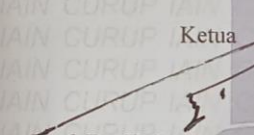
Hari/Tanggal : Kamis, 08 Agustus 2024
Pukul : 08:00 – 09:30 WIB
Tempat : Ruang 02 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

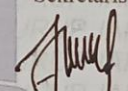
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua

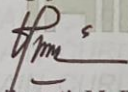
Sekretaris

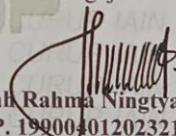

Prof. Dr. H. Lukman Asha, M. Pd.I
NIP. 195909291992031002


Meri Hartati, M.Pd
NIP. 198705152023212065


Penguji I

Penguji II


Dra. Susilawati, M. Pd
NIP. 196609041994032001


Amanah Rahma Ningtyas, M. Pd
NIP. 199004012023212046

Mengetahui,
Dekan


Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Analisis Permainan tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 Di SDN 06 Ujan Mas”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Dr. Yusefri, M. Ag., selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Dr. M. Istan, M.E.I, selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Dr. H. Nelson, S.Ag., M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Dr. H. Sutarto, S. Ag., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd., selaku pembimbing I.
8. Ibu Meri Hartati, M.Pd, selaku pembimbing II.
9. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Ibu Sri Halimah, S.Pd., selaku Kepala SDN 06 Ujan Mas yang telah memberi izin dan membantu penulis melaksanakan penelitian tugas akhir.
11. Guru kelas 1C yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabaratu.

Curup, 29 Juli 2024

Penulis,

Ade Fitria

NIM 20591001

MOTTO

Simpanlah segala keluh kesahmu, karena keletihan yang kau rasakan saat ini tidak sebanding dengan perjuangan besar orang tuamu yang telah mereka lalui demi menghidupkan, membesarkan, dan memberikanmu kehidupan yang layak.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia serta izinnya saya bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Semoga langkah ini menjadi batu loncatan yang terbaik untuk saya dapat melanjutkan serta meraih cita-cita besar saya.

Saya persembahkan suatu karya tulisan ini untuk :

1. Cinta pertama dan pintu surga dalam hidupku Bapak Mulyadi dan Ibu Laila Tusiha yang saya sayangi dan saya banggakan karena tak pernah henti memberikan semangat, memperjuangkan pendidikanku, nasehat, kasih sayang dan doa yang telah mengiringi langkahku menuju hari ini. Perjuanganku akan terus berjalan dan ini menjadi langkah awal dalam hidupku.
2. Kepada saudara ku Dang Arman Hanafiah beserta istri, Juanda Saputra beserta istri, Rendi Afrinata beserta istri, Saudari ku Ayok Sinta Pusviata S.Pd beserta suami, dan Ayok Bd. Hari Sartika, S.Tr.Keb. Terima kasih telah membantu selama pendidikanku berlangsung telah memberikan motivasi serta inspirasi untuk terus menjadi orang yang jangan berhenti bekerja keras dan pantang menyerah apalagi mengeluh.
3. Teman kuliah ku Dita Elpina, dan Rindi Agustin yang telah kebersamai selama 4 tahun ini membagi waktu, tenaga, serta memberikan semangat dan dukungan dari awal perkuliahan sampai saat ini. Dan terimakasih juga selalu mendengarkan keluh kesah, selalu mau direpotkan dari awal penyusunan hingga akhir.

4. Sahabat baik ku hingga saat ini yang masih bertahan menjadi teman sedari SMK Anggita Priatna dan Dinda Tika. Terimakasih selalu ada di masa sulit maupun senang memberikan dukungan dan menjadi tempat keluh kesah, serta memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Almamater Kebanggaan IAIN Curup dan Teman-teman seangkatan 2020 khususnya Prodi PGMI 8A yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran selama dibangku kuliah ini.
6. Dan yang terakhir terimakasih untuk diri saya sendiri, yang telah berjuang selama ini dengan segala keluh kesah dapat mengalahkan ego kemalasan yang luar biasa serta mampu menguatkan dan meyakinkan bahwa semuanya akan selesai pada waktu yang tepat. Terimakasih sudah bertahan!.

ABSTRAK

Ade Fitria, NIM. 20591001 “**Analisis Permainan tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 Di SDN 06 Ujan Mas**”, Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup, 2024.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih banyak siswa di SD Negeri 06 Ujan Mas yang memiliki perkembangan sosial emosional yang belum berkembang secara maksimal. Hal ini dikarenakan bahwa selama ini anak-anak fokus dikegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1C SD Negeri 06 Ujan Mas, penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SD Negeri 06 Ujan Mas sebelum melakukan permainan tradisional lompat kodok ; 2) Mengetahui permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosio-emosioal kelas 1 SD Negeri 06 Ujan Mas.

Metode penelitian ini kualitatif dan merupakan studi kasus. Siswa yang terlibat dalam penelitian adalah siswa kelas 1C SD Negeri 06 Ujan Mas. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis data seperti reduksi, penyajian, dan menarik kesimpulan digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat kodok memiliki peran penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Permainan ini membantu anak-anak mengembangkan berbagai aspek penting dari perkembangan sosial emosional. Secara keseluruhan dijelaskan dalam 3 indikator berupa; 1) Perkembangan kesadaran diri mengajarkan anak untuk mengenali dan mengelola emosi, 2) Perkembangan rasa tanggung jawab diajarkan untuk bertanggung jawab atas aturan permainan maupun dalam menerima kekalahan, 3) Perkembangan perilaku prososial mengembangkan perilaku seperti empati, berbagi dan bekerja sama.

Kata kunci: Perkembangan Sosial Emosional, Permainan Tradisional Lompat Kodok

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| PENGAJUAN SKRIPSI | i |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 6 |
| C. Pertanyaan Penelitian | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|--|-----|
| A. Landasan Teori | 8 |
| 1. Perkembangan Sosial Emosioal Anak | 8 |
| 2. Permainan Tradisional | 21 |
| B. Kajian Penelitian Yang Relevan | 31. |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian | 34 |
| B. Desain Penelitian | 35 |
| C. Tempat dan Waktu Penelitian | 36 |
| D. Subjek Penelitian | 36 |
| E. Data dan Sumber Data | 36 |
| F. Teknik Pengumpulan Data | 38 |
| G. Teknik Analisis Data | 41 |

| | |
|--------------------------------|----|
| H. Teknik Keabsahan Data | 43 |
|--------------------------------|----|

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian..... | 44 |
| B. Hasil Penelitian | 48 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian | 57 |

BAB V PENUTUP

| | |
|--------------------|----|
| A. Kesimpulan..... | 70 |
| B. Saran..... | 71 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 73 |
|-----------------------------|-----------|

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------|----|
| Tabel 4. 1 Keadaan Guru | 47 |
| Tabel 4. 2 Keadaan Siswa | 48 |
| Tabel 4. 3 Ruang kelas | 49 |
| Tabel 4. 4 Perpustakaan | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Pedoman observasi | 76 |
| Lampiran 2 Pedoman Penelitian | 77 |
| Lampiran 3 Pedoman Wawancara | 79 |
| Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi..... | 80 |
| Lampiran 5 SK Pembimbing..... | 81 |
| Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian | 82 |
| Lampiran 7 SK Penelitian | 83 |
| Lampiran 8 Berita Acara Sempro | 84 |
| Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian..... | 85 |
| Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian | 89 |
| Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara | 90 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satu negara yang paling kaya akan warisan budaya. Ada lebih dari 300 jenis permainan tradisional di seluruh negara, termasuk 250 jenis di Sunda, 212 jenis di Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis di tempat lain di Indonesia.¹

Konvensi Hak-Hak Anak PBB pada tanggal 20 November 1989 menyatakan bahwa hak anak untuk bermain dan bersenang-senang adalah hak mereka. Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional seseorang. Indonesia juga telah menetapkan peraturan untuk menciptakan standar pendidikan anak sekolah dasar yang membahas hal-hal yang harus dimiliki anak-anak.²

Banyak jenis permainan tradisional, yang berasal dari tradisi leluhur, dapat dimainkan oleh orang dewasa, orang tua, atau anak usia dini.³

Setiap anak harus bermain di mana pun, kapan pun, dan dalam kondisi apa pun. Anak-anak selalu bermain, membuat mereka merasa bebas dan

¹ Wahju Qamara Mugnisjah dkk., ed, “*Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor*,”. Jurnal LANSKAP INDONESIA, IPB. Volume 8 Nomor 2 2016.

² Soetjiningsih (ed), *Tumbuh Kembang Anak, Edisi 2* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2012). 213.

³ Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur Dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).7.

bebas. Masa kanak-kanak biasanya disebut "masa bermain". Anak-anak saat ini sangat menyukai permainan dengan alat permainan.

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan dari leluhur zaman dahulu untuk kesenangan tanpa tekanan. Karena anak-anak sangat menyukai permainan dengan bermain anak akan saling berinteraksi sesama. Dengan demikian, bermain tidak hanya sebagai kegiatan santai, tetapi juga memiliki nilai yang mendalam dalam budaya dan perkembangan anak-anak di Indonesia.

Bermain dapat membantu anak menjadi kreatif. Indonesia memiliki banyak pilihan permainan anak. Permainan dibagi menjadi dua kategori utama: permainan tradisional dan permainan modern. Karena kemudahan internet saat ini, lebih banyak anak bermain permainan kontemporer. Padahal, bermain permainan tradisional juga menyenangkan.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia dari masa lalu. Setiap permainan tradisional mengandung karakteristik unik dan nilai kearifan lokal yang berasal dari setiap daerah di Indonesia. Karena permainan tradisional terutama tumbuh di masyarakat pedesaan, mereka sering disebut juga dengan permainan rakyat. Oleh karena itu, permainan tradisional adalah bagian dari budaya bangsa yang harus dilestarikan.⁴

Pasal 14 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa masa usia dini atau anak-anak ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, karena pada usia

⁴ Gustiana Mera Anggita, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Ali, 3. 2 (2018). 58

ini terjadi perkembangan yang sangat cepat dan optimal bagi hidup manusia. Perkembangan fisik, intelegensi, bahasa, sosial emosional, dan moral adalah beberapa perkembangan yang menakjubkan.

Di lingkungan sosial anak, kemampuan sosial emosionalnya dipengaruhi oleh dorongan dan rasa ingin tahu. Jika anak dibiasakan dengan interaksi sosial yang tinggi, dorongan dan rasa ingin tahu akan meningkat. Jadi, hubungan sosial anak dengan lingkungannya dapat berdampak padanya, baik positif maupun negatif.

Menurut Harlock kemampuan sosial emosional termasuk kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan pada sikap, ramah, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri. Dengan meniru perilaku sosial ini, anak-anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu mereka dan merasa ingin diterima orang lain.⁵

Melakukan kegiatan bermain yang mengandung kelenturan, memanfaatkan kreativitas atau ekspresi diri, memecahkan masalah, dan mencari cara baru adalah beberapa contoh bagaimana bermain dapat meningkatkan kreatifitas anak. Dengan bermain, anak-anak dapat menilai kelebihan dan kekurangannya. Ini membantu mereka membangun konsep diri yang lebih kuat, seperti rasa percaya diri.

Bermain adalah kegiatan yang dapat dilakukan di mana saja dan menggunakan bahan atau alat yang dapat membantu anak mengembangkan bakat atau imajinasi mereka. Permendikbud 137 tahun 2014 menetapkan

⁵ Dewi1, Mayasarokh2, Ad Gustiana3, "Prilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini".

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) bahwa anak-anak pada usia 5-8 tahun harus dapat bermain dengan teman sebaya, berbagi, dan toleran. Namun, perkembangan anak belum berkembang. Salah satu upaya SDN 06 Ujan Mas untuk meningkatkan perkembangan peserta didik adalah meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Karena penyebab perkembangan sosial emosional anak belum berkembang dengan maksimal, kegiatan yang mempromosikan kemampuan perkembangan sosial emosional anak jarang dilakukan. Akibatnya, anak-anak tidak menerima stimulasi yang cukup untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional mereka. Banyak aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Salah satunya adalah permainan tradisional seperti lompat kodok atau engklek, di mana pemain harus setuju dengan aturan tertentu untuk mendapatkan tempat berpijak dan bermain lompat-lompat pada bidang datar di atas tanah, membuat gambar yang berbeda.⁶

Permainan tradisional menggabungkan informasi dari generasi ke generasi dan memiliki berbagai fungsi dan pesan di baliknya. Permainan tradisional memiliki nilai besar bagi anak-anak karena memungkinkan mereka bereksperimen, berkreasi, dan berolahraga. Mereka juga merupakan sarana untuk mempelajari keterampilan, keterampilan, dan ketangkasan untuk hidup di masyarakat. Karena permainan tradisional merupakan aset budaya yang menonjol dalam kebudayaan suatu bangsa, permainan tradisional dapat

⁶ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016. 45.

membantu membentuk karakter sejak usia dini.⁷

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terhadap anak ternyata perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara maksimal terutama pada kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan perilaku prososial. Diperoleh juga keterangan bahwa selama ini anak fokus dikegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena jika anak-anak diberi kegiatan bermain diluar kelas ada anak yang suka mendorong, memukul, tidak sabar dan semua permainan tidak boleh berbagi dan sikap toleransi tidak dimiliki oleh anak. Sebagian besar siswa kelas satu di SDN 06 Ujan Mas terus menunjukkan kurangnya empati terhadap teman-teman mereka dan masih kurang dalam membantu teman-teman mereka yang mengalami kesulitan saat bermain. Jadi, peneliti ingin menyelesaikan masalah anak dengan permainan tradisional. Karena dalam permainan tradisional mampu diintegrasikan untuk meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak.

Maka peneliti tertarik untuk fokus meningkatkan perkembangan sosial emosional anak saat bermain permainan tradisional lompat kodok di lingkungan sekolah. Di usia anak peralihan dari usia dini merupakan masa untuk anak bermain, dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal perasaan emosi dan sebagainya

Permainan tradisional tidak hanya memberikan pengembangan pada aspek sosial emosional anak, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan agama, moral, kognitif, bahasa, sensorimotor, dan seni. Namun, dari berbagai

⁷ Adriani, Tuti, 2012, "*Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*", Jurnal Social Budaya, Vol 9, No. 1. 122

aspek yang disebutkan, perkembangan sosial emosional anak menjadi salah satu yang paling terpengaruh secara positif oleh permainan tradisional. Hal ini menunjukkan pentingnya permainan tradisional sebagai sarana yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas”**

B. Fokus Penelitian

Supaya penelitian ini tidak berkembang lebih jauh dari pada tujuan awalnya, peneliti memprioritaskan masalah ini. Oleh karena itu, mereka membuat subfokus penelitian sebagai berikut “untuk meneliti implementasi permainan tradisional lompat kodok untuk perkembangan sosial emosional kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas ?
2. Bagaimanakah implementasi permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adalah :

1. Untuk mengetahui perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas.
2. Untuk mengetahui implementasi permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan bermanfaat dalam beberapa cara. Pertama, mereka akan digunakan sebagai pijakan dan referensi untuk penelitian yang akan datang tentang cara permainan tradisional mengembangkan aspek sosial emosional. Selain itu, mereka akan menjadi dasar untuk kajian lebih lanjut tentang permainan tradisional.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis

Sebagai pilihan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional.

- b. Bagi peneliti lanjut

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan mencakup proses diferensiasi sel tubuh, jaringan tubuh, organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Perkembangan juga merupakan peningkatan kemampuan (skill) struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks, dalam pola yang teratur dan dapat diprediksi sebagai hasil dari proses pematangan atau maturitas. Selain itu, sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, mengalami perkembangan kognitif, bahasa, motorik, emosi, dan perilaku.⁸

Serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai hasil dari proses kematangan dan pengalaman disebut perkembangan. Menurut Van Den Dele, perkembangan adalah perubahan kualitatif. Perkembangan adalah proses, bukan hanya penambahan berat badan atau tinggi badan atau peningkatan kemampuan. Perkembangan, juga disebut perkembangan, adalah peningkatan kemampuan atau kemampuan untuk melakukan fungsi dan struktur tubuh yang lebih kompleks dengan cara yang teratur dan diramalkan sebagai hasil dari proses pematangan. Perkembangan ini terkait dengan aspek intelektual dan kemampuan gerak.

⁸ Soetjningsih *Tumbuh Kembang Anak, Edisi 2* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2012).2.

Baik sosial maupun emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah alasan untuk perubahan tingkah laku. Sebaliknya, usia adalah ukuran tempat proses psikologi tertentu dapat terjadi.⁹

Menurut Hurlock, ada beberapa prinsip yang membentuk perkembangan seorang anak: (1) perkembangan adalah rangkaian perubahan yang progresif, teratur, berkesinambungan, dan unik untuk setiap anak, (2) perkembangan dimulai dari respon umum menuju ke khusus, dan (3) perkembangan berlangsung secara berantai dan universal, dan (4) perkembangan dipengaruhi oleh faktor intern (bawaan) dan ekstren (lingkungan, pengalaman, dan sebagainya.)¹⁰

Dari pengertian tersebut peneliti simpulkan bahwa perkembangan merupakan proses bertambahnya kemampuan atau keterampilan seseorang dalam struktur dan fungsi tubuh yang teratur dan dapat diprediksi. Proses ini melibatkan pematangan perkembangan dalam aspek kemampuan gerak, intelektual, dan sosial-emosional. Dengan kata lain, perkembangan mencakup pertumbuhan dan matangnya berbagai kemampuan fisik, mental, dan sosial individu seiring dengan waktu dan pengalaman yang dimiliki.

Perilaku sosial pada anak ditujukan untuk pengembangan sosial yang baik seperti kerja sama, tolong menolong, berbagi, dan perilaku yang dapat diterima oleh orang lain. Perkembangan perilaku sosial juga

⁹ Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran*, Heyra Media, Depok, 2014. 15

¹⁰ Ratna Dewi Nugrahaningtyas, 2014, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Dipanti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen*, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No. 2

mencakup kegiatan yang berhubungan dengan orang lain dan berkaitan dengan orang lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal berperilaku dengan cara yang dapat diterima oleh orang lain dan belajar memainkan peran yang dapat diterima oleh orang lain.¹¹

Dapat dipahami bahwa kemampuan untuk belajar dari tingkah laku keluarga dan mengikutinya dikenal sebagai perkembangan sosial. Namun, Hurlock menyatakan bahwa perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan untuk berperilaku dengan cara yang sesuai dengan tuntutan sosial, atau menjadi orang yang mampu bermasyarakat.¹²

Dari keterangan tentang proses perkembangan sosial menunjukkan bahwa proses sosial berarti belajar memahami dan mengerti tentang perilaku melalui interaksi sosial. Perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan norma masyarakat dikenal sebagai perkembangan sosial. Sosialisasi adalah proses di mana seseorang, terutama anak-anak, membangun kepekaan diri terhadap rangsangan sosial, terutama tekanan, tuntutan, dan tekanan hidup. Mereka juga belajar bergaul dengan bertindak seperti orang lain di lingkungan sosial mereka.

Proses perlakuan dan bimbingan orang tua terhadap anaknya dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma tersebut, sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran besar dalam membentuk dasar perkembangan sosial

¹¹ M. Hosnan, **Sikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Bogor:Ghalala Indonesia, 2016). 124-131.

¹² Elizabet B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2005), 250

anak, yang akan mempengaruhi cara anak berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya.¹³

Penulis menyimpulkan bahwa perkembangan sosial anak adalah kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan merespon tingkah laku yang sesuai dengan standar dan harapan sosial. Hal ini menekankan bahwa perkembangan sosial anak tidak hanya tentang kemampuan berinteraksi secara langsung, tetapi juga tentang kemampuan mereka untuk memahami dan mengikuti aturan, nilai, dan ekspektasi sosial dalam berbagai situasi.

Kartun Latin menggambarkan emosi sebagai motere, yang berarti suatu kondisi bergerak untuk bertindak. Oleh karena itu, emosi memiliki beberapa bagian, seperti perilaku (behavioural), fisiologis, dan gerak untuk bertindak.¹⁴ Anak-anak mengalami berbagai emosi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti orang dewasa. Perkembangan emosi anak-anak awal membuat mereka mencoba untuk mengontrol emosi mereka sendiri dan memahami reaksi emosi orang lain.

Menurut Izard, sebagian besar kategori yang dibuat oleh para psikologi membedakan emosi menjadi positif atau negatif. Emosi positif seperti antusiasme, kegembiraan, dan cinta, sedangkan emosi negatif seperti kecemasan, kemarahan, rasa bersalah, dan kesedihan. Menurut Daniel Goleman, kecerdasan emosional terdiri dari lima bagian utama: (1)

¹³ Rizki Ayudia, Skripsi :” *Mengembangkan Sociial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B. 1 Ra Al-Ulya Bandar Lampung* “ (Lampung : 2017). 32.

¹⁴ Semiawan, *Landasan Pembelajaran Dalam Perkembangan Manusia*, (Jakarta: CHCD,. 2007). 92

mengenali emosi, (2) mengelola emosi, (3) mendorong diri sendiri, (4) mengenali emosi orang lain, dan (5) membangun hubungan.¹⁵

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, perkembangan sosial emosional pada anak adalah perkembangan yang mencakup aspek kemampuan untuk bersosialisasi dan mengendalikan emosi. Perkembangan sosial-emosional pada anak sangat penting karena membentuk dasar bagi kemampuan mereka dalam membangun hubungan yang bermakna dengan orang lain, menghadapi tantangan interpersonal, serta mengatasi konflik dalam kehidupan sehari-hari, Allah SWT telah menulis ayat-ayat dalam Al-Quran yang bertujuan untuk menjelaskan pengertian sosio emosional. Allah SWT membuat manusia bersuku-suku, yang berarti bahwa mereka memiliki budaya, bahasa, dan karakteristik lainnya yang berbeda, tetapi secara tersirat memiliki tuntutan untuk saling mengenal dan berintegrasi satu sama lain. Namun, Allah dengan jelas menyatakan bahwa manusia diciptakan bersuku-suku dan berbangsa-bangsa. Sebagaimana disebutkan dalam ayat 13 dari surah al-Hujurat:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa diantara kamu.

¹⁵ Rizki Ayudia, Skripsi :” Mengembangkan Sociial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B. 1 Ra Al-Ulya Bandar Lampung “ (Lampung : 2017), 35.

Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal". (Q.S. Al-Hujurat:13)

Ayat ketiga belas Surat Al-Hujurat mengatakan bahwa seseorang harus belajar mengenal satu sama lain agar mereka dapat membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Orang-orang adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan dan berinteraksi satu sama lain, sehingga perkembangan sosial emosional manusia dimulai dengan saling mengenal. Pada usia dini, anak-anak perlu dibiaskan untuk memiliki keinginan untuk mengenal orang baru dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya untuk membangun hubungan silaturahmi yang erat.

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 sekitar. Karena keduanya terintegrasi dalam struktur kejiwaan yang sama, dapat dipahami bahwa perkembangan sosial dan emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Menurut Hurlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Dalam perkembangan emosional, anak-anak belajar menggunakan rangsangan sosial, terutama yang diperoleh dari tuntutan kelompok, dan belajar

berinteraksi dan bertingkah laku dengan orang lain.¹⁶ Namun, sebagaimana tercantum dalam buku Ali Nugraha karya Salovey dan John Mayer, perkembangan sosial emosional mencakup ciri-ciri berikut: empati, kemampuan memahami dan mengungkapkan perasaan; keterampilan manajemen kemarahan; otonomi; kemampuan beradaptasi; kegigihan; solidaritas; kesopanan; menghormati; dan, yang tak kalah pentingnya, rasa hormat dan kesopanan.

Oleh karena itu, perkembangan sosial dan emosional anak merupakan bidang yang memerlukan perhatian dan bimbingan sejak dini. Perkembangan sosial yang tepat dan sesuai dengan tahap kedewasaan anak sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional yang sehat. Kapasitas seorang anak untuk memahami dan mengendalikan emosinya sendiri, membentuk hubungan positif dengan orang lain, dan bertindak secara tepat dalam konteks sosial yang berbeda merupakan komponen perkembangan sosial dan emosionalnya.

Pendidikan anak usia dini yang menjadi landasan bagi perkembangan sosial dan emosional anak yang sehat sangatlah penting. Inilah saatnya tubuh dan pikiran berkembang secara maksimal, siap bereaksi terhadap rangsangan dari dunia luar. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi dan koordinasi yang

¹⁶ Mira Yanti Lubis, *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*, (Online), Vol.02, No. 1,(2019) 48

sesuai dengan usia anak guna memfasilitasi perkembangan sikap sosial dan emosional mereka secara optimal.

Tergantung pada tahap perkembangannya, pikiran dan emosi anak-anak mungkin berubah dan berubah. Ketika anak-anak berbicara tentang apa yang ada dalam pikiran mereka, mereka sering kali menggambarkan berbagai macam emosi yang mereka rasakan sebagai respons terhadap hal-hal dan peristiwa dalam hidup mereka. Misalnya kegembiraan, kepuasan, melankolis, monoton, dan kesakitan.

Al-Quran Surat An-Nisa' Ayat 86

وَإِذَا حُيِّتُمْ بِتَحِيَّةٍ فَحَيُّوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا

Artinya : Apabila kamu dihormati dengan suatu penghormatan (salam), balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik daripadanya atau balaslah dengan yang sepadan. Sesungguhnya Allah Maha Memperhitungkan segala sesuatu.

Pentingnya perkembangan sosial anak ditonjolkan dalam puisi ini, karena mendorong mereka untuk menerima dan berbagi apa yang telah mereka alami dan jalani dengan orang lain.

Memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati terhadap orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab adalah bagian dari pembelajaran sosial emosional, menurut *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL)*.¹⁷

Kompetensi kognitif, afektif, dan perilaku ditemukan oleh CASEL dalam lima kelompok yang saling bergantung. Kelima kelompok kompetensi siswa tersebut didefinisikan sebagai:

¹⁷ Roger P. Weissberg, *Effective Social And Emotional Learning Programs Preschool And Elementary School Edition*, (Chicago: Kolaboratif Untuk Akademik, Sosial, Dan Pembelajaran Emosional, 2013). Hal 11.

Kesadaran diri adalah kemampuan mengidentifikasi perasaan, pikiran, dan pengaruhnya terhadap tindakan seseorang. Memiliki pemahaman yang kuat tentang kemampuan dan kekurangan diri sendiri, disertai optimisme dan rasa percaya diri yang sehat, sangatlah penting.

Kapasitas untuk berhasil mengendalikan perasaan, gagasan, dan tindakan diri sendiri dalam berbagai konteks dikenal sebagai manajemen diri. Strategi melibatkan menghadapi tekanan, mengekang dorongan, menginspirasi diri sendiri, dan menetapkan serta berjuang untuk tujuan akademis dan pribadi.

Kemampuan untuk mengambil perspektif dan berempati dengan orang dari berbagai latar belakang dan budaya berbeda, untuk memahami norma sosial dan etika untuk berperilaku, dan untuk mengenali sumber daya dan dukungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dikenal sebagai kesadaran sosial.

Keterampilan berhubungan mengacu pada kapasitas untuk membangun dan mempertahankan hubungan positif dan menguntungkan dengan beragam kelompok dan individu. Hal ini mencakup keterampilan komunikasi yang efektif, mendengarkan secara aktif, kerja tim kolaboratif, ketahanan terhadap pengaruh sosial yang tidak pantas, dan proaktif dalam mencari dan memberikan bantuan.

Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab mengacu pada kapasitas untuk membuat keputusan yang bijaksana dan penuh pertimbangan mengenai perilaku dan interaksi sosial, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip etika, pertimbangan keselamatan, norma-norma sosial, dan penilaian realistis mengenai dampak berbagai tindakan terhadap kesejahteraan seseorang. serta milik orang lain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak adalah kemampuan untuk membentuk hubungan antara orang dewasa dan teman sebaya. Anak-anak akan mengalami pengalaman mereka, mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang sesuai secara sosial budaya, dan menjelajahi lingkungan belajar mereka.

a. Indikator Perkembangan Sosio-Emosional

Setiap tahap perkembangan anak menawarkan peluang untuk tumbuh dan maju. Begitu pula dalam hal perkembangan sosial-emosional. Indikator perkembangan sosial emosional meliputi:¹⁸

1) Kesadaran Diri

Robert Selman berpendapat bahwa pengembangan diri adalah proses dinamis yang secara konsisten selaras dengan tahapan pengembangan diri individu. Pengembangan diri, juga dikenal sebagai kesadaran diri, mengacu pada kapasitas untuk

¹⁸ Baharuddin, *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan* (Jogjakarta; Ar-Ruzz, 2017).

memahami, menilai, dan merangkul keberadaan atau keberadaan diri sendiri.

Anak sudah mulai mengembangkan kemampuan membedakan emosi yang dirasakan di alam fisik dan yang dialami di alam psikologis. Jika ia mengalami kesedihan, itu ada hubungannya dengan aspek psikologisnya. Sebaliknya, jika seorang anak mengalami kelaparan, hal ini berhubungan dengan kesehatan fisiknya. Dengan memahami perbedaan-perbedaan tersebut, anak dapat mempunyai kemampuan untuk memahami dan mengatur perilakunya secara terarah. Anak-anak memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai dan standar sosial karena kapasitas empati mereka yang berkembang, yang mencakup pemahaman pikiran, emosi, dan perilaku orang lain.

2) Rasa Tanggung Jawab

Anak-anak harus dijiwai dengan rasa tanggung jawab. Anak-anak yang memiliki rasa tanggung jawab bersedia mengakui kesalahannya dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk memperbaikinya. Rasa tanggung jawab dapat dicirikan sebagai kesediaan individu untuk mengambil tindakan dan melaksanakan penilaian mereka secara efektif. Rasa tanggung jawab terdiri dari tiga elemen kunci: kesadaran akan hak-hak seseorang, pengaturan diri, dan akuntabilitas atas tindakan-tindakannya agar bermanfaat bagi orang lain.

Anak dapat mengembangkan rasa tanggung jawab melalui pendidikan baik di institusi akademik maupun rumah tangganya sendiri. Di sekolah, guru dapat menanamkan rasa tanggung jawab pada anak dengan cara mengajari mereka merapikan mainan setelah selesai bermain. Orang tua dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab anak terhadap aktivitas sehari-hari dengan hadir di rumah.

3) Perilaku Prososial

Perilaku prososial mengacu pada tindakan sukarela dan tanpa pamrih dalam membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan apa pun. Perilaku prososial pada anak ditandai dengan kemampuan mereka untuk terlibat dalam permainan kolaboratif, berempati dengan emosi orang lain, bereaksi dengan tepat, menunjukkan kemurahan hati, menunjukkan rasa hormat terhadap sudut pandang yang berbeda, menunjukkan kerja sama, menunjukkan toleransi, dan berperilaku sopan.

f. Ciri-ciri Reaksi Sosial Emosional

Hurlock menguraikan ciri-ciri ekspresi emosi yang biasa terjadi pada anak sebagai berikut:¹⁹

¹⁹ Novi Mulyani, *perkembangan emosi dan sosial pada anak usia dini* (Jurnal INSANIA, Vol. 18, no. 3).

- 1) Emosi anak bersifat sementara dan mudah berfluktuasi dengan cepat. Misalnya, anak-anak yang sedang marah dapat dengan cepat beralih dari tersenyum, tertawa, dan menangis.
- 2) Respons yang intens terhadap situasi yang menimbulkan sensasi kenikmatan atau ketidakpuasan sangatlah kuat.
- 3) Emosi sering kali terwujud dan menjadi nyata dalam tindakannya. Misalnya manifestasi seperti air mata, agitasi, kecemasan, dan gejala serupa.
- 4) Respon emosional bersifat subyektif dan unik pada setiap individu.
- 5) Emosi bervariasi dalam intensitasnya.

Ciri-ciri respon sosial pada anak adalah:

- 1) Terlibat dalam interaksi sosial dengan individu yang bukan merupakan bagian dari rumah yang sama. Mereka mulai memperoleh kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sosial.
- 2) Interaksi dengan orang dewasa. Pertahankan hubungan antarpribadi dan secara konsisten mengupayakan kedekatan dengan orang tua dan guru..

Mereka secara konsisten berusaha untuk berkomunikasi satu sama lain dan menarik perhatian orang dewasa. Interaksi dan koneksi dengan individu dari kelompok umur yang sama. Anak-anak memulai

interaksi sosial dengan bermain, yang memfasilitasi komunikasi dan pembentukan persahabatan, sehingga mengurangi perilaku agresif.²⁰

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Kata benda "permainan" berasal dari akar kata "utama" yang digabungkan dengan akhiran "per-an". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan kegiatan yang menimbulkan kegembiraan atau kepuasan, dengan atau tanpa menggunakan alat. Permainan adalah suatu benda atau kegiatan yang dirancang untuk tujuan bermain.²¹ Bermain dan bermain merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak muda. Perkembangan awal secara inheren berkaitan dengan dunia bermain dan permainan di lingkungannya. Terlibat dalam permainan memungkinkan anak-anak untuk sepenuhnya memanfaatkan kemampuan bawaan mereka dan menemukan potensi mereka yang belum tergali.

Menurut Tedjasaputra, permainan merupakan suatu jenis kegiatan rekreasi yang dibedakan berdasarkan aturan dan prasyarat yang disepakati. Ruswandi mengartikan permainan sebagai kegiatan yang memberikan kesempatan edukatif bagi pesertanya.²²

Menurut Piaget, bermain berpotensi meningkatkan perkembangan kognitif. Piaget menegaskan bahwa perkembangan

²⁰ Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta; 2015). 32

²¹ Novi, Mulyani, *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2016). 46

²² Pupung Puspa Ardini Dan Anik Lestarinigrum, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018). 43

kognitif anak membatasi perilaku bermainnya. Terlibat dalam permainan memungkinkan anak-anak untuk secara aktif mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mereka sambil memperoleh keterampilan baru dengan cara yang menyenangkan.²³

Permainan adalah suatu kegiatan yang ditandai dengan aturan-aturan yang disepakati bersama, yang dirancang untuk memberikan hiburan dan pengalaman pendidikan bagi anak-anak. Permainan berfungsi sebagai sumber hiburan dan instrumen pendidikan yang membantu pertumbuhan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak.

James Danandjaja mengartikan permainan tradisional sebagai permainan anak-anak yang diwariskan secara turun-temurun dan hadir dalam berbagai bentuk. Permainan tradisional tidak memiliki peraturan permainan yang telah diwariskan dari generasi sebelumnya dan terutama dilakukan oleh anak-anak untuk tujuan kesenangan.²⁴

Permainan tradisional merupakan perwujudan budaya yang memberikan ciri khas pada suatu budaya tertentu. Permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak merupakan aset budaya berharga yang menjadi sarana suatu budaya untuk melestarikan identitas budayanya dibandingkan dengan masyarakat lain. Permainan tradisional, terkadang disebut sebagai aktivitas reaktif, memiliki tujuan

²³ Leny Marinda, *Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar*. (Jurnal kajian perempuan dan keislaman. Vol. 13, No. 1. 2020)

²⁴ Keen Achroni, "Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional". (Jakarta: JAVALITERA,2012). 45

ganda yaitu memberikan hiburan dan membina hubungan sosial serta kenyamanan.²⁵

Permainan tradisional adalah kegiatan permainan yang berasal dan berkembang di suatu daerah tertentu, mengandung nilai-nilai budaya dan komunal, serta diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Ahmad Yunus menjelaskan, permainan tradisional merupakan wujud budaya masyarakat sejak dahulu kala yang bertahan dan bertahan hingga saat ini.²⁶ Permainan tradisional memiliki banyak tujuan, antara lain memberikan hiburan, menenangkan pikiran, dan mendorong aktivitas fisik.

Subagyo mengartikan permainan tradisional sebagai permainan yang diciptakan dan dimainkan oleh anak-anak dalam masyarakat luas dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Permainan tradisional mendorong perkembangan generasi muda secara holistik, memupuk kreativitas dan menumbuhkan semangat inovatif mereka. Subagyo menegaskan, partisipasi dalam permainan tradisional meningkatkan kemampuan kognitif, menumbuhkan empati, menumbuhkan kesadaran sosial, dan menonjolkan individualitas pada generasi muda.²⁷

²⁵ Sujiartiningsih, 2015. *Mengembangkan Nilai Luhur Dengan Permainan Tradisional*. Tangerang: PT Panja Simpati.

²⁶ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016). 46.

²⁷ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016). 47.

Dapat kita pahami bahwa permainan tradisional merupakan permainan turun temurun yang patut dilestarikan karena nilai-nilai kearifan lokal yang melekat di dalamnya. Permainan tradisional memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak dalam berbagai bidang, antara lain kognitif, motorik fisik, bahasa, sosial emosional, moral dan agama, serta kreativitas seni.

b. Macam-macam Permainan Tradisional

Disetiap daerah terdapat permainan tradisional yang memiliki nama dan aturan bermain yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut sangat erat kaitannya dengan budaya daerah masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia Kaya akan budaya.

Berikut ini beberapa dari macam-macam permainan tradisional yang ada di Indonesia, yaitu :²⁸

1) Petak umpet

Permainan petak umpet, yang sudah ada sejak lama dan sangat mudah dimainkan, telah menjadi permainan tradisional di seluruh negara. Menemukan orang yang bersembunyi adalah inti dari permainan ini. Siapa pun yang pertama kali ditemukan bersembunyi akan dinyatakan gugur dan digantikan oleh si pencari. Petak umpet dimainkan minimal dua orang yang umumnya dilakukan diluar ruangan atau lapangan.

²⁸Bertahindara, *Aneka Permainan Tradisional Indonesia*, (Bekasi: Mata Pedang Ilmu,2017)

2) Lompat tali

Salah satu permainan tradisional Indonesia yang banyak digemari oleh anak-anak adalah lompat tali. Inti dalam permainan lompat tali adalah pemain dapat melompati tali yang dipegang oleh dua orang. Menang atau kalah tidak begitu penting, yang terpenting adalah kebersamaan dan kegembiraan saat bermain.

3) Egrang

Egrang adalah permainan tradisional di mana dua tongkat bambu berukuran tinggi 150 cm dipijat di bawahnya. Seseorang dapat berjalan di atas pijakan kaki tersebut dan berjalan dalam keseimbangan dan ketinggian.

4) Ular naga

Permainan ini disebut sebagai "permainan ular naga" karena pemainnya membentuk barisan yang panjang seperti ular. Permainan dimulai dengan dua orang membentuk jalan untuk melewati barisan ular sambil bernyanyi lagu khas ular naga panjang. Kemudian, satu orang dari barisan ular yang melewatinya akan ditangkap oleh dua orang yang menjaga jalan.

5) Bekelan

Bola bekel adalah permainan tradisional dari Jawa Timur. Menggunakan bola karet dan tujuh biji bekel, permainan bola bekel ini biasanya dimainkan oleh anak perempuan. Cara bermainnya sangat sederhana. Permainan bola bekel dimulai dengan

melambungkan bola karet, kemudian menabur biji bekel. Saat bola melambung ke atas, pemain mengambil biji bekel yang terserak sesuai tingkatannya.

6) Gasing

Anak laki-laki biasanya memainkan gasing, permainan tradisional yang sudah ada sejak lama. Permainan ini terbuat dari kayu dan memiliki bentuk yang berbeda seperti bawang merah besar dengan pentolan di atasnya.

7) Engklek / Lompat Kodok

Permainan engklek adalah permainan tradisional di mana pemain melompat dari satu kaki ke kotak-kotak yang digambar di atas tanah. Permainan engklek ini dapat dimainkan sendiri atau dalam kelompok yang dimainkan laki-laki maupun perempuan.

8) Kucing-kucingan

Sekitar tahun 1913, permainan kucing-kucingan ini sepertinya bercerita tentang seekor kucing dan musuhnya, seekor tikus, yang selalu berlomba-lomba untuk mengalahkannya. Permainan ini melibatkan pemilihan dua pemain: satu menjadi kucing dan satu lagi menjadi tikus. Pemain lain membentuk lingkaran dengan tangan mereka dan menjadi tikus dan mengejar kucing. Oleh karena itu, tikus harus melarikan diri dari kucing.

c. Permainan Tradisional lompat Kodok / Engklek

Engklek adalah permainan tradisional di mana pemain melompat dari satu kaki ke kotak-kotak di bidang datar di atas tanah. Dr. Snouck Hur Gronje mengatakan bahwa permainan engklek berasal dari Hindustan kemudian diperkenalkan di Indonesia. Permainan ini berpusat pada perebutan petak sawah di era kolonial Belanda. Itulah yang menyebabkan engklek terkenal di lingkungan masyarakat Indonesia, meskipun setiap daerah menyebutkan dengan nama yang berbeda-beda.²⁹

Permainan engklek membutuhkan koordinasi motorik kasar dari setiap pemain karena anak-anak melompat hanya dengan satu kaki, yang berarti mereka memerlukan keseimbangan dan kekuatan kaki untuk melompati kotak-kotak di tanah datar.³⁰

Permainan engklek memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak. Secara fisik, permainan ini melatih kekuatan dan koordinasi otot kaki karena anak harus melompat-lompat melewati kotak yang telah dibuat. Selain itu, permainan engklek juga memiliki manfaat sosial dan emosional. Anak-anak belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, serta belajar nilai kebersamaan. Permainan ini juga merangsang kreativitas anak dalam menggambar petak-petak di tanah dan memanfaatkan benda-benda di sekitar, seperti pecahan genting, pecahan keramik, dan ranting kayu. Dengan demikian, permainan engklek tidak hanya mengembangkan

²⁹ Chataria Febriyanti, Rendi Prasetya, Ari Irawan, *Etnomatematika pada permainan tradisional engklek dan gasing khas sunda*, Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, Vol.12, No. 1. 1-6. 2018

³⁰ Euis, Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Peranannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. (Jakarta; Prenadamedia Group) 2016

kemampuan fisik tetapi juga keterampilan sosial, emosional, dan kreativitas anak.

Permainan engklek sangat bagus untuk pertumbuhan anak karena mereka harus selalu bergerak. Permainan engklek juga membantu anak-anak menjadi lebih cerdas dalam melempar batu dan menjaga keseimbangan saat melompat. Ketika Anda bermain bersama teman-teman Anda, itu juga dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan keceriaan.³¹

Jumlah pemain engklek paling sedikit adalah dua orang. Akan tetapi, permainan ini dapat dilakukan dengan banyak peserta. Permainan ini sebagian besar dimainkan oleh anak perempuan berumur 7-12 tahun. Meskipun demikian, tidak sedikit anak laki-laki yang sering ikut bermain.³²

Setiap permainan harus mempunyai alat yang disebut gacuk. Gacuk adalah batu pipih yang berbentuk persegi panjang maupun lonjong. Potongan genting juga dapat digunakan sebagai gacuk. Salah satu pemain membuat denah sebelum bermain. Cara membuat denah adalah membuat garis berbentuk kotak diatas tanah. Garis dibuat dengan menggunakan pecahan batu bata atau kapur. Kemudian menentukan siapa yang terlebih dahulu bermain. Caranya adalah dengan melakukan suit.

³¹ Ati bahiyati utami putri, *upaya melestarikan permainan tradisional engklek melalui teknologi digital interaktif*. Vol. 02, no. 02. 2017

³² Bertahindara, *Aneka Permainan Tradisional Indonesia*, (Bekasi: Mata Pedang Ilmu,2017) 48.

Manfaat permainan engklek meliputi hal-hal berikut.

- 1) Memberikan kegembiraan kepada anak
- 2) Menyehatkan fisiknya. Karena permainan ini melibatkan banyak gerakan, yaitu melompat.
- 3) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena dimainkan dengan melompat menggunakan satu kaki.
- 4) Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan.
- 5) Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama.
- 6) Meningkatkan kecerdasan logika anak dengan mengajarkan mereka untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang tepat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan lompat kodok atau engklek adalah permainan tradisional yang memiliki nama-nama yang berbeda di setiap daerah, dan dimainkan oleh anak-anak usia dini di halaman yang digambar kotak dan dilompati dengan satu kaki. Permainan ini menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya, dan bermain engklek juga membantu perkembangan sosial mereka. Anak-anak akan berinteraksi dengan temannya dan membuat rencana untuk memenangkan permainan.

d. Aturan bermain Lompat Kodok /Engklek

Permainan engklek memungkinkan banyak pemain, tetapi setiap pemain harus memiliki kreweng atau gacuk, yang merupakan

pecahan genteng atau batu. Setelah itu, seluruh pemain melakukan hompimpah dan pingsut untuk menentukan giliran bermain pertama.

Aturan bermain Engklek, yaitu :³³

- 1) Gunakan kapur atau pecahan genteng untuk membuat petak pada tanah dengan bentuk seperti yang ditunjukkan pada gambar. Perak tulis angka 1 hingga 9. Setiap pemain harus memiliki "gaco", yang dapat diartikan sebagai batu pipih atau tutup botol.
- 2) Pemain harus melakukan hompimpa dan suit untuk menentukan urutan permainan sebelum permainan dimulai. Permainan dimulai dengan anak melemparkan batu, pecahan genteng, atau tutup botol ke dalam kotak petak, dimulai dari kotak nomor 1 yang paling pendek hingga kotak nomor 9 yang paling jauh. Jika batu keluar dari kotak atau menyentuh garis petak, maka pemain berikutnya akan berganti.
- 3) Anak melompat dengan menggunakan satu kaki/engklek dan melangkahi kotak yang ada batunya (batu yang tadi dilempar), jika pada dua kotak/petak yang bergandengan anak harus berdiri/menurunkan kedua kakinya.
- 4) Setelah sampai pada petak 9, Anda harus berbalik, melompat kembali ke garis awal, dan mengambil batunya dengan berdiri satu kaki.

³³ Sururiyah, *Ayo Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: PT Mediantara Semesta, 2019). 19.

- 5) Anda dapat melanjutkan dengan melempar batu ke kotak nomor 2 dan seterusnya setelah berhasil melewati tahap pertama. Setiap anak harus berhasil mencapai semua kotak (nomor 1-9).
- 6) Jika lemparan batu sudah sampai pada kotak nomor 9 anak harus membalikkan badannya dan mengambil batu tanpa melihat (pandangan mata ke depan) sehingga anak harus meraba-raba letak batu yang sudah dilempar tadi.
- 7) Setelah berhasil menyelesaikan satu putaran permainan, anak-anak dapat memiliki kotak dengan memilih nomor kotak yang mereka inginkan dan memberi tanda bintang.
- 8) Jika ada bintang di dalam kotak, pemain lain dilarang menginjaknya dan harus melewatinya.
- 9) Pemain yang memiliki jumlah bintang terbanyak adalah pemenang.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Furkanawati Handani Mbelo pada tahun 2019 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tentang “Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional”.³⁴ Kelima permainan tradisional—meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga, dan balap karung—digunakan di lokasi penelitian untuk menunjukkan kelima indikator inti pembelajaran sosial emosional. Adapun perbedaan dengan yang dilakukan peneliti yaitu

³⁴ Furkanawati Handani Mbelo, “ *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional*”, [Skripsi, Malang: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019,]

terletak pada permainan tradisional yang menggunakan permainan tradisional engklek sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan permainan meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga dan balap karung. Terakhir pada indikator perkembangan sosio-emosional yang berbeda. Peneliti sebelumnya berfokus pada lima indikator dikaitkan dengan setiap permainan. Sedangkan peneliti hanya berfokus pada 1 permainan tradisional yaitu Engklek.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Malia pada tahun 2023 di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang berjudul "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet di Tk Bungong Seleupoek".³⁵ Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok B1 di TK bungong seleupok terdiri dari 15% anak BB, 65% anak MB dan 20% anak BSH. Adapun perbedaan peneliti dengan penelitian tersebut yaitu pada jenis permainan tradisional yang digunakan, peneliti sebelumnya menggunakan penelitian permainan tradisional petak umpet sedangkan peneliti dengan permainan tradisional lompat kodok / engklek. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama meneliti perkembangan sosial emosional anak.
3. Penelitian pada jurnal Sugiyanti, Achmad Buchori, Joko Sulianto tahun 2023 yang berjudul "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Usia Anak

³⁵ Winda Malia, "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B1 Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Di Tk Bungong Seleipoek", [Skripsi, Banda Aceh: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena, 2023]

Dini pada Permainan Tradisional Congklak di Kelompok B TK Al Ikhlas 01 Sambong Batang”.³⁶ Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat bertanggung jawab, percaya diri, mandiri, prososial, dan sadar diri, yang ditunjukkan dengan mengetahui perasaan mereka dan menunjukkan kemampuan mereka. Adapun perbedaannya adalah pada permainan tradisional yang di teliti, peneliti sebelumnya pada permainan congklak sedangkan peneliti permainan lompat kodok / engklek. Sedangkan persamaannya yakni sama-sama menggali perkembangan sosial emosional.

³⁶ Sugiyanti, Achmad Buchori, Joko Sulianto, “*Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional Congklak Di Kelompok B TK Al Ikhlas 01 Sambong Batang*”, Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran, Vol. 17, No. 2, DOI: [Http://Dx.Doi.Org/10.26877/Mpp.V17i2.15181](http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v17i2.15181), [Desember 2023]. 266-276

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis studi kasus dan bersifat kualitatif. Penelitian ini menggunakan pengaturan alam dan berbagai pendekatan yang tersedia untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, seperti dokumen, observasi, dan wawancara.³⁷ Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang bertujuan untuk memberikan pemaparan dan analisis fenomena, peristiwa, interaksi sosial, sikap, dan perspektif individu dan kelompok. Penelitian kualitatif juga melibatkan analisis dokumen dan hasil wawancara yang mendalam, serta catatan penting yang dikumpulkan selama penelitian di lapangan.³⁸

Penelitian studi kasus adalah jenis penelitian lapangan yang dilakukan untuk mempelajari lebih lanjut tentang interaksi antara unit pendidikan dan lingkungannya.³⁹ Subjek penelitian dapat berupa orang, komunitas, atau institusi. Penelitian kualitatif digunakan karena menggambarkan hasil lapangan yang naturalistik atau apa adanya sesuai dengan kondisi lapangan. Studi kasus adalah jenis penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci, dan mendalam tentang organisasi, aktivitas, peristiwa, program, atau sekelompok

³⁷ Lexy, Maleong, *Metodelogi Penelitian*, (Bandung: Remaja RoSekolah Dasarakarya, 2006). 6

³⁸ Agus Riyan Oktor dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada program sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023).13

³⁹ Suyino, *Metode Penelitian Kualitatif Konsep. Prinsip. Dan Operasionalnya* (Tulungagung; Akademika Pustaka, 2018). 90

individu, lingkungan hidup mereka, dan bagaimana faktor-faktor ini berhubungan satu sama lain.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif interaktif yang berfokus pada pengalaman individu, masyarakat, dan budaya. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode studi kasus, yang menekankan pada penelitian di lapangan. Creswell (2014) menyatakan bahwa metode studi kasus adalah pendekatan penelitian yang mempelajari masalah secara menyeluruh dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data. Metode studi kasus ini cocok digunakan untuk pertanyaan penelitian seperti mengapa (*why*) dan bagaimana (*how*).⁴⁰

B. Desain Penelitian

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian deskripsi kualitatif karena ini adalah proses pengumpulan data tanpa angka. Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari tingkah laku siswa yang diamati, baik secara lisan maupun tertulis. Penelitian kualitatif mengevaluasi fenomena berdasarkan subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan. menggunakan metode ilmiah dalam konteks tertentu, menggunakan kata-kata dan bahasa sebagai alat deskriptif.⁴¹

Alasan peneliti mengapa memilih pendekatan deskripsi kualitatif karena peneliti ingin mengetahui serta melakukan pengamatan terhadap

⁴⁰ Sri Wahyuningsih, *Metode Penelitian studi kasus*, (Madura: UTM Press, 2013),

⁴¹ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2014). 4

perkembangan sosio-emosional anak-anak saat bermain permainan tradisional lompat kodok atau engklek. Metode wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan mendapatkan wawasan mendalam mengenai pengalaman dan pandangan anak-anak serta dampak permainan tersebut terhadap perkembangan sosio-emosional mereka.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian untuk mendapatkan informasi dan data tentang masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, lokasi tersebut relevan dengan masalah dan fokus penelitian. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian ini di SDN 06 Ujan Mas, yang terletak di Desa Ujan Mas Bawah, Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang. Untuk mendapatkan data yang valid maka waktu penelitian yang dilakukan peneliti adalah dari bulan 22 April – 22 Juli 2024 atau kurang lebih selama 3 bulan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas, Kab. Kepahiang tempat peneliti melaksanakan praktik pengalaman lapangan (PPL) dengan berjumlah 20 siswa yang akan diteliti. Dan melakukan wawancara dengan guru kelas yang akan diteliti.

E. Data Dan Sumber Data

Sumber data dapat berupa kumpulan berbagai informasi, penjelasan, dan fakta yang ditemukan selama proses penelitian. Data yang dikumpulkan

dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder:

1. Data primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli dan tidak melalui media perantara⁴². Metode pengumpulan data primer meliputi survei, wawancara, observasi langsung, dan eksperimen. Data primer cenderung lebih spesifik dan relevan dengan tujuan penelitian karena dihasilkan langsung dari responden atau objek penelitian. Dalam artian data primer merupakan data yang diperoleh dari sumbernya langsung bisa melalui wawancara. Dalam penelitian ini data berasal dari wawancara langsung kepada guru wali kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas.

2. Data sekunder

Data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara dikenal sebagai data sekunder. Jenis data ini termasuk data yang sudah dapat diakses dan dikumpulkan melalui observasi, serta dokumentasi yang dapat digunakan untuk mendukung hasil penelitian.⁴³

Data sekunder berasal dari penelitian sebelumnya tentang perkembangan sosio-emosional pada permainan tradisional. Ini dianggap sebagai data penguatan data primer dan didefinisikan sebagai informasi yang menggambarkan kondisi eksternal lokasi atau area yang terhubung.

⁴² Asrul Sani, "Penerapan Metode K-Means Related Papers," (*Jurnal Teknologika*, 2014)

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung; Alfabeta, 2015).225.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat, penulisan ini menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya, lihat berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Endang Widi Winarni, observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan objek penelitian. Observasi dapat dilakukan secara tidak langsung atau secara langsung. Baik observasi langsung maupun tak langsung adalah pengamatan gejala subjek yang diselidiki secara langsung atau tanpa alat, baik di dalam situasi sebenarnya maupun buatan yang khusus dibuat.⁴⁴ Hal-hal yang diteliti pada saat observasi pada anak-anak saat bermain permainan tradisional lompat kodok yaitu perkembangan sosial emosional anak, seperti kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial. Selama tindakan dilakukan, peneliti mencatat semua peristiwa yang penting dan penting. Dan lembar observasi ini digunakan oleh peneliti sebagai pedoman saat melakukan observasi agar lebih terarah dan terukur, sehingga data yang diperoleh mudah diolah. Penelitian ini menggunakan observasi non partisipan, yaitu mengamati dari dekat aktivitas bermain anak kelas 1C SDN 06 Ujan Mas terutama dalam perkembangan sosial emosional anak melalui permainan tradisional lompat kodok.

⁴⁴ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).80.

Adapun langkah-langkah yang digunakan peneliti saat melakukan observasi partisipan sebagai berikut:

- a. Menentukan objek apa yang akan diobservasi.
- b. Membuat pedoman observasi yang sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi.
- c. Menentukan data apa yang perlu diobservasi.
- d. Menentukan lokasi objek yang akan diobservasi.
- e. Menjelaskan dengan jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mudah dan lancar.
- f. Definisikan dan catat hasil observasi dengan menggunakan buku catatan, kamera, kamera video, dan alat tulis lainnya.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan di mana dua orang bertemu untuk bertukar informasi melalui dialog atau tanya jawab, di mana pertanyaan diberikan untuk mengumpulkan data dari responden dan mengumpulkan temuan untuk digunakan sebagai informasi penting dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur karena lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menyelesaikan masalah secara terbuka dengan orang yang diwawancarai dimintai pendapat dan gagasan mereka. Peneliti harus mendengarkan dan mencatat informan selama wawancara.⁴⁵

⁴⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alabeta, 2014). 72

Peneliti melakukan wawancara semi-struktur untuk mengumpulkan data, subjek yang diwawancarai adalah wali kelas 1c. Adapun langkah-langkah wawancara yang digunakan termasuk:

- a. Menentukan topik wawancara.
- b. Mempelajari masalah yang berkaitan dengan topik.
- c. Membuat daftar atau garis pertanyaan yang akan diajukan.
- d. Menemukan narasumber dan mengidentifikasi mereka.
- e. Menghubungi dan merencanakan pertemuan dengan narasumber.
- f. Menyediakan perlengkapan wawancara.
- g. Melakukan wawancara,
- h. Mencatat topik wawancara, dan
- i. Membuat laporan tentang hasil wawancara

3. Dokumentasi

Dokumentasi, juga disebut dokumen, adalah catatan tentang peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental seseorang. Contoh dokumen tulisan termasuk catatan harian, sejarah kehidupan (biografi), cerita, peraturan, kebijakan, dan sebagainya. Contoh dokumen gambar termasuk foto, gambar hidup, sketsa, dan sebagainya. Dalam penelitian kualitatif, penggunaan teknik observasi dan wawancara dilengkapi dengan studi dokumen.⁴⁶

Dokumentasi yaitu mencakup pendokumentasian, pengarsipan, dan pengabsahan peristiwa penting sebagai dokumen melalui penggunaan

⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018).329

media tertulis, seperti arsip-arsip. Dokumentasi juga mencakup pengumpulan data melalui penulisan, seperti arsip-arsip, dan juga mencakup buku-buku tentang teori, pendapat, hukum, atau dalil-dalil yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam hal ini dokumentasi yang digunakan seperti gambar atau foto saat melakukan wawancara kepada guru, foto anak-anak bermain lompat kodo, dan sejarah sekolah serta dokumentasi sekolah lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Dokumen adalah catatan kejadian-kejadian sejarah. Tulisan, karya seni, atau karya monumental seseorang semuanya dapat dianggap sebagai dokumen. Makalah tertulis mencakup hal-hal seperti cerita, aturan, kebijakan, buku harian, dan sejarah hidup (biografi). Menyelidiki dokumen dan menggunakan metode wawancara dan observasi merupakan bagian dari penelitian kualitatif.⁴⁷ Untuk memberikan gambaran data hasil penelitian, langkah-langkah berikut dapat dilakukan:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari analisis data. Peneliti akan memilih data mana yang akan diambil untuk suatu bentuk mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan mengorganisasikan data dalam suatu cara, dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi. Direduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilih

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012). 9

elemen penting, memfokuskan pada elemen penting, dan mencari tema dan pola. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data tambahan dan pencarian data saat diperlukan.⁴⁸

2. Penyajian data (display data)

Display data biasanya berupa cerita atau teks dan disusun dengan sebaik-baiknya sehingga memungkinkan para peneliti menggunakannya sebagai jalan menuju kesimpulan. Display data adalah langkah mengorganisasikan data dalam suatu tatanan informasi yang padat atau kaya makna sehingga mudah dibuat kesimpulan.⁴⁹ Tujuan sajian data adalah untuk menggabungkan informasi untuk menjelaskan situasi saat ini.

3. Menarik kesimpulan (Verifikasi)

Sebagaimana dinyatakan oleh Miles dan Huberman, itu adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal masih sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat selama tahap pengumpulan data. Namun, jika kesimpulan awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan pengumpulan data, maka kesimpulan itu kredibel. Data disusun secara

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif Dan Konstruktif)* (Bandung: Alfabeta, 2018). 338

⁴⁹ Muhammad Ali And Muhammad Asrori, Mohammad Ali, Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2014), H. 289 (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2014).289

sistematis, singkat, dan mudah dipahami oleh penulis. Dengan itu penulis menyajikan dan menegaskan hasil dari pengumpulan dan penyajian data.⁵⁰

Peneliti menggunakan metode berfikir induktif dalam proses analisis. Metode ini didasarkan pada rumusan khusus dan berangkat dari faktor-faktor khusus atau kongkrit, kemudian mengambil generalisasi dari peristiwa kongkrit tersebut. Metode ini digunakan untuk membuat keputusan dari berbagai data atau pendapat hasil penelitian untuk mendapatkan pemahaman yang luas.⁵¹

H. Teknik Keabsahan Data

1. Ketekunan Pengamatan

Metode ini digunakan untuk menemukan fitur dan komponen dalam situasi yang sangat terkait dengan masalah atau masalah yang dicari dan kemudian memfokuskan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Peneliti melakukan pengamatan yang teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap elemen-elemen yang menonjol.⁵²

2. Triangulasi

Menurut Sugiyono, triangulasi dapat didefinisikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, sehingga terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik

⁵⁰ Muri Yusuf, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, & penelitian gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia, 2014), 407-409

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015). 341

⁵² FITK, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015)

pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Dengan demikian, triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.⁵³

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber mengevaluasi kreadibilitas data dengan memeriksa data dari berbagai sumber.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi adalah metode mengevaluasi kreadibilitas data dengan memeriksa data dari sumber yang sama menggunakan berbagai teknik.

c. Triangulasi Waktu

Peneliti melakukan pengecekan ulang data menggunakan metode dan sumber yang sama

⁵³ Beni Achmad Saebani, *Metode Penelitian*, 189.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Wilayah Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 06 Ujan Mas terletak di Desa Ujan Mas Bawah, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu dengan NPSN / NSS 10702388 / 101260802006. Jika menurut pada SK Operasional sekolah, SD negeri 06 Ujan Mas didirikan sejak 01 Januari 1910. Namun, pertama kali berdiri menurut SK pendirian pada 5 Mei 1979.⁵⁴

Dalam perkembangan dan kemajuan sekolah, SD Negeri 06 Ujan Mas mengalami perkembangan sebagai berikut:

- 1) Tahun 1979 sebagai Sekolah Dasar No. 58
- 2) Tahun 2007 sebagai Sekolah Dasar No. 10
- 3) Tahun 2008 sebagai Sekolah Dasar No. 06 sampai sekarang

Berdasarkan prestasi akademik dan non akademik yang dimiliki SD Negeri 06 Ujan Mas, masyarakat memiliki kepercayaan yang besar terhadap sekolah tersebut, yang menghasilkan keinginan masyarakat untuk bersekolah di sekolah tersebut.

Sebagai penyeimbang antara pembinaan kognitif, afektif, dan psikomotor, pendidikan akademik dan kegiatan ekstrakurikuler dan lainnya berjalan dengan baik. Dengan menjadi Rintisan Sekolah Dasar Bertaraf

⁵⁴ Dokumentasi SD Negeri 06 Ujan Mas. Pada tanggal 15 juni 2024

Internasional, SD Negeri 06 Ujan Mas diharapkan dapat mencapai prestasi yang membanggakan bagi semua pihak di masa depan. Dengan demikian, SD Negeri 06 Ujan Mas dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pada saat ini SD Negeri 06 Ujan Mas menggunakan program kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di kelas 1 dan 4. Sekolah ini mendapat status akreditasi grade A dengan nilai 91 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah / Madrasah.

2. Struktur Organisasi



Gambar 1. Struktur Sekolah

3. Keadaan Guru

Peran guru sangat penting karena program kelas tidak akan berarti tanpa aktivitas. sebagai pendidik di antara siswa satu kelas. Tabel data pendidik dan tenaga kependidikan SDN 06 Ujan Mas disajikan di bawah ini.

Tabel 4. 1
Keadaan Guru

| NO | NAMA | JABATAN |
|-----|-------------------------|--------------------------------|
| 1. | Sri Halimah,S.Pd | Kepala Sekolah |
| 2. | Linda Suharti ,S.Pd | Guru umum |
| 3. | Faridah,S.Pd.SD | Guru umum |
| 4. | Ritawati Hidayat,S.Pd | Guru umum |
| 5. | Kadarini,S.Pd.SD | Guru umum |
| 6. | Zulfirman, S.Pd.SD | Guru umum |
| 7. | Apriyani, S.Pd.I | Guru PAI |
| 8. | Agustiardi,S.Pd. | Guru penjas |
| 9. | Fidian Oranaka,S.Pd | Guru umum |
| 10. | Eny Apriyanti,S.Pd | Guru umum |
| 11. | Keken Pranata,M.Pd | Guru umum |
| 12. | Yenni Mardiani,S.Pd | Guru umum |
| 13. | Nel Kikah,S.Pd | Guru penjas |
| 14. | Nurhayani S.Pd.I | Guru umum |
| 15. | Cici Jumiarsi, S.Pd | Guru umum |
| 16. | Resa Mardiani,S.Pd | Guru umum |
| 17. | Fredy Darmawati,S.Pd | Guru umum dan operator sekolah |
| 18. | Eka Veronica,S.Pd | Guru umum |
| 19. | Wahidin | Penjaga sekolah |
| 20. | Irma Darmawati,S.Pd | Guru umum |
| 21. | Ilham Putra Yudha,S.Pd | Guru umum |
| 22. | Rezi Relia Lestari,S.Pd | Tenaga Administrasi |
| 23. | Lastri ,S.Pd | Tenaga Administrasi |

Sumber : Dokumentasi SDN 06 Ujan Mas

4. Keadaan Siswa

SDN 06 Ujan Mas memiliki 321 siswa, menurut data. Tabel berikut memberikan penjelasan lebih lanjut:

Tabel 4. 2
Keadaan Siswa

| Rombel | Jumlah Siswa | Wali kelas |
|---------------|---------------------|-----------------------|
| Kelas 1a | 20 orang | Linda Suharti ,S.Pd |
| Kelas 1b | 20 orang | Kadarini,S.Pd.SD |
| Kelas 1c | 20 orang | Yenni Mardiani,S.Pd |
| Kelas Ia | 19 orang | Cici Jumiarsi, S.Pd |
| Kelas Ib | 19 orang | Resa Mardiani,S.Pd |
| Kelas Ic | 19 orang | Irma Darmawati,S.Pd |
| Kelas IIIa | 25 orang | Faridah,S.Pd.SD |
| Kelas IIIb | 26 orang | Zulfirman, S.Pd.SD |
| Kelas Iva | 35 orang | Eka Veronica,S.Pd |
| Kelas Ivb | 34 orang | Eny Apriyanti,S.Pd |
| Kelas Va | 23 orang | Fredy Darmawati,S.Pd |
| Kelas Vb | 25 orang | Fidian Oranaka,S.Pd |
| Kelas VIa | 26 orang | Keken Pranata,M.Pd |
| Kelas VIb | 29 orang | Ritawati Hidayat,S.Pd |
| JUMLAH | 321 orang | |

Sumber : Dokumentasi SDN 06 Ujan Mas

5. Sarana dan Prasarana

Sekolah adalah tempat di mana semua usaha yang mengarah pada tujuan pendidikan dapat dilakukan. Oleh karena itu, sekolah berfungsi sebagai alat dan sarana untuk menentukan apakah tujuan pendidikan yang

ideal tercapai atau tidak. Tentu saja, sarana dan prasarana sangat menentukan.

Dengan bangunan yang telah ada, SDN 06 Ujan Mas memiliki sarana dan prasarana yang cukup untuk mendukung proses KBM. Tabel berikut menunjukkan sarana dan prasarana yang terbentuk.

Tabel 4. 3
Ruang kelas

| KONDISI | TOTAL |
|--------------------|--------------|
| Ruang kelas | 14 |
| Baik | 14 |
| Kurang baik | 0 |

Sumber : Dokumentasi SDN 06 Ujan Mas

Tabel 4. 4
Perpustakaan

| KONDISI | TOTAL |
|--------------------|--------------|
| Ruang | 1 |
| Baik | 0 |
| Kurang baik | 1 |

Sumber : Dokumentasi SDN 06 Ujan Mas

B. Hasil Penelitian

1. Temuan-Temuan Penelitian

Peneliti menyebutkan bahwa objek pada penelitian ini adalah permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial

emosional siswa kelas 1. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang peneliti tuliskan di BAB 1, yakni mengenai bagaimana perkembangan sosio-emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas sebelum melakukan permainan tradisional lompat kodok dan bagaimanakah permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosio-emosional siswa kelas 1 SDN 06 Ujan Mas.

Untuk mengetahui hal ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif yang berinteraksi dengan pendekatan studi kasus, serta dengan bantuan metode pengumpulan data seperti dokumentasi, wawancara, dan observasi. Ini adalah uraian deskripsi kegiatan penelitian:

a. Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 SDN 06 Ujan Mas Sebelum Melakukan Permainan Tradisional Lompat Kodok

Peneliti menemukan bahwa perkembangan sosial emosional beberapa siswa telah berkembang. Namun, berdasarkan pedoman wawancara yang dibuat oleh peneliti, tidak semua indikator perkembangan yang ditemukan dalam permainan lompat kodok tradisional. Hanya tiga indikator perkembangan sosial emosional yang ditemukan. Ini didasarkan pada pertanyaan yang diberikan peneliti kepada guru wali kelas 1c yang disurvei pernyataan tersebut adalah:

“Ya, saya pernah mengenalkan beberapa permainan tradisional seperti congklak, bakiak, lompat tali kepada anak-anak. Untuk permainan lompat kodok di sekolah, kami memang belum secara khusus mengenalkan permainan tradisional seperti Lompat Kodok. Namun, kami menyadari pentingnya permainan tradisional untuk perkembangan anak”.⁵⁵

⁵⁵ Wawancara dengan Yenni Marlianti S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 14 Juni 2024.

Berdasarkan dari uraian hasil wawancara penelitian di atas peneliti simpulkan bahwa beberapa permainan tradisional telah dikenalkan, permainan seperti lompat kodok belum secara khusus dikenalkan di sekolah.

Pernyataan berikutnya yang disampaikan guru wali kelas 1c tentang perkembangan sosial emosional menuturkan bahwa :

“Beberapa anak menunjukkan kesulitan dalam mengontrol emosi mereka, seperti marah ketika bermain. Anak-anak juga cenderung bermain secara individual atau dalam kelompok kecil, menunjukkan interaksi sosial yang terbatas. Sering terjadi konflik kecil akibat ketidakmampuan mereka dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik. Banyak anak mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau perasaan mereka. Hal ini menyebabkan beberapa anak menjadi lebih pemalu, menjadi tingkat kepercayaan diri yang rendah”.⁵⁶

Sebelum terlibat dalam permainan lompat kodok, anak-anak menunjukkan perkembangan sosial emosional yang memerlukan dukungan lebih lanjut, terutama dalam hal kontrol emosi, interaksi sosial, dan kepercayaan diri. Integrasi permainan tradisional di sekolah berpotensi membantu memperbaiki aspek-aspek tersebut dalam perkembangan anak.

b. Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Siswa Kelas 1 SDN 06 Ujan Mas

Selama berabad-abad, permainan tradisional telah dimainkan di masyarakat, baik dengan alat maupun tanpa alat. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai tinggi dan dianggap sebagai metode terbaik untuk

⁵⁶ Wawancara dengan Yenni Marlianti S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 14 Juni 2024.

membentuk perkembangan anak-anak, menurut penelitian. Akibatnya, permainan tradisional harus dijaga dan diwariskan kepada generasi berikutnya.⁵⁷

Permainan tradisional merupakan alat yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka. Melalui interaksi dan kerjasama yang terlibat dalam permainan ini, anak-anak dapat belajar mengelola emosi, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat kemampuan komunikasi dan hubungan sosial.

Permainan tradisional dapat membantu perkembangan sosial emosional anak, menurut uraian di atas. Ini karena permainan tradisional memungkinkan anak bersenang-senang dan belajar tentang permainan mereka dan lingkungan mereka. Peneliti akan meneliti apakah permainan lompat kodok tradisional ini berguna untuk pertumbuhan sosial dan emosional anak di kelas 1 SDN 06 Ujan Mas.

Permainan tradisional lompat kodok terhadap Perkembangan sosio-emosional pada anak kelas 1C di SDN 06 Ujan Mas dilakukan dengan berbagai tahapan yakni sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, ibu Yenni mengumpulkan anak-anak di lapangan sekolah. Sebelum permainan dimulai, guru harus

⁵⁷ Anna Puji Astuti, “*Hubungan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Anak*”, Jurnal STITNU AL Hikmah Mojokerto, Vol. 5 No 1, (Maret 2022), hlm 116 - 118

menentukan kapan permainan akan dimulai, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, dan menentukan lokasi permainan. Sebelum bermain, rencanakan apa yang akan terjadi pada anak dan apa yang akan dilihat saat mulai bermain. Ini dikonfirmasi oleh temuan dari wawancara berikut ini:

"Ya, saya ikut serta dan bermain bersama anak-anak. Ini adalah salah satu cara kami menghabiskan waktu bersama dan juga membuatnya lebih menyenangkan. Dengan begitu kita akan mengetahui perkembangan setiap anak bagaimana"⁵⁸

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan pada kelas 1C di SDN 06 Ujan Mas. Kelompok anak yang sudah berkumpul berjumlah 20 anak, yang akan ikut bermain 3-7 anak. Kemudian dijelaskan mengenai apa itu permainan lompat kodok di dapatkan sesuai dengan hasil wawancara berikut: "Permainan tradisional "lompat kodok" adalah salah satu permainan anak-anak yang populer di berbagai daerah di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan di luar ruangan"

Pelaksanaan selanjutnya yaitu mengenai aturan dalam bermain permainan lompat kodok yang didapatkan dengan hasil wawancara berikut:

"Saya menjelaskan peraturan dengan cara yang sederhana dan mudah dimengerti. Saya biasanya menjelaskan peraturan dengan memberikan contoh dan menunjukkan setiap langkah permainan. Disaat bermain anak-anak tidak selalu mematuhi peraturan, kadang-kadang mereka lupa

⁵⁸ Wawancara dengan Yenni Marlianti, S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 14 Juni 2024.

atau terlalu bersemangat sehingga melupakan peraturan. Tapi saya biasanya mengingatkan mereka dengan lembut. Anak-anak sering suka berimprovisasi dan menambahkan aturannya sendiri. Meskipun begitu, saya tetap mengingatkan peraturan dasar untuk keselamatan.”⁵⁹

Dari penjelasan mengenai aturan dalam permainan lompat kodok maka ada manfaat yang terjadi ketika anak bermain. Hal ini akan disampaikan dalam wawancara berikut ini:

“Saya melihat bahwa permainan membuat anak-anak lebih aktif dan sehat karena mereka banyak bergerak dan melompat. Bermain lompat kodok sangat baik untuk interaksi sosial anak-anak. Mereka belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya. Saat bermain anak-anak sering bergantian dan mengikuti giliran, yang mengajarkan mereka tentang kesabaran dan keadilan.”⁶⁰

Pada langkah pelaksanaan ini, peneliti juga menggunakan metrik perkembangan sosial emosional yang mereka peroleh dari wawancara. Mereka menjelaskan bahwa metrik dalam permainan ini dapat mereka kembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Evaluasi

Pada tahap evaluasi atau penilaian, anak-anak akan diamati secara gantian oleh peneliti untuk melacak perkembangan mereka dalam bermain. Berikut adalah hasil penelitian yang dibuat oleh peneliti berdasarkan pedoman wawancara tentang pengaruh permainan lompat kodok tradisional terhadap perkembangan sosial

⁵⁹ Wawancara dengan Yenni Marlianti, S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 14 Juni 2024.

⁶⁰ Wawancara dengan Yenni Marlianti, i S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 14 Juni 2024.

emosional anak. Di bawah ini adalah hasil wawancara dari pertanyaan yang diajukan peneliti.

Pertanyaan pertama perkembangan sosial emosional dalam indikator kesadaran diri yang dinyatakan oleh wali kelas 1c bahwa:.

"....tergantung situasinya, jika teman-temannya sangat kompetitif, anak-anak kadang merasa sedikit tertekan dan kesulitan menyesuaikan diri apalagi disaat teman lain sering megejek maka anak sulit menyesuaikan dirinya. Anak akan merasa percaya diri ketika berhasil melakukan lompatan dengan benar, tetapi jika gagal atau jatuh, rasa percaya dirinya bisa menurun sementara".⁶¹

Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut bahwa kesadaran diri pada anak telah berkembang dengan baik, hanya saja dalam penyesuaian diri anak-anak belum sepenuhnya berkembang. Karena ada anak kompetitif disaat bermain. Dengan ini peneliti simpulkan bahwa perkembangan sosial emosional dalam indikator kesadaran diri pada anak yang dihubungkan dengan permainan lompat kodok telah berkembang . Dukungan dari teman-teman dan lingkungan yang positif dapat membantu anak-anak dalam meningkatkan kesadaran diri dan kemampuan beradaptasi mereka saat bermain.

Petanyaan berikutnya mengenai indikator rasa tanggung jawab sebagaimana dijelaskan oleh wali kelas 1c ibu yenni.

"Ya, sebagian besar anak-anak di kelas saya selalu mengikuti aturan permainan dengan baik. Mereka sudah terbiasa dengan aturan tersebut dan jarang melanggarnya.

⁶¹ Wawancara dengan Yenni Marlianti, S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 15 Juni 2024.

Namun, Kadang-kadang ada juga anak yang kurang disiplin dalam mengikuti aturan, tetapi biasanya mereka segera diingatkan oleh teman-temannya atau oleh saya. Ketika menang, anak-anak sering menunjukkan rasa bangga dan senang. Mereka suka mendapatkan pujian dari teman-temannya. Sebagian besar anak bisa menerima kekalahan setelah diberi pengertian bahwa kalah dan menang adalah bagian dari permainan. Mereka biasanya pulih dengan cepat dan siap untuk bermain lagi."⁶²

Dari hasil wawancara tersebut, terlihat bahwa anak-anak memiliki rasa tanggung jawab yang baik dalam mematuhi aturan permainan serta menunjukkan sikap yang positif dalam menghadapi kemenangan dan kekalahan. Pada perkembangan sosial emosioal dalam indikator rasa tanggung jawab dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan anak sesuai yang diharapkan.

Dilanjutkan dengan indikator terakhir yaitu perilaku prososial. Pernyataan ini dituturkan oleh ibu yenni wali kelas 1C:

“Anak-anak berinteraksi dengan cara memberi dukungan kepada temannya yang sedang melompat dan mengingatkan jika ada yang melanggar aturan. Mereka sering kali berbicara dan bercanda saat bermain, yang membuat suasana permainan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Biasanya, anak-anak langsung menunjukkan kepedulian jika ada temannya yang terjatuh. Mereka mendekati dan menanyakan apakah temannya baik-baik saja. Kemudian membantu temannya yang terjatuh dengan cara membantunya bangun dan menenangkannya”

Kemudian pernyataan ini diperkuat oleh ibu yenni selaku wali kelas 1C.

⁶² Wawancara dengan Yenni Marlianti, S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 15 Juni 2024.

“Anak-anak diajarkan sejak awal pentingnya menjaga kebersihan. Mereka biasanya bekerja sama, ada yang mengambil sampah, ada yang menyapu, dan ada yang merapikan mainan. Saya sering melihat anak-anak untuk memastikan lokasi bermain bersih. Kemudian untuk respon anak jika teman tidak membantu biasanya Ada anak yang langsung mengungkapkan ketidaksenangan mereka dan meminta teman yang tidak membantu untuk ikut serta. Beberapa anak mungkin tidak terlalu mempermasalahkan dan tetap melanjutkan membersihkan, berharap temannya akan ikut serta di lain waktu”.⁶³

Dari hasil wawancara terakhir tentang perilaku prosial disimpulkan bahwa anak saling berinteraksi satu sama lain. Anak juga memiliki respon yang baik disaat temannya terjatuh. Kesadaran anak dalam membersihkan lingkungan bermain dan saling membantu amat berkembang. Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa hasil perkembangan sosial emosional dalam indikator perilaku prosial telah berkembang dengan baik

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 SDN 06 Ujan Mas Sebelum Melakukan Permainan Tradisional Lompat Kodok

Dalam kegiatan pembelajaran di SDN 06 Ujan Mas, berbagai jenis aktifitas bermain digunakan, termasuk pembelajaran berbasis budaya dan permainan tradisional untuk perkembangan sosial emosional. Ada aturan untuk permainan lompat kodok tradisional yang harus diikuti oleh pemain. Aturan yang disebutkan di atas merupakan aturan umum untuk permainan

⁶³ Wawancara dengan Yenni Marlianti, S.Pd, Wali Kelas 1C SDN 06 Ujan Mas pada tanggal 15 Juni 2024.

tradisional ini. Permainan ini akan menghasilkan indikator perkembangan sosio-emosional yang akan diterapkan oleh pemain dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Erikson menyatakan bahwa melalui bermain, anak-anak belajar mengatasi tantangan dan membangun rasa percaya diri serta disiplin, yang relevan dengan pengembangan kemampuan emosional dan moral. Ini sejalan dengan manfaat permainan tradisional: aturan permainan membantu anak-anak menjadi lebih tertib dan menghabiskan waktu juga. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi anak-anak, dan melalui bermain mereka dapat belajar banyak tentang diri mereka sendiri, lingkungan, dan orang lain. Selama masa pertumbuhan, anak akan belajar banyak hal, seperti kemampuan fisik, motorik, emosional, kognitif, bahasa, disiplin, seni, dan moral.⁶⁴

Perkembangan sosial emosional yang terdapat pada permainan tradisional lompat kodok berdasarkan hipotesa awal yang peneliti dapatkan yaitu tidak semua indikator perkembangan sosial emosional yang tercapai dalam permainan tradisional lompat kodok. Anak-anak memerlukan dukungan yang lebih lanjut dalam hal kontrol emosi, berinteraksi sosial dan kepercayaan diri. Namun, untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih komprehensif, peneliti melakukan wawancara menggunakan pendekatan kualitatif setelah melakukan penelitian. Data

⁶⁴ Bertahindara, aneka permainan tradisional Indonesia, (Bekasi: Mata Pedang Ilmu, 2017) 3.

deskripsi kualitatif digunakan untuk menilai data penelitian, secara bertahap mengurangi, menampilkan, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat membantu anak-anak, terutama anak-anak, mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka dengan lingkungan, orang lain, dan lain-lain dalam kaitannya dengan perkembangan anak. Karena permainan tradisional berbeda dari permainan modern, mereka sangat penting untuk dilestarikan.

Semua orang tahu bahwa permainan zaman sekarang hanya bergantung pada teknologi dan media handphone, jadi perkembangan anak tidak dapat berkembang dengan sempurna. Sementara permainan tradisional memiliki banyak manfaat, terutama karena permainan tradisional membantu anak-anak belajar dengan baik tentang lingkungan mereka. Ini sejalan dengan argumen yang didukung oleh Dharmamulya bahwa permainan tradisional merupakan komponen kebudayaan yang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sifat, kehidupan sosial, dan kejiwaan anak pada akhirnya. Oleh karena itu, permainan tradisional berfungsi sebagai alat budaya bagi suatu suku untuk mempertahankan budaya dan identitasnya. Selain menghemat waktu dari permainan tradisional, hal ini juga dapat membuat permainan lebih menyenangkan.

Permainan tradisional adalah salah satu jenis permainan anak-anak yang dimainkan secara lisan di antara anggota kelompok tertentu.

Permainan ini biasanya diwariskan secara turun temurun dan sangat berbeda. Permainan tradisional anak biasanya sangat tua, tidak diketahui asal usulnya, siapa yang membuatnya, dan dari mana asalnya. Biasanya diceritakan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk, meskipun dasarnya sama.

Hasil penelitian di kelas 1C SDN 06 Ujan Mas menunjukkan bahwa permainan konvensional yang membantu perkembangan perilaku sosial emosional anak terdiri dari beberapa fase: perencanaan, proses pelaksanaan, dan evaluasi.

Perkembangan sosial emosional dalam permainan ini berfokus pada 3 indikator yaitu kepercayaan diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial. Perkembangan sosial emosional yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara yang mana pengajar mendapatkan perkembangan tersebut sang anak ketika pengajar mengamati proses pelaksanaan permainan berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian pada tahap wawancara maka didapatilah bahwa perkembangan sosial emosional yang terdapat belum berkembang secara maksimal.

2. Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Siswa Kelas 1 SDN 06 Ujan Mas

Untuk meningkatkan keterampilan sosial dan melestarikan sejarah, permainan tradisional dapat digunakan sebagai alternatif dari permainan modern. Permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan oleh pemain untuk bersenang-senang dengan aturan yang harus dipatuhi oleh

setiap pemain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Permainan tradisional, meskipun sederhana, memberikan banyak manfaat bagi anak-anak yang memainkannya. Dalam penelitian ini, permainan tradisional Lompat Kodok terbukti mampu mengasah kemampuan kognitif dan afektif anak-anak. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional Lompat Kodok sangat bermanfaat bagi siswa kelas 1C karena mendukung perkembangan sosial emosional mereka.

Anak-anak dapat bermain permainan lompat kodok mulai dari usia Sekolah Dasar ketika mereka sudah cukup matang untuk memahami dan mengikuti aturan permainan. Pada usia ini, anak-anak sudah membuat kebiasaan baik dengan aktivitas di rumah dan di sekolah, dan mereka sudah terbiasa mematuhi aturan permainan baik di sekolah maupun di rumah. Karena perkembangan sosial dan emosional mereka sudah cukup matang pada usia sekolah dasar, permainan lompat kodok adalah permainan yang tepat untuk mereka mainkan. Meskipun permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak perempuan daripada anak laki-laki pada saat itu, itu tidak berarti anak laki-laki tidak dapat memainkan permainan ini juga.

Permainan ini dimulai dengan suit atau suten. Dalam suit, pemain tidak boleh terlambat. Jika pemain yang terlambat adalah pemenangnya dan tidak menyetujui permintaan untuk mengulang dari lawannya, maka ia dianggap tidak jujur. Namun, jika ada pemain yang terlambat dan meminta

untuk mengulang, dan pemain yang menang setuju, ini menunjukkan toleransi dalam bermain karena menerima pendapat satu sama lain. Setelah pemenang suit ditentukan, pemain tersebut akan memulai permainan terlebih dahulu. Jika pemain menjalankan gaconya dan sedikit menyentuh garis saat melompat, tetapi lawan tidak melihat dan ia mengklaim hanya menjalankan sekali, itu adalah kebohongan. Oleh karena itu, kejujuran sangat penting dalam permainan ini.

Asal usul permainan ini tidak diketahui secara pasti, namun jejaknya dapat ditelusuri hingga ke zaman Romawi kuno. Konon, para tentara Romawi menggunakan permainan ini untuk melatih keseimbangan dan ketahanan fisik mereka. Permainan ini kemudian menyebar ke seluruh dunia melalui perdagangan dan kolonisasi.

Permainan dimulai dengan menggambar kotak-kotak di tanah atau menggunakan kapur di permukaan yang datar. Kotak-kotak ini biasanya berbentuk persegi atau segitiga dan disusun dalam urutan tertentu. Pemain melemparkan sebuah batu kecil (atau benda lain yang sesuai) ke dalam kotak pertama. Batu / gacu tersebut harus mendarat di dalam kotak tanpa keluar atau menyentuh garis. Apabila gacu tersebut menyentuh garis maka pemain harus mengulang kembali setelah teman berikutnya selesai.

Saat kembali, pemain harus berhenti di kotak sebelum batu, membungkuk, dan mengambil batu tanpa kehilangan keseimbangan atau menginjak garis. Setelah batu diambil, pemain melanjutkan lompatan kembali ke titik awal. Pemain kemudian melempar batu ke kotak

berikutnya dan mengulangi proses yang sama. Pemain yang berhasil menyelesaikan semua kotak tanpa melakukan kesalahan akan memenangkan permainan.

Permainan lompat kodok bukan hanya tentang keterampilan fisik tetapi juga melibatkan strategi dan ketelitian. Ini adalah permainan yang mengajarkan koordinasi, keseimbangan, dan kejujuran kepada anak-anak. Latihan keseimbangan sangat penting. Pemain dapat melatih berdiri dengan satu kaki dan berjalan di garis lurus untuk meningkatkan keseimbangan mereka. Lemparan yang tepat sangat penting. Pemain harus berlatih melempar batu dengan baik sehingga mendarat di kotak yang diinginkan tanpa keluar dari garis. Kemudian memahami kapan harus melompat dengan satu kaki dan kapan dengan dua kaki dapat memberikan keuntungan strategis dalam permainan.

Penerapan permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 1C di SDN 06 Ujan Mas dapat dijelaskan dalam tahapan-tahapan di bawah ini:

a. Perencanaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah pertama yang dilakukan adalah menyiapkan presentasi tentang materi permainan lompat kodok tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di kelas 1C SDN 06 Ujan Mas. Perencanaan pembelajaran permainan tradisional di SDN 06 Ujan Mas mencakup menentukan tanggal permainan, persiapan alat dan bahan, dan lokasi permainan. Sebelum bermain,

Anda juga merencanakan apa yang akan Anda lihat selama permainan untuk mengetahui apa yang terjadi pada anak.

b. Pelaksanaan

Berdasarkan temuan penelitian, langkah sekarang adalah menjelaskan permainan lompat kodok tradisional. Memberikan penjelasan tentang aturan permainan, keuntungan dari bermain, dan strategi untuk menang dalam permainan. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang perkembangan sosial emosional yang ditemukan dalam permainan lompat kodok konvensional, dan hubungannya dengan sikap anak sehari-hari dibahas.

c. Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan untuk menilai sifat-sifat mereka dalam kehidupan sehari-hari, menentukan mana yang baik dan perlu dipertahankan, serta mana yang buruk dan harus diubah. Evaluasi dalam konteks permainan ini mencakup penilaian terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi saat bermain. Selain itu, diberikan arahan untuk mengembangkan sifat-sifat baik ketika menghadapi suatu permainan.

Permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 1C Sekolah Dasar dijelaskan dalam uraian-uraian dibawah ini:

a. Perkembangan Sosial Emosional Pada Indikator Kesadaran Diri Dalam Permainan Tradisional Lompat Kodok

Kesadaran diri adalah kemampuan seseorang untuk mengenali dan memahami emosinya sendiri, serta bagaimana emosinya memengaruhi perilaku dan interaksi sosial. Dalam konteks permainan tradisional lompat kodok, perkembangan kesadaran diri pada anak dapat diamati melalui beberapa aspek yaitu menyesuaikan diri dan rasa percaya diri.

Perkembangan sosial emosional kesadaran diri dalam aspek menyesuaikan diri anak mengembangkan kesadaran akan bagaimana tindakan dan perilaku mereka mempengaruhi teman-temannya. Misalnya, mereka menyadari bahwa kecurangan dapat merusak permainan dan hubungan mereka dengan teman.

Adapun perkembangan kesadaran diri pada aspek rasa percaya diri anak-anak belajar mengenali perasaan mereka, seperti kegembiraan saat berhasil melompat, frustrasi saat gagal, atau kebanggaan saat menang. Anak-anak mulai memahami bagaimana perasaan tersebut mempengaruhi kinerja mereka dalam permainan.

Guru atau pendamping dapat mengamati perkembangan anak-anak selama permainan dan memberikan umpan balik konstruktif mengenai bagaimana mereka menyesuaikan diri dan rasa percaya diri dalam bermain. Mendorong anak-anak untuk berbicara tentang pengalaman mereka selama permainan membantu mereka menganalisis dan memahami emosi mereka sendiri.

Dengan demikian, permainan tradisional lompat kodok tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik anak-anak tetapi juga memperkuat perkembangan sosial emosional mereka, khususnya dalam hal kesadaran diri.

b. Perkembangan Sosial Emosional Pada Indikator Rasa Tanggung Jawab Dalam Permainan Tradisional Lompat Kodok

Rasa tanggung jawab adalah kemampuan untuk memenuhi kewajiban, menjaga komitmen, dan bertindak dengan integritas. Dalam konteks permainan tradisional lompat kodok, perkembangan rasa tanggung jawab pada anak dapat dilihat melalui beberapa aspek menaati aturan bermain dan siap menerima kekalahan.

Anak-anak belajar pentingnya mengikuti aturan permainan, yang merupakan bagian dari tanggung jawab mereka terhadap permainan dan teman-temannya. Mereka memahami bahwa melanggar aturan tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga merusak kesenangan dan keadilan permainan untuk semua pemain. Anak-anak diajarkan untuk jujur dalam permainan, seperti mengakui jika mereka melakukan kesalahan atau menyentuh garis saat melompat. Mereka mengembangkan integritas dengan bermain secara fair dan tidak curang, yang menunjukkan tanggung jawab anak itu sendiri.

Menerima kekalahan dengan baik adalah kemampuan penting dalam perkembangan sosial emosional anak. Anak-anak belajar untuk mengendalikan perasaan kecewa, marah, atau sedih saat mengalami

kekalahan. Dengan mengembangkan kemampuan untuk tetap tenang dan tidak bereaksi berlebihan ketika kalah.

Memahami dan menerima kekalahan mengajarkan anak-anak bahwa kekalahan adalah hal yang wajar dalam permainan dan bahwa setiap orang, termasuk diri mereka sendiri, dapat belajar dari pengalaman ini. Memberikan contoh bagaimana menerima kekalahan dengan baik melalui cerita atau contoh dari kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, permainan tradisional lompat kodok membantu anak-anak mengembangkan rasa tanggung jawab mereka, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain, melalui interaksi sosial dan pengalaman bermain yang terstruktur. Kemudian permainan tradisional lompat kodok tidak hanya mengajarkan keterampilan fisik tetapi juga membantu anak-anak mengembangkan kemampuan untuk menerima kekalahan dengan baik, yang merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional mereka.

c. Perkembangan Sosial Emosional Pada Indikator Prilaku Prososial Dalam Permainan Tradisional Lompat Kodok

Perilaku prososial mencakup tindakan-tindakan yang dilakukan untuk membantu, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain. Ini merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional anak, karena melibatkan empati, rasa kepedulian, dan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok. Dalam konteks permainan tradisional lompat kodok, perkembangan perilaku prososial pada anak dapat

dilihat melalui beberapa aspek yaitu bermain bersama, memiliki rasa empati dan mampu bersikap kooperatif.

Anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan teman-temannya, baik dalam mengatur permainan maupun selama bermain. Mereka saling membantu dan mendukung, misalnya dengan memberi semangat atau membantu teman yang kesulitan.

Anak-anak belajar untuk menghormati perbedaan kemampuan dan keterampilan di antara mereka. Dengan mengembangkan kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh teman-temannya. Mereka menunjukkan empati dengan memberikan dukungan emosional dan menghibur teman yang merasa kecewa atau sedih.

Setelah permainan tradisional lompat kodok selesai, melibatkan anak-anak dalam kegiatan membersihkan tempat bermain dapat mengajarkan mereka tentang tanggung jawab dan kerjasama. Anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien. Mereka belajar untuk berkoordinasi dan saling membantu, misalnya dengan berbagi alat pembersih atau menyelesaikan tugas yang lebih sulit bersama-sama.

Melalui kegiatan ini, anak-anak mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, serta belajar untuk menghargai usaha teman-teman mereka. Mereka juga belajar untuk menghormati lingkungan bermain dan memahami pentingnya menjaga kebersihan.

Dengan demikian, permainan tradisional lompat kodok dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak-anak. Melalui interaksi dan kerjasama dalam permainan, anak-anak belajar pentingnya empati, berbagi, dan saling membantu, yang merupakan dasar dari hubungan sosial yang sehat dan harmonis.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional lompat kodok memiliki peran penting dalam mengembangkan sosial emosional anak-anak. Permainan ini membantu anak-anak mengembangkan berbagai aspek penting dari perkembangan sosial emosional mereka, yang berkesinambungan dengan perkembangan diri mereka secara keseluruhan. Perkembangan sosial emosional dalam permainan tradisional lompat kodok harus dikembangkan, khususnya untuk anak usia Sekolah Dasar kelas 1C.

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan perkembangan sosial emosional dalam permainan tradisional lompat kodok terdapat 3 indikator terdiri dari perkembangan 1) Kesadaran Diri mengajarkan anak untuk mengenali dan mengelola emosi. 2) Rasa Tanggung Jawab diajarkan untuk bertanggung jawab atas aturan permainan maupun menerima kekalahan. 3) Prilaku Prososial mengembangkan perilaku prososial seperti empati, berbagi, dan kerjasama.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang dijelaskan dalam uraian di atas mengenai perkembangan sosio-emosional siswa kelas 1 SD negeri 06 Ujan Mas sebelum dan sesudah melakukan permainan tradisional lompat kodok, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan temuan dalam penelitian di dalam permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosial emosional pada anak secara khusus belum berkembang secara maksimal, masih memerlukan dukungan lebih lanjut, terutama dalam hal anak mengontrol emosi, berinteraksi sosial, dan kepercayaan diri. Integrasi permainan tradisional di sekolah dapat membantu memperbaiki perkembangan anak.
2. Setelah melakukan permainan tradisional lompat kodok, perkembangan sosial emosional terhadap anak memiliki peran yang sangat penting. Berdasarkan penelitian secara keseluruhan permainan tradisional lompat kodok dapat dalam menumbuh kembangkan sosial emosional aspek-aspek berikut; 1) kesadaran diri mengajarkan anak untuk mengenali dan mengelola emosi, 2) rasa tanggung jawab mengajarkan anak untuk bertanggung jawab atas aturan permainan dan menerima kekalahan, 3) perilaku prososial mengembangkan rasa empati, berbagi dan kerja sama

yang baik. Maka dari itu perkembangan sosial emosional dalam permainan tradisional lompat kodok harus dikembangkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan simpulan mengenai Analisis permainan tradisional lompat kodok terhadap perkembangan sosio-emosional siswa kelas 1 SD Negeri 06 Ujan Mas. Dapat dikemukakan beberapa saran dari peneliti yaitu :

1. Pihak sekolah, diharapkan selalu memahami perkembangan anak secara menyeluruh dan tahu bagaimana menanamkannya pada anak-anak. Perkembangan sosial emosional sangat penting dan harus diajarkan baik di sekolah dasar maupun di rumah oleh orang tua karena anak-anak kelas bawah paling rentan terhadap dampak negatif. Untuk meningkatkan perkembangan generasi mendatang, yang akan mencerminkan budaya negara.
2. Peserta didik, diharapkan anak-anak selalu mengembangkan sosial emosional positif yang telah mereka pelajari di rumah dan di sekolah. Selain itu diharapkan peserta didik untuk dapat membedakan perkembangan sosial emosional yang baik dan yang buruk untuk pantas ditiru.
3. Peneliti, penulis berharap akan ada peneliti lainnya meneliti perkembangan sosial emosional pada permainan tradisional lainnya. Karena sudah pasti setiap permainan tradisional selalu memiliki hal-hal perkembangan terutama mengembangkan sosial emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen “*Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*”. (Jakarta: JAVALITERA,2012)
- Ali, Mohammad danAsrori Mohammad, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan* (Jakarta: Pt Bumi Aksara,2014), H. 289 (Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2014)
- Anggita, Gustiana Mera; Mukarromah, Siti Baitul; Ali, Mohammad Arif 3. 2 (2018)
- Ardini, Pupung Puspa Dan Lestarinigrum, Anik,. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018)
- Ayudia, Rizki. Skripsi :” *Mengembangkan Sociial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B. 1 Ra Al-Ulya Bandar Lampung* “ (Lampung : 2017)
- Bertahindara, *Aneka Permainan Tradisional Indonesia*, (Bekasi: Mata Pedang Ilmu,2017)
- FITK, *Pedoman Penulisan Skripsi*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015)
- Hosnan M., *sikologi Perkembangan Anak Usia dini* (Bogor:Ghalala Indonesia, 2016)
- Iswinarti, *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2017)
- Jamilah, Ruhil Jamil. *Peran Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisin*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017.
- Kurniati, Euis, *Permainan Tradisional & Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2019)
- Lubis, Mira Yanti, *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*, (Online), Vol.02, No. 1,(2019)
- Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2014)

- Moleong, Lexy. *Metodelogi Penelitian*, (Bandung: Remaja RoSekolah Dasarakarya, 2006)
- Mukhlis,Akhmad. Mbelo, Furkanawti Handani “Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional”, *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini* , Vol 1, No. 1, Oktober 2015
- Mulyani, Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016)
- Mugnisjah, Wahyu Qamara dkk,“Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional Di Kota Bogor,”. *Jurnal LANSKAP INDONESIA, IPB. Volume 8 Nomor 2* 2016.
- Ningsih, Soetji, *Tumbuh Kembang Anak*, Edisi 2 (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2012)
- Ningsih, Sujiarti *Mengembangkan nilai luhur dengan permainan tradisional*. (Tangerang: PT Panja Simpati, 2015)
- Nugraheni, Septi. – *Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Engklek Pada Anak Kelompok A Tk Puspasiwi 2 Sleman*. Universitas Yogyakarta, 2015.
- Nugrahaningtyas, Ratna Dewi , *Perkembangan Sosial Emosioal Anak Usia 4-6 Tahun Dipanti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen*, *Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 3, No. 2. 2014
- Oktori, Agus Riyan dkk, *Pedoman Penulisan Skripsi pada program sarjana (S1) Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Rejang Lebong: Andhra Grafika, 2023)
- Putri, Ati bahiyati utami, *upaya melestarikan permaina tradisonal engklek melalui teknologi digital interaktif*. Vol. 02, no. 02, . 2017
- Sani, Asrul “Penerapan Metode K-Means Related Papers,” *Jurnal teknologika*, 2014
- Savitri, Arindah – *Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Autis*. Universitas Negeri Suabaya,2020
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alabeta, 2014)
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif ,Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung:Alfabeta, 2018)

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Untuk Penelitian Yang Bersifat Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)* (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta, 2015)
- Sururiyah, *Ayo Lestarkan Permainan Tradisional Indonesia*, (Jakarta: PT Mediantara Semesta, 2019)
- Suyino, *Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya* (Tulungagung: Akademika Pustaka, 2018)
- Tadjuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Dalam Prespektif Al-Quran*, Heyra Media, Depok, 2014
- Tim Playpus Indonesia. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Jakarta: Erlangga,2016)
- Winarni, Endang Widi, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Weissberg, Roger P. *Effective Social and Emotional Learning Programs Preschool and Elementary School Edition*, (Chicago: Kolaboratif untuk Akademik, Sosial, dan Pembelajaran Emosional, 2013)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1 Pedoman observasi

Pedoman Observasi Penelitian

Nama peserta didik :

Kelas :

Tanggal pengamatan :

Petunjuk: lembar ini diisi oleh guru untuk menilai perkembangan sosial emosional siswa. Berilah tanda cek (√) yang sesuai pada kolom berikut:

| No | Hal yang diamati | Ya | Tidak |
|----|--|----|-------|
| 1 | Siswa dapat menyesuaikan diri dengan teman sebayanya | | |
| 2 | Siswa percaya diri saat bermain | | |
| 3 | Siswa dapat menaati aturan permainan | | |
| 4 | Siswa dapat menerima kekalahan saat bermain | | |
| 5 | Dapat bermain dengan teman sebayanya | | |
| 6 | Memiliki rasa empati | | |
| 7 | Mampu bersikap kooperatif dengan teman | | |

Lampiran 2 Pedoman Penelitian

| Aspek | Indikator | Deskripsi | Informan | Pertanyaan |
|----------------------------------|---------------------------------------|---|----------|---|
| 1. Permainan lompat kodok | 1. Mengenalkan permainan lompat kodok | Guru menjelaskan tentang permainan lompat kodok pada anak | Guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sebelumnya ibu/bapak pernah mengenalkan permainan tradisional kepada anak ? 2. Apakah anak pernah bermain lompat kodok disekolah ? 3. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak sebelum bermain lompat kodok ? |
| | 2. Aturan dalam bermain lompat kodok | Guru menjelaskan peraturan dalam bermain lompat kodok | Guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana ibu/bapak menjelaskan peraturan dalam bermain lompat kodok kepada anak ? 2. Apakah anak mematuhi peraturan yang ada saat bermain ? 3. Apakah ibu/bapak mendampingi anak ketika bermain lompat kodok ? |
| | 3. Manfaat bermain lompat kodok | Guru memberi tahu manfaat bermain lompat kodok | Guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut ibu/bapak apakah manfaat bermain lompat kodok ? |
| 2. Perkembangan sosial emosional | Kesadaran diri | 1. Dapat menyesuaikan diri dengan teman sebayany | Guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anak bisa menyesuaikan diri dengan temannya saat bermain permainan lompat kodok ? |

| | | | | |
|--|---------------------|---|------|--|
| | | <p>a.</p> <p>2. Rasa percaya diri saat bermain</p> | | <p>2. Apakah disaat bermain anak merasa percaya diri saat bermain permainan lompat kodok ?</p> |
| | Rasa tanggung jawab | <p>1. Dapat menaati aturan permainan</p> <p>2. Anak mau menerima kekalahan saat bermain.</p> | Guru | <p>1. Apakah disaat bermain lompat kodok anak mematuhi aturan dalam bermain ?</p> <p>2. Bagaimana respon anak ketika kalah / menang dalam saat bermain ? apakah anak menerima jika ia kalah saat bermain ?</p> |
| | Perilaku prososial | <p>1. Dapat bermain dengan teman sebayanya</p> <p>a.</p> <p>2. Dapat mengetahui perasaan temannya ketika marah, sedih, dan bahagia.</p> <p>3. Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman sebayanya</p> | Guru | <p>1. Apakah anak saling berinteraksi saat bermain lompat kodok dengan temannya ?</p> <p>2. Bagaimana respon anak jika salah satu temannya terjatuh saat bermain ?</p> <p>3. Apakah anak dapat bekerja sama membersihkan lokasi bermain disaat permainan selesai ? bagaimana respon anak jika ada teman tidak membantu membersihkan tempat bermain ?</p> |

Lampiran 3 Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU

A. Identitas Guru

Nama : **YENNI MARLIANTI. S.Pd**
Wali Kelas : **Kelas 1C**
Alamat : **SDN 06 Ujan Mas, Kab. Kepahiang**

B. Daftar Pertanyaan

1. Apakah sebelumnya ibu/bapak pernah mengenalkan permainan tradisional kepada anak ?
2. Apakah anak pernah bermain lompat kodok disekolah ?
3. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak sebelum bermain lompat kodok ?
4. Bagaimana ibu/bapak menjelaskan peraturan dalam bermain lompat kodok kepada anak ?
5. Apakah anak mematuhi peraturan yang ada saat bermain ?
6. Apakah ibu/bapak mendampingi anak ketika bermain lompat kodok ?
7. Menurut ibu/bapak apakah manfaat bermain lompat kodok ?
8. Apakah anak bisa menyesuaikan diri dengan temannya saat bermain permainan lompat kodok ?
9. Apakah disaat bermain anak merasa percaya diri saat bermain permainan lompat kodok ?
10. Apakah disaat bermain lompat kodok anak mematuhi aturan dalam bermain ?
11. Bagaimana respon anak ketika kalah / menang dalam saat bermain ? apakah anak menerima jika ia kalah saat bermain ?
12. Apakah anak saling berinteraksi saat bermain lompat kodok dengan temannya ?
13. Bagaimana respon anak jika salah satu temannya terjatuh saat bermain ?
14. Apakah anak dapat bekerja sama membersihkan lokasi bermain disaat permainan selesai ? bagaimana respon anak jika ada teman tidak membantu membersihkan tempat bermain ?

Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prof. Dr.H. Lukman Asha, M.Pd.I

Nip : 195909291992031001

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Ade Fitria

Nim : 20591001

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

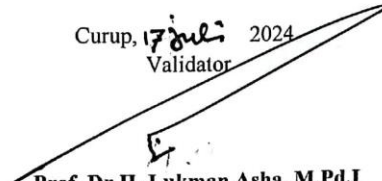
Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Siswa Kelas 1 SDN 06 Ujan Mas**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup, 17 Jul 2024
Validator


Prof. Dr.H. Lukman Asha, M.Pd.I
NIP. 195909291992031001

Lampiran 5 SK Pembimbing

12/21/23, 2:29 PM

Transkrip Mahasiswa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 6 Tahun 2024

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Ade Fitria tanggal 18 Maret 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 16 Oktober 2023

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Prof. Dr. H. Lukman Asha, M.Pd.I** 195909291992031002
2. **Meri Hartati, M.Pd** 2015058704

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Ade Fitria

N I M : 20591001

JUDUL SKRIPSI : Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok terhadap Perkembangan Sosio – Emosional Siswa Kelas I di SDN 06 Ujung Mas

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
pada tanggal 18 Maret 2024
Dekan,



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 6 Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 593 /In.34/FT/PP.00.9/05/2024 22 Mei 2024
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Ade Fitria
 NIM : 20591001
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok terhadap Perkembangan Sosio –
 Emosional Siswa Kelas 1 di SDN 06 Ujang Mas
 Waktu Penelitian : 22 Mei s.d 22 Agustus 2024
 Tempat Penelitian : SDN 06 Ujang Mas

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih




a.n Dekan



Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 7 SK Penelitian

|  PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372 Website: www.dpmpstp.kepahiangkab.go.id | |
|--|--|
| IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/076/I-Pen/DPMPSTP/IV/2024 | |
| DASAR : | |
| 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian; 2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1); 3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Nonperizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang; 4. Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 593/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 Tanggal 22 Mei 2024 Hal Izin Penelitian. | |
| DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA : | |
| Nama NPM Pekerjaan Lokasi Penelitian Waktu Penelitian Tujuan Judul Proposal Penanggung Jawab Catatan | : ADE FITRIA : 20591001 : Mahasiswa : SDN 06 Ujan Mas : 22 Mei 2024 s.d 22 Agustus 2024 : Melakukan Penelitian : Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio Emosional Siswa Kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas : Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup : 1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas. |
| Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 31 Mei 2024 | |
|  |  Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS, ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005 |
| Tembusan disampaikan Kepada yth: | |
| 1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian | |
| Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikat Elektronik (BSiE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) | |

Lampiran 8 Berita Acara Sempro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan A.K Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ... Senin ... JAM 13.00 TANGGAL 16-10-2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Ade Futria
NIM : 20591001
PRODI : PGMI
SEMESTER : 7
JUDUL PROPOSAL : Analisis Permainan tradisional lompat kodok
Terhadap Perkembangan sosio-emosional
Anak usia 7-10 tahun Di Kel. Durian Depan

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

- a. *Prof. R. terima*
- b. *Ilmu: pedoman karya ilmiah*
- c. *Mengganti tempat penelitian dari lingkungan masyarakat ke SD*

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

A. Rukman A

CURUP, 2023
CALON PEMBIMBING II

Mari Hartati, M.Pd

MODERATOR,

Pani Eliza

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian



Pemberian surat izin penelitian kepada ibu Sri Halimah, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 06 Ujan Mas.



Wawancara dengan Wali Kelas 1C ibu Yenni Marlianti, S.Pd



Siswa kelas 1C bermain lompat kodok



Siswa kelas 1C bermain lompat kodok



Siswa kelas 1C bermain lompat kodok

Lampiran 10 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 06 UJAN MAS
JL.Raya Curup – Kepahiang, Desa Ujan Mas Bawah Kode Pos 39171



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

No: S.011/SDN06UM/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Halimah, S.Pd
NIP : 19640911 198604 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 06 Ujan Mas
Unit Kerja : SDN 06 Ujan Mas

Dengan ini menerangkan bahwa nama di bawah ini :

Nama : Ade Fitria
Nim : 20591001
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 06 Ujan Mas dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas“

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ujan Mas, 10 Agustus 2024

Kepala Sekolah

SD.NEGERI 06
UJAN MAS
Sri Halimah, S.Pd
NIP. 19640911 198604 2 003

Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yenni Mardiani, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas 1C

Menerangkan sebenarnya bahwa,

Nama : Ade fitria

NIM : 20591001

Pekerjaan : Mahasiswa

Telah melakukan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Siswa Kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas”. Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Ujan Mas, 10 Agustus 2024

Wali Kelas 1C

SDN 06 Ujan Mas



Yenni Marlianti, S.Pd

NIP 198003122005022003

BIODATA PENULIS



Penulis bernama lengkap Ade Fitria, lahir di Durian Depun, Kec. Merigi, Kab. Kepahiang pada tanggal 27 Desember 2001. Penulis merupakan anak ke 6 dari pasangan Bapak Mulyadi dan Ibu Laila Tusiha. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh penulis adalah bersekolah di MIN 03 Kepahiang selesai pada tahun 2014, kemudian melanjutkan pendidikan menengah ke MTSN 01 Kepahiang selesai pada tahun 2017, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMKN 5 Kepahiang selesai pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Di Institut Agama Islam Negeri Curup melalui seleksi UM-PTKIN. Dengan berusaha dan berdoa untuk menyelesaikan Pendidikan Strata (S1), penulis berhasil menyelesaikan program studi yang ditekuni pada tahun 2024, dengan judul skripsi “Analisis Permainan Tradisional Lompat Kodok Terhadap Perkembangan Sosio-Emosioal Siswa Kelas 1 di SDN 06 Ujan Mas”.