

Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak

FITRI FEBRI HANDAYANI

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Email: fitrifebrialhamid@gmail.com

Article received: 20 Desember 2021, Review process: 11 Januari 2022,

Article Accepted: 13 Februari 2022, Article published: 30 Maret 2022

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the social and emotional skills of children in group B PAUD Mutiara Pertiwi, Kempas District, who played 22 children, could be stimulated through the traditional game of Lulu Cina Blind. This study uses a classroom action research method which is carried out in collaboration between researchers and classroom teachers by applying the Kemmis Tagart model, with the stages of planning, action, observation, evaluation and reflection. The action was carried out in 2 cycles, each cycle having 3 meetings. Collecting data through observation and field notes and analysis using the percentage formula. The results of the study show that children's social emotional skills can be stimulated very well through the traditional game of blind Chinese lulu. This is evident from the acquisition of the average presentation value in the first cycle of 60% and in the second cycle it increased to 81%. The key is to unlock the traditional Chinese lulu game, blind to discipline and discipline in learning and playing, children are responsible for learning and playing, children have the nature of sharing, willing to wait their turn, happy to help other friends and teachers, enjoy listening to others (teachers, friends) speaking, able to control behavior and emotions, complete tasks without the help of teachers or friends and ask to get, the ninth indicator to get good and very good criteria

Keywords: *Social emotional, Early childhood, Traditional game Lulu Lulu Cina Buta*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah keterampilan sosial emosional anak kelompok B PAUD Mutiara Pertiwi Kecamatan Kempas yang berjumlah 22 anak dapat terstimulus melalui permainan tradisional lulu cina buta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaborasi antar peneliti dan guru kelas dengan menerapkan model Kemmis Tagart, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang masing-masing siklus terdapat 3 kali pertemuan. Pengumpulan data melalui observasi dan catatan lapangan dan dianalisis menggunakan rumus persentase. Hasil Penelitian menunjukkan keterampilan sosial emosional anak dapat terstimulus dengan sangat baik melalui permainan tradisional lulu cina buta. Hal tersebut terbukti dari perolehan nilai presentasi rata-rata pada siklus I sebesar 60% dan pada siklus II meningkat

menjadi 81%. Dapat disimpulkan melalui permainan tradisional lulu cina buta anak disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain, anak bertanggung jawab dalam belajar dan bermain, anak memiliki sifat senang berbagi, mau menunggu giliran, senang membantu teman lain dan guru, mendengarkan ketika orang lain (guru, teman) berbicara, mampu mengontrol perilaku dan emosi, menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru maupun teman dan bertanya untuk mendapatkan informasi, kesembilan indikator ini memperoleh kriteria ketuntasan baik dan sangat baik.

Kata Kunci: *Sosial emosional, Anak usia dini, Permainan tradisional Lulu Cina Buta*

PENDAHULUAN

Seorang anak dikatakan memasuki dunia ke-PAUD-an kisaran usia sedari mereka lahir hingga berumur enam tahun (Dwijyanthi, 2020), yang masih mengalami proses tumbuh kembang yang unik, pesat dan luar biasa (Gusman et al., 2021; Sistiari, 2021). Pada usia ini juga disebut usia emas, karena merupakan masa yang terpenting dalam kehidupan anak dan perlu mendapat penanganan seawal mungkin baik dari orangtua maupun dari pendidik (Poppyariyana, 2020; Ramadhani & Fauziah, 2020). Penanganan seawal mungkin bisa diberikan melalui pendidikan, baik formal, nonformal maupun informal (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Disamping itu, perkembangan anak terbentuk melalui proses belajar, oleh karena itu pemberian pendidikan seawal mungkin sangat penting diberikan untuk anak (Anzani et al., 2020).

Pendidikan usia dini merupakan salah satu layanan pendidikan kepada anak sampai memasuki tahap Sekolah Dasar (Magfiroh et al., 2020), dimana dalam proses pendidikan ini bertugas memberikan upaya-upaya yang terencana dan tersistem untuk membimbing, menstimulasi, mengasah, dan memberikan pengalaman-pengalaman yang berbuah keterampilan dan kemampuan anak (Dewi et al., 2020) serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya (Nurtiani & Rahma, 2020), tujuannya agar anak lebih siap memasuki jenjang dunia pendidikan selanjutnya (Sukatin et al., 2019), serta untuk membantu proses tumbuh kembang anak, yang lebih mengarahkan pada aspek perkembangan anak (Hayati, 2019).

Dalam proses pendidikan usia dini, dasar yang terpenting ialah pembentukan kepribadian yang baik seperti memiliki budi pekerti luhur, berkarakter, berketerampilan serta memiliki kependaian (Sari, 2021). Dasar pendidikan untuk anak usia dini disesuaikan oleh kebutuhan anak, tingkat perkembangannya dan hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitar agar terciptalah pembelajaran yang nyata (Sari, 2021). Dalam pembelajaran anak usia dini memuat program-program mengembangkan yang berupa 6 aspek yang perlu dikembangkan kepada anak, diantaranya: nilai agama-moral, bahasa, sosial-emosional, kognitif, fisik-motorik (kasar dan halus) dan seni (Yustina, 2021).

Dasar bagi kehidupan manusia adalah berinteraksi dengan sesama manusia, dikarenakan manusia tidak terlepas dari manusia lainnya baik secara fisik maupun psikis. Oleh itu karena perkembangan sosial emosional penting dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dan berempati terhadap sesama (Nisa et al., 2021). Adapun Kemampuan sosial emosional yang harus dimiliki anak menurut Keputusan Menteri Agama nomor 792 Tahun 2018 mengenai pedoman implementasi kurikulum Raudatul Athfal dan Juknis Raudatul Athfal, sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 Tahun

Indikator Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 Tahun

Kesadaran diri	Mengikuti perubahan-perubahan jadwal rutinitas serta sudah menjadi pembiasaan.
	Rasa syukur yang ditunjukkan dengan semangat, disiplin, tertib, tanggung jawab, dalam belajar dan bermain
	Melafalkan kalimat thayibah sesuai fungsinya
	Mampu mengemukakan hal-hal sebenarnya
	Mengerjakan, menyelesaikan tugas tidak mencontek pekerjaan temannya
	Mampu mengelola persaan secara bertahap
	Mendengarkan orangtua, guru dan teman yang sedang berbicara
	Memahami peraturan di sekolah, di rumah dan lingkungan bermain
	Mengetahui perbedaan anatara orang dewasa (anggota keluarga, guru dan teman) yang dapat membantu dengan orang asing yang tidak bisa membantu
	Senang berbagi, senang menolong yang membutuhkan pertolongan dan menunggu giliran
Rasa tanggung jawab untuk diri	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang dewasa dan mampu menjelaskan tugasnya
	Memahami pentingnya peranan menolong diri sendiri dan peranan mereka dalam menciptakan lingkungan yang sehat
	Mulai mengambil tanggung jawab terhadap pemeliharaan lingkungan kelas
	Mmemahami dan mengikuti tujuan prosedur kelas
	Memahami dan mengikuti aturan kelas
	Bertanya untuk memperoleh informasi
	Berdiskusi dalam kelompok melalui mengemukakan ide, mendengar pendapat dan sebagainya
Perilaku Prososial	Memelihara hubungan pertemanan paling sedikit dengan 1 anak lain
	Mengenai apa yang orang lain inginkan

Perkembangan sosial emosional merupakan sebuah proses belajar secara terus menerus tanpa henti dimana dalam proses belajar ini agar mampu beradaptasi,

mampu mengikuti norma atau aturan bermasyarakat, mampu bertanggung jawab dan mampu mengungkapkan perasaan serta memahami perasaan orang lain (Yustina, 2021). Modal dasar dalam berinteraksi adalah memiliki *Social life skill*. Anak yang memiliki kecakapan dalam bersosial dapat belajar untuk menghargai setiap perbedaan individual sehingga situasi yang tidak diinginkan dapat terminimalisir dengan baik (Zakiya & Mayar, 2020). Sejalan dengan pendapat Ramdani dkk kemampuan bersosial adalah sebuah situasi yang pasti dialami setiap manusia, dimana disana mereka belajar berbaur terhadap sesama manusia (Ramdani et al., 2021). Sementara perkembangan emosional merupakan kemampuan untuk melatih kepekaan dirinya terhadap manusia lain, mampu memberikan reaksi terhadap sesuatu dan mengikuti norma yang berlaku di masyarakat (Syafi & Solichah, 2021).

Nurmalitasari dalam jurnal La Hawi menyatakan bahwa mengembangkan sosial emosional anak hendaknya dilakukan dalam lingkungan yang mendukung seperti taman kanak-kanak yang mana disana terdapat sejumlah anak yang berada dalam satu naungan sehingga akan mengembangkan pergaulan antar sesama (Hewi, 2020). Untuk mengembangkan sosial emosional anak dibutuhkan pembelajaran yang tepat agar perkembangannya dapat berjalan sebagai mana mestinya. Oleh karena itu, untuk memperoleh pendidikan yang sesuai tersebut dibuatlah sebuah tempat bagi anak-anak agar dapat belajar sambil bermain (Nurhayati et al, 2020). Bermain merupakan dunia anak yang sukar dipisahkan dari anak (Hasanah, 2019), karena bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi mereka serta dapat dilakukan dimana saja baik menggunakan alat ataupun tidak, baik bermain sendiri ataupun secara kelompok (Husain & Walangadi, 2021). Pernyataan tersebut sejalan dengan karakteristik dan prinsip belajar anak usia dini, yakni anak belajar sambil/melalui bermain (Aqobah et al., 2020; Trismahwati & Sari, 2020). Selain itu prinsip pembelajaran anak usia dini yang lainnya ialah anak belajar berangkat dari apa yang dimilikinya, pembelajaran yang bersifat menantang, pembelajaran dengan memanfaatkan alam, belajar untuk memperoleh keterampilan dan belajar seraya melakukan sesuatu (Maulida, 2020).

Pernyataan mengenai belajar seraya bermain diperkuat oleh pernyataan Rahayu Dkk dalam jurnalnya, yang mengatakan melalui bermain seluruh aspek pengembangan anak dapat terstimulasi. yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral, seni, dan motorik (Anak & Dini, 2021). Kemudian itu, beberapa ahli psikolog mengatakan bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan jiwa anak (Cendana & Suryana, 2022), serta dalam bermain juga mengandung nilai sosial khususnya permainan tradisional (Handoko & Gumatan, 2021). Diperkuat oleh pernyataan Wahyun dkk dalam jurnalnya yang mengatakan permainan tradisional dijadikan tempat berhimpun, berbincang-bincang dan bersenang-senang untuk mengekspresikan emosinya baik secara fisik atau psikis (Wahyuni et al., 2020).

Permainan tradisional adalah warisan dari nenek moyang yang harus dilestarikan (Amania et al, 2021) namun kenyataan yang dihadapi saat ini permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak, bahkan sebagian dari anak-anak ada yang tidak mengetahui keberadaan permainan tradisional tersebut, disamping itu, diperkuat oleh orang tua lebih suka anaknya main dirumah tidak bermain kotor-kotoran serta justru memberikan fasilitas permainan modern seperti *handpone* dan permainan modern lainnya yang dianggap praktis dengan kemasan yang lebih menarik (Maghfiroh, 2020). Padahal jika dilihat dari segi

praktisnya, permainan tradisional jauh lebih praktis dikarenakan cenderung memanfaatkan media di sekitar lingkungan atau bisa dimainkan tanpa alat, artinya dalam permainan tradisional anak-anak akan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya serta belajar menunjukkan perilaku penyesuaian sosial emosional antar sesama (Adi, 2020; Witasari & Wiyani, 2020).

Menurut Subagiyo dalam Bachtiar dkk (Bachtiar et al., 2020) permainan tradisional menjadi wahana bagi anak untuk mengekspresikan diri secara fisik, psikis dan perasaan, mewujudkan kreativitas dan semangat melakukan pembaruan dan perubahan, mengasah, menumbuh-kembangkan kognitif, mengembangkan empati, menciptakan kesadaran sosial serta dalam permainan tradisional semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksakan hidup ditumbuh suburkan. Behkordi mengatakan *traditional game an interesting way to improve or maintain the psical, mental health, spiritual, affective and social of members public* (Dehkordi, 2015). Oleh karena itu, penting sekali permainan tradisional diterapkan kepada anak karena dapat menunjang 6 aspek pengembangan anak termasuk aspek sosial emosional anak.

Berdasarkan pemaparan di atas, penting sekali untuk mengembangkan nilai sosial emosional kepada anak. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, peneliti menduga melalui permainan tradisional dapat menstimulus keterampilan sosial emosional anak, hal ini senada dengan pernyataan Wolfgang dan Wolfgang dalam sujiono (2012) dalam bukunya yang menyatakan nilai-nilai dalam bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional anak. Kemudian dilanjutkan oleh penelitian yang dilakukan Ramdhani dkk yang menyatakan melalui penerapan permainan tradisional bakiak ular tangga dapat menstimulus perkembangan sosial emosional anak (Ramdani et al., 2021). Senada dengan pernyataan Rahayu dkk jyang mengatakan permainan tradisional mampu menstimulus ke enam aspek perkembangan anak serta membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif (Rahayu et al., 2021). Mentari dalam tesisnya mengatakan melalui permainan tradisional dhakon mampu mengembangkan perkembangan kognitif dan sosial emosional anak (Mentari., 2019). La Hewi mengatakan permainan dadu literasi mampu mengembangkan sosial emosional anak (Hewi, 2020). Dari pemaparan di atas permainan tradisional mampu menstimulus perkembangan sosial emosional anak, oleh sebab itu peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai menstimulus keterampilan sosial emosional anak melalui permainan tradisional lulu cina buta di PAUD Mutiara Pertiwi Kecamatan Kempas.

Permainan tradisional lulu cina buta merupakan permainan sosial yang melibatkan banyak pemain, semakin banyak yang terlibat maka permainan semakin seru. Dalam permainan ini memerlukan kekompakan, rasa tanggung jawab, mengontrol emosi, memahami aturan main dan kejujuran. Permainan tradisional lulu cina buta berasal dari daerah Melayu Riau yang dimainkan secara berkelompok dengan membentuk lingkaran dan saling berpegangan tangan serta menggunakan penutup mata untuk yang berperan sebagai si buta (Rahmadani et al., 2019). Cara bermainnya dimulai dengan hompimpa dan uset/batu gunting kertas untuk menentukan siapa yang menjadi si buta. Kemudian yang kalah akan menjadi si buta dengan posisi di tengah lingkaran dan dikelilingi oleh anak-anak yang tidak kalah dalam hompimpa. Permainan dimulai ketika si buta menutup mata menggunakan kain dan anak-anak lainnya bernyanyi lagu lulu cina buta sambil berputar mengelilingi si buta sambil berpegangan tangan. Ketika lagu selesai dinyanyikan si

buta mulai mencari 1 anak untuk di tebak namanya. Ketika si buta menebak nama anak dengan benar maka anak yang ditebak namanya akan menjadi sibuta, jika si buta salah menebak nama anak, maka si buta anak kembali menjadi si buta dan permainan akan dilanjutkan kembali. (<https://www.melayupedia.com>).

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dengan cara berkolaborasi dengan guru kelas. Permainan tradisional lulu cina buta sengaja diterapkan kepada anak dengan tujuan untuk melihat perkembangan dan peningkatan aspek sosial emosional anak usia 5 – 6 tahun, yang mana fokus penelitian ini terletak pada kegiatan bermain anak dengan menggunakan permainan tradisional lulu cina buta. Kegiatan pelaksanaan permainan dilaksanakan ketika anak selesai makan atau pada kegiatan istirahat, dimana anak-anak bersama guru melakukan permainan secara bersama-sama. Penilaian dilaksanakan ketika anak melakukan permainan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I dan siklus II, dimana tiap-tiap siklus terdapat 3 kali pertemuan dengan menggunakan tahapan model Kemmis Tagart, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi (Rahayu, et all 2021). Subjek penelitian ini seluruh anak kelompok B di PAUD Mutiara Pertiwi yang berjumlah 22 anak, 9 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai kemampuan sosial emosional anak melalui permainan tradisional lulu cina buta, menggunakan lembar instrument observasi skala Guttman, dimana skala guttman adalah skala yang berupa pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh jawaban yang bersifat tegas (Sugiyono, 2019), dalam penelitian ini menggunakan 2 pilihan jawaban yaitu Ya dan Tidak. Sedangkan catatan lapangan digunakan untuk mencatat berbagai hal yang terjadi selama proses penerapan permainan tradisional baik dari pengendalian kegiatan permainan, suasana dalam kegiatan, interaksi guru dan siswa dan lain sebagainya. Instrument yang digunakan menggunakan jenis instrumen data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase yang bersumber dari buku Anas Sudijono (Sudijono, 2019), dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

P = persentase
F = frekuensi
N = jumlah objek

Setelah dianalisis, selanjutnya hasil data yang diperoleh diinterpretasikan kedalam 4 kriteria menurut Suharsimi (Arikunto, 2015):

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari apabila indikator sosial emosional memperoleh kriteria sangat baik dan baik (Hewi, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui kondisi awal kemampuan sosial emosional anak sebelum diberikan tindakan berupa penerapan permainan tradisional lulu cina buta. Adapun hasil observasi dan catatan lapangan mengenai capaian kemampuan sosial emosional pra tindakan disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Hasil Kemampuan Sosial Emosional Anak Pra Siklus

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Penilaian		Ket
		F	%	
1	Disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain	8	36	K
2	Tanggung jawab dalam belajar dan bermain	9	41	K
3	Senang berbagi	6	27	K
4	Menunggu giliran	6	27	K
5	Senang menolong orang lain	9	41	K
6	Mendengarkan orangtua, guru, teman yang sedang bicara	4	18	K
7	Dapat mengelola perilaku dan emosi	5	22	K
8	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang dewasa	7	31	K
9	Bertanya untuk memperoleh informasi	9	41	K
Jumlah		63		
Rata-rata		0,31		
Persentase (%)		31		

Berdasarkan tabel data hasil pra siklus di atas dapat diketahui bahwa kemampuan sosial emosional anak masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari perolehan seluruh hasil tiap indikator memperoleh kriteria kurang, artinya belum memperoleh kriteria ketuntasan baik atau sangat baik. Untuk menindak lanjuti hal tersebut peneliti bersama guru kelas menerapkan sebuah tindakan yang berupa permainan tradisional untuk menstimulus kemampuan sosial emosional anak. Penelitian tindakan ini menggunakan 4 tahap kegiatan, yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada kegiatan perencanaan peneliti menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk mendukung penelitian yang meliputi: penutup mata untuk mendukung permainan lulu cina buta, menyusun dan menyiapkan lembar observasi untuk melihat kemampuan sosial emosional anak, menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mencatat situasi yang terlihat, menyiapkan kamera untuk dokumentasi. Kegiatan pelaksanaan dilaksanakan dari tanggal 8 – 10 November 2021 untuk siklus I dan untuk siklus II pada tanggal 15 – 17 November 2021, dilaksanakan ketika anak selesai makan atau pada kegiatan istirahat, dimana anak-anak bersama guru melakukan permainan secara bersama-sama. Kegiatan pengamatan atau observasi dilaksanakan diakhir siklus untuk mengetahui kemampuan sosial emosional anak melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Kegiatan refleksi dilaksanakan pada akhir siklus, dimana peneliti

berdiskusi bersama wali kelas untuk membahas hal-hal yang menjadi hambatan/kendala, kemudian hasil dari refleksi tersebut menjadi pijakan untuk melaksanakan siklus selanjutnya. Uraian analisis siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada penjelasan berikut:

Analisis Siklus I (Satu)

Tabel 3. Data Hasil Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus 1

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Penilaian		Ket.
		F	%	
1	Disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain	10	45	C
2	Tanggung jawab dalam belajar dan bermain	17	77	SB
3	Senang berbagi	14	64	B
4	Menunggu giliran	13	59	C
5	Senang menolong orang lain	15	68	B
6	Mendengarkan orangtua, guru, teman yang sedang bicara	9	41	C
7	Dapat mengelola perilaku dan emosi	11	50	C
8	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang dewasa	13	59	C
9	Bertanya untuk memperoleh informasi	17	77	SB
Jumlah		59		
Rata-rata		0,60		
Persentase (%)		60		

Berdasarkan hasil data siklus 1 di atas dapat diketahui bahwa dari 9 indikator, 5 diantaranya memperoleh kriteria cukup dan 2 indikator memperoleh kriteria baik dan sangat baik. Meskipun kemampuan sosial emosional anak sudah mengalami sedikit peningkatan dari kegiatan pra siklus lalu, namun dari hasil perolehan ini masih menandakan kemampuan sosial emosional anak tergolong rendah dengan perolehan nilai rata-rata 60% (kriteria cukup) yang belum memenuhi syarat ketuntasan baik dan sangat baik. Hal ini dikarenakan ada beberapa hambatan yang ditemukan, meliputi: sebagian anak masih belum memahami aturan kegiatan permainan lulu cina buta, tidak tertib dalam bermain, tidak mendengarkan perkataan gurunya dan terlalu semangat dalam bermain sehingga bermain sesuka mereka. Oleh karena itu tindakan ini memerlukan tindakan lanjutan yang akan dilanjutkan pada siklus II.

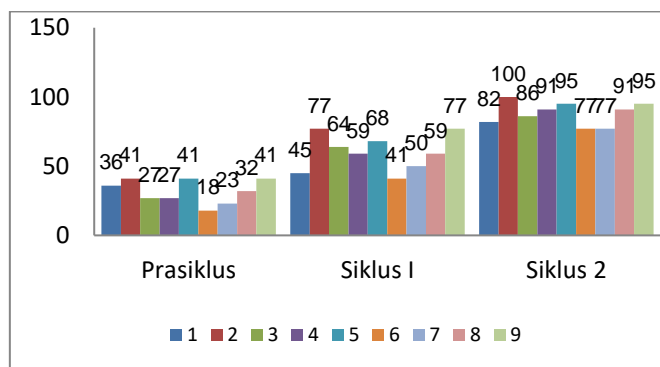
Analisis Siklus II (Dua)

Melalui hasil penelitian pada Siklus I dengan hasil belum memenuhi kriteria ketuntasan baik dan sangat baik serta berdasarkan beberapa hambatan yang ditemukan, peneliti bersama wali kelas berdiskusi guna mendapatkan pemecahan masalah, yang meliputi: peneliti dan wali kelas selalu mengingatkan anak-anak agar tertib dalam bermain, selalu mengingatkan aturan main jika terdapat ada anak yang mulai tidak menaati aturan agar tidak menular ke anak lainnya dan mengupayakan mencari perhatian anak agar perkataan guru dapat didengar anak dengan baik. Adapun data yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Data Hasil Kemampuan Sosial Emosional Anak Siklus 2

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Penilaian		Ket
		F	%	
1	Disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain	18	82	SB
2	Tanggung jawab dalam belajar dan bermain	22	100	SB
3	Senang berbagi	19	86	SB
4	Menunggu giliran	20	91	SB
5	Senang menolong orang lain	21	95	SB
6	Mendengarkan orangtua, guru, teman yang sedang bicara	17	77	B
7	Dapat mengelola perilaku dan emosi	17	77	B
8	Melaksanakan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang dewasa	20	91	SB
9	Bertanya untuk memperoleh informasi	21	95	SB
Jumlah		175		
Rata-rata		0,81		
Persentase (%)		81		

Berdasarkan tabel hasil data siklus II di atas, diketahui dari 9 indikator kemampuan sosial emosional anak, tidak ada indikator yang memperoleh kriteria cukup, 2 indikator memperoleh kriteria baik dan 7 indikator memperoleh kriteria sangat baik dengan nilai rata-rata 81% (kriteria sangat baik). Dari hasil analisis siklus II ini menandakan kemampuan sosial emosional anak selalu mengalami peningkatan dari kegiatan pra siklus, siklus I sampai siklus II. Untuk melihat perbandingan hasil peingkatannya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Perbandingan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pra Siklus Siklus I dan Siklus II

Seperti yang terlihat pada grafik 1 di atas, kemampuan sosial emosional anak selalu mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya perolehan rata-rata dari setiap siklus, untuk pra siklus memperoleh rata-rata 31% (kriteria cukup), siklus I meningkat menjadi 60 % (kriteria cukup) dan siklus II meningkat lagi menjadi 81% (kriteria sangat baik). Dengan demikian penerapan permainan tradisional lulu cina buta terbukti dapat mentimulus

kemampuan sosial emosional anak. Telah tercapainya ke-9 indikator kemampuan sosial emosional anak yang memperoleh ketuntasan baik dan sangat baik dengan nilai rata-rata 81% (kriteria sangat baik) sehingga pelaksanaan penelitian tindakan ini dicukupkan sampai pada siklus II dikarenakan keseluruhan indikator telah mengalami peningkatan dengan memperoleh syarat ketuntasan baik dan sangat baik serta melihat perolehan hasil rata-rata yang juga telah mencapai syarat ketuntasan baik dan sangat baik.

Berdasarkan hasil temuan yang telah di paparkan, menerapkan permainan tradisional lulu cina buta dapat menstimulus perkembangan sosial emosional anak, dari ke sembilan indikator yang disajikan peneliti, yang meliputi: anak disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain, anak bertanggung jawab dalam belajar dan bermain, anak memiliki sifat senang berbagi, mau menunggu giliran, senang membantu teman lain dan guru, mendengarkan ketika orang lain (guru, teman) berbicara, mampu mengontrol perilaku dan emosi, menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru maupun teman dan bertanya untuk mendapatkan informasi, kesembilan indikator ini memperoleh kriteria ketuntasan baik dan sangat baik. Penelitian ini memperkuat pernyataan yang menyatakan permainan tradisional dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan anak termasuk aspek sosial emosional anak (Anak & Dini, 2021) (Suyadi, 2013). Selain itu penelitian ini juga memperkuat prinsip pembelajar anak usia dini yaitu anak belajar seraya bermain (Mulyasa, H., 2019), hal ini serupa dengan penjelasan Fadlillah yang mengatakan bermain adalah kesukaan mayoritas anak, tidak ada anak yang tidak menyukai bermain, oleh karena itu metode bermain sangat cocok diterapkan untuk pembelajaran anak (Fadlillah, 2017), Anita Yus juga mengatakan bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus diterapkan sebagai suatu metode pembelajaran (Yus, 2015). Temuan dalam penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erlina, yang mengungkapkan permainan lulu cina buta efektif dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak di TK IT Al-Mawaddah Aceh Besar (Erfina, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional lulu cina buta dapat menstimulus kemampuan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Mutiara Pertiwi Kecamatan Kempas pada 9 indikator perkembangan sosial emosional anak usia 5 – 6 tahun yang meliputi: disiplin dan tertib dalam belajar dan bermain, tanggung jawab dalam belajar dan bermain, senang berbagi, menunggu giliran, senang menolong orang lain, mendengarkan orangtua, guru, teman yang sedang bicara, dapat mengelola perilaku dan emosi, melaksanakan dan menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang dewasa dan bertanya untuk memperoleh informasi

Dari kegiatan Siklus I dan Siklus II yang telah dilaksanakan ada beberapa hal yang peneliti dapatkan mengenai anak (1) anak menyukai kegiatan bermain, terlihat dari anak semangat dan menunjukkan ekspresi senang ketika bermain permainan tradisional (2) anak menyukai hal yang baru, terlihat dari rasa penasaran dan antusias ketika guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional (3) anak menyukai model atau metode pembelajaran yang beragam karena tidak membuat mereka bosan.

Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat memberikan pencerahan kepada pendidik agar menerapkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran anak, dikarenakan berdasarkan prinsip belajar anak, anak belajar melalui bermain, selain itu permainan tradisional dapat membantu stimulus 6 aspek perkembangan anak. Semoga penelitian dapat menjadi rujukan penelitian yang akan datang sehingga menjadi penelitian yang lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, B. S. (2020). *"Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa."* *Jurnal Pendidikan Anak* , Volume 9 (1), 2020 , 33-399(1), 33–39.
- Amania, M., Nugahanta, G., A., & Kurniastuti, I. (2021). "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun". 3 1, 2, 3. (2021). 8, 237–251.
- Anzani, R. W., Insan, I. K., & Tangerang, U. M. (2020). "Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah."2, 180–193.
- Arikunto, S., dkk. (2015). *penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqobah, Q., J., Ali, M., & Decheline, G., & Raharja, A., T. (2020). "Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional." 134 - 142 .5(2), 134–142.
- Bachtiar, M. Y. (2020). "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak."6(April).
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini."6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>.
- Dewi, A. R., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). "Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini."04(1), 181–190.
- Dehkordi, M., R., "The Educational Impact of Traditional Games: the Role of Zurkhaneh Sport in Educating Children" *Journal of International Journal of Science Culture and Sport*, September 2017 : 5(3) ISSN : 2148-1148.
- Fadlillah, M. (2017). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Gusman, D., Studi, P., Informatika, T., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2021). "Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Animasi Di TK Taqifa." *JOTE JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education* Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 Halaman 33-42.
- Handoko, D., & Gumatan, A. (2021). "Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di Sma Negeri 1 Baradatu."2(1), 1–7.
- Hasanah, U. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung*.
- Hayati, Z. (2019). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dari Botol Plastik Dan Koran Bekas*.
- Hewi, L. (2020). "Perkembangan Sosial Emosional Di Tk Al-Aqsho Konawe Selatan."
- Horin, Y., Afrilianti, A. (2020). "Emosional Anak Usia Dini Berdasarkan Undang-Undang Nomor. VI." 156–171. <https://www.melayupedia.com/berita/434/lu-lu-cina-buta-permainan-seru-tebak->

- nama-khas-kepri, diakses pada 20 Desember 2021.
- Husain, R. I., & Walangadi, H. (2021). "Permainan Awuta , Ponti dan Kainje dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini."5(2), 1352–1358. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.839>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. 37), 33(8, □□□. <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Keputusan Menteri Agama Nomo 792 Tahun 2018 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Raudatul Athfal dan Juknis Raudatul Athfal : *DO T : ME AS R KU. 2767.*
- Magfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). "Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud/Kb Al-Munawwarah Pamekasan." 1–16. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>.
- Maghfiroh, Y. (2020). "Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun."6(1), 1–8.
- Maulida, S. (2020). "Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. 6.*
- Mentari, E., G. (2019). Implementasi Terhadap Kognitif Dan Permainan Tradisional Dhakon Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Iman 1 Kota Magelang (Tesis. *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2019*) diakses dari digilib.uin-suka.ac.id.
- Mulyasa, H., E. (2019). *Manajemen PAUD*. Bndung: Remaja Rosdakarya.
- Nisa, A. R., Patonah, P., & Prihatiningrum, Y., S. (2021). "Perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun: tinjauan pada aspek kesadaran diri anak."4(1), 1–7.
- Nurhayati, S., Pratama, M., & Wahyuni, I., W. (2020). "Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun."7(2), 125–137.
- Nurtianti, A. T., & Rahma, M. (2020). "Efektivitas Penerapan Metode Proyek Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B1 Tk Tahfizh Anak Bangsa Banda Aceh."2) 1),2). (n.d.). 7(1), 11–19.
- Poppyariyana, A. A. (2020). *Pengaruh permainan sains terhadap kemampuan berpikir logis anak.*
- Rahayu, D., I., Hurhasanah., & Suarta, I., N. (2021). "Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini Dwi."2(1), 171–176.
- Rahmadani, S., Abdillah, M. Z., Oktavia, N. H., & Budiana, B. (2019). "Pengenalan Permainan Tradisional Jawa, Sunda, Batak dan Cina untuk Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AbdiMas), 1(1), 1–11.* <https://doi.org/10.30871/abdimas.v1i1.1268>.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). "Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*4(2), 1011–1020. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). "Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak."5(02), 1–13.

- Sari, H. M. (2021). "Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai."5(2), 996–1008. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711>.
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>
- Sukati, et al. (2019). "Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini."
- Suyadi dan Maulidya Ulfah. (2013). Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Syafi, I., & Solichah, E. N. (2021). "Asesmen Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Ummul Quro Talun Kidul."5(02), 83–88/.
- Sudijono, A. (2019). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakart: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). "Identifikasi kemampuan kerjasama anak usia dini melalui permainan tradisional."
- Wahyuni, I., W., Muazimah, A., & Misda. (2020). "Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal."8(1), 61–68.
- Yus, A. (2015). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Kencana
- Yustina, A. (2021). "Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang" *Jurnal PAUD Teratai Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021*. 1–7.
- Zakia & Mayar, F. (2020). "Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional."2(2), 28–33.