

# C15\_I Nyoman Suarta

*by I Nyoman Suarta I Nyoman Suarta*

---

**Submission date:** 30-May-2023 11:18PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2105745275

**File name:** C15\_Pengembangan Permainan Tradisional Hantu Buta\_Sinta 4.pdf (319.25K)

**Word count:** 2352

**Character count:** 14749

## Pengembangan Permainan Tradisional Hantu Buta Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Dusun Sundak Desa Rarang

Baiq Yunia Herlina<sup>1\*</sup>, I Nyoman Suarta<sup>1</sup>, Baik Nilawati Astini<sup>1</sup>, Nurhasanah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

\*Corresponding Author: [baiqyunia1@gmail.com](mailto:baiqyunia1@gmail.com)

### Article History

Received : September 12<sup>th</sup>, 2022

Revised : Oktober 15<sup>th</sup>, 2022

Accepted : Oktober 27<sup>th</sup>, 2022

**Abstract:** Penelitian ini diarahkan untuk mendapatkan deskripsi tentang pengembangan permainan tradisional hantu buta untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di Dusun Sundak Desa Rarang yang dilatar belakangi rendahnya perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya dalam kegiatan bermain permainan tradisional hantu buta di Dusun Sundak, Desa Rarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan permainan tradisional hantu buta untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di Dusun Sundak, Desa Rarang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi. Hasil dari Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan dengan enam kali pertemuan, setiap tahap terjadi peningkatan dengan cara memodifikasi alat dan bahan, langkah-langkah main, serta aturan main. Hasil yang diperoleh pada tahap pengembangan I sebesar 46,5%, terjadi peningkatan di tahap pengembangan II dengan presentase sebesar 71,5% dan pada tahap pengembangan III mendapatkan presentase nilai sebesar 86,5%. Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan I, II, dan III, perkembangan sosial emosional anak dapat dikatakan meningkat karena nilai yang diperoleh anak pada masing-masing tahapan mengalami peningkatan yang signifikan.

**Keywords:** Permainan Tradisional Hantu Buta, Sosial Emosional

## PENDAHULUAN

kemampuan sosial emosional merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman, baik dalam hal emosi, kepribadian, maupun hubungan interpersonal yang diterima dari lingkungan social (Rahayu, 2019:26). Permainan tradisional menurut (Akbari et al., 2009) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.

Menurut (oblinger, 2006) permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan (soepandi, 1985) menjelaskan yang dimaksud tradisional adalah segala sesuatu yang dituturkan atau yang diwariskan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang. Pendidikan anak usia dini merupakan sarana dalam membangun kerangka dasar untuk membentuk, mengembangkan dasar-

dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Nurani, 2013: 8).

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, karena merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1998) Permainan tradisional hantu buta merupakan permainan berkelompok dan menggunakan dua orang yang berperan sebagai hantu. Permainan ini dilakukan berkelompok, boleh digabung anak laki-laki dan perempuan,

4 tetapi harus dengan pengawasan dan bimbingan dari guru atau orang dewasa. Karena permainan ini meraba teman. Jadi guru sangat berperan penting untuk mengawasi dan membimbing mereka. Ia harus menangkap siapa nama lawan yang sudah ia tangkap. Jika pemain tertangkap oleh hantu, maka hantu akan menebak siapa nama yang tertangkap, jika hantu berhasil menebak nama yang ia tangkap, maka yang tertangkap akan menjadi hantu, begitu seterusnya sampai pemain habis.

Langkah-langkah bermain hantu buta: Anak – anak melakukan hom pimpa (untuk menentukan yang menjadi hantu buta pertama), Kemudian anak – anak yang lain akan berdiri di dalam lingkaran yang di sediakan sesuai dengan jumlah pemain. Anak-anak tidak boleh lari atau menghindar pada saat ditemukan dan diraba oleh si hantu buta. Tugas anak yang menjadi hantu buta ini mencari / meraba temannya sambil mengenali (menyebut nama teman yg diraba, beserta ciri- ciri dari temannya yang dia ketahui. Anak akan diminta untuk menebak 2 orang temannya yang akan menjadi kelompoknya untuk bermain permainan tradisional yang sudah disediakan. Setelah habis / selesai, anak dibukakan penutup matanya, kemudian guru meminta anak untuk memilih satu permainan dari tiga permainan yang sudah disediakan, untuk dimainkan bersama teman yang sudah dia pilih.

Kemampuan sosial emosional merupakan proses yang dialami anak dalam tahap perkembangan untuk merespon lingkungan di usia sebelumnya. Perkembangan sosial emosional ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dirinya berhubungan dengan orang lain, baik itu teman sebaya maupun orang yang lebih tua di sekitarnya. Menurut Widyaningrum (2016:3) kemampuan sosial anak merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi atau berhubungan dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya. Lingkungan akan mudah menerima anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, berbagi dengan teman, bertanggung jawab atas perbuatannya, dan menghargai temannya. Selanjutnya Hurlock dalam (Ajeng Rahayu Tresna Dewi, dkk 2020) mengatakan bahwa emosi merupakan suatu bentuk komunikasi melalui perubahan mimik wajah dan fisik yang menyertai emosi, anak-anak dapat mengkomunikasikan perasaan mereka kepada orang lain dan mengenal berbagai jenis perasaan orang lain.

## 1 METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. menurut (Sugiyono, 2012:407) penelitian pengembangan adalah penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Nana Syaodih Sukmadinata, 2006:169) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dilaksanakan di Dusun Sundak yang ada di Desa Rarang Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur yang akan dilaksanakan di rumah peneliti dengan menyediakan tempat yang khusus untuk anak agar anak merasa nyaman pada saat peneliti melaksanakan penelitian. Waktu penelitian adalah waktu dimana melakukan penelitian mulai dari observasi awal sampai dengan menentukan permasalahan dan subjek yang akan diteliti. Waktu penelitian yaitu dari bulan Juli tahun 2020 dimana pada penelitian ini di tunjukkan untuk anak usia dini yang ada di Dusun Sundak, Desa Rarang, Kecamatan Terara.

Subyek dari penelitian ini ada 6 orang anak diantaranya 3 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini yang berada di Dusun Sundak Desa Rarang Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian, namun hasil gambaran tersebut tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih umum.

Adapun pedoman observasi yang digunakan menggunakan penilaian dengan teknik *rating scale*. Menurut Arikunto (dalam Sazhalya, 2016: 48) Penilaian menggunakan *rating scale* adalah teknik pengolahan data berupa angka mentah yang kemudian dijadikan sebuah data kualitatif, angka penilaian yang digunakan dalam observasi ini adalah 1 sampai 4, dari setiap skor tersebut memiliki nilai sebagai berikut: 1) Skor 1 diberikan apabila indikator tersebut tidak terlihat pada anak 2) Skor 2 diberikan apabila indikator

tersebut kadang-kadang pada anak 3) Skor 3 diberikan apabila indikator tersebut sering terlihat pada anak 4) Skor 4 diberikan apabila indikator tersebut selalu terlihat pada anak.

Tabel 1. Penilaian Rating Scale (Nurkencana, 1990)

No	Kriteria	Skor
1	Belum Berkembang (BB)	1
2	Mulai Berkembang (MB)	2
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Kemudian akan dihitung dengan:

$$NA = \frac{SA}{SMi} \times 100$$

NA = Nilai Akhir

SA = Skor Aktual

SMi = Skor Maksimal Ideal

Dari rumus tersebut rentang nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Jika memperoleh nilai  $\geq 25\%$  maka kemampuan sosial emosional anak belum berkembang (BB)

Jika memperoleh nilai 26-50% maka kemampuan sosial emosional anak mulai berkembang (MB)

Jika memperoleh nilai 51-75% maka kemampuan sosial emosional anak berkembang sesuai harapan (BSH)

Jika memperoleh nilai 76-100% maka kemampuan sosial emosional anak berkembang sangat baik (BSB)

Tabel 2. Rekapitulasi Pengembangan Permainan Tradisional Hantu Buta

No	Inisial Anak	Pengembangan I	Pengembangan II	Pengembangan III
1	IP	50%	75%	90%
2	DA	45%	70%	85%
3	SA	50%	75%	90%
4	NT	40%	65%	80%
5	JP	45%	70%	85%
6	KS	50%	75%	90%

Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi pengembangan permainan tradisional hantu buta untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, dapat dilihat bahwa setiap anak mengalami peningkatan dari pengembangan I sampai pengembangan III. Pada pengembangan I, hasil persentase yang diperoleh IP sebanyak 50%, DA memperoleh hasil 45%, SA 50%, NT memperoleh hasil persentase sebanyak 40%, JP 45% dan KS memperoleh hasil persentase 50%. Pada pengembangan II IP, SA dan KS

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subyek dari penelitian ini ada 6 orang anak diantaranya 3 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini yang berada di Dusun Sundak Desa Rarang Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur. Penelitian ini menggunakan 3 tahap pengembangan, diantaranya tahap pengembangan I, tahap pengembangan II dan tahap pengembangan III. Tahap pengembangan I, II dan III yang dilaksanakan pada juni 2022, di mana pada setiap tahap pengembangan terdapat kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Pada setiap pertemuan dilakukan alokasi waktu 1 x 60 menit. Setelah dilaksanakan penelitian pada enam orang anak diantaranya tiga anak perempuan dan tiga anak laki-laki di Dusun Sundak Desa Rarang, pengembangan permainan tradisional hantu buta untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang telah dilaksanakan dapat dikatakan berhasil dan berjalan dengan baik, karena dalam pelaksanaannya kegiatan bermain permainan tradisional hantu buta mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Tabel 2 Rekapitulasi Pengembangan Permainan Tradisional Hantu Buta Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Dusun Sundak Desa Rarang.

memperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebanyak 75%, sedangkan DA dan JP juga memperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebanyak 70%, NT memperoleh hasil persentase sebanyak 65%. Pada pengembangan III IP, SA dan KS memperoleh hasil persentase yang sama yaitu sebanyak 90% sedangkan DA dan JP memperoleh hasil persentase sebanyak 85%, NT memperoleh hasil persentase sebanyak 80%. Dari hasil persentase rekapitulasi tersebut, keenam anak dikategorikan berkembang sangat baik, oleh



karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional hantu buta dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di Dusun Sundak Desa Rarang.

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan I, II, dan tahap pengembangan III, perkembangan sosial emosional anak dapat dikatakan meningkat karena nilai yang diperoleh anak pada masing-masing tahapan mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata yang diperoleh pada tahap pengembangan I dengan persentase sebesar 46,5%, terjadi peningkatan di tahap pengembangan II dengan persentase sebesar 71,5%, pada tahap pengembangan III mendapatkan nilai persentase sebesar 86,5%.

## KESIMPULAN

Alat permainan yang digunakan dalam permainan ini menggunakan sapu tangan atau penutup mata, tongkat, dan kapur warna. Langkah-langkah bermain permainan hantu buta yang sudah dimodifikasi yaitu: (1) Anak-anak melakukan hom pimpa untuk menentukan yang akan menjadi hantu buta (2) Anak-anak yang lain berdiri di bentuk-bentuk geometri yang sudah disediakan sesuai dengan jumlah pemain (3) Anak-anak tidak boleh lari atau menghindar pada saat ditemukan dan diraba oleh si hantu buta (4) Tugas anak yang menjadi hantu buta adalah menyebut nama temannya beserta ciri-ciri dari temannya yang dia ketahui (5) Anak akan diminta untuk menebak 2 orang temannya yang akan menjadi kelompoknya untuk bermain permainan tradisional lainnya yang sudah disediakan. Aturan bermain pada permainan hantu buta yaitu: (1) Permainan harus didampingi oleh guru atau orang dewasa (2) Guru terlebih dahulu harus menjelaskan atau memberi contoh kepada anak bagaimana cara bermainnya (3) Permainan dilakukan minimal 5 orang anak (4) Semua anggota bermain terlebih dahulu melakukan gerakan hom pimpa sampai tersisa satu orang yang akan menjadi hantu buta (5) Yang tersisa satu orang akan menjadi hantu buta dan ditutup matanya menggunakan sapu tangan atau penutup mata. Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan I, II, dan tahap pengembangan III, perkembangan sosial emosional anak dapat dikatakan meningkat karena nilai yang diperoleh anak pada masing-masing tahapan mengalami peningkatan. Hal ini

dapat dilihat dari hasil rata-rata yang diperoleh pada tahap pengembangan I dengan persentase sebesar 46,5%, terjadi peningkatan di tahap pengembangan II dengan persentase sebesar 71,5%, pada tahap pengembangan III mendapatkan nilai persentase sebesar 86,5%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, dosen penguji serta semua yang terlibat dalam penelitian ini, yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

## REFERENSI

- Darminiasih Ni Nyoman, A.A. (2014). *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sabana Sari*. Jurnal program pascasarjana Pendidikan Dasar. Universitas Ganesa.
- Fitrah, Muh & Luthfiyah (2017). *Metodelogi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas dan Studi Kasus)*. CV Jejak: Jawa Barat.
- Hurlock Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak Jilid 1*. Erlangga: Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan anak Jilid 2*. Erlangga: Jakarta
- Karta, I Wayan., dkk. (2016). *Pedoman Penulisan Skripsi Program S1 FKIP UNRAM*. Universitas Mataram.
- Kemertrian Pendidikan Nasional (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Menteri Pendidikan Nasional.
- Kemertrian Pendidikan Nasional (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Rahayu, Dwi Istati (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Gunung Sari: Arga Puji.
- Santrock, W. John. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Soetjiningsih (1995). *Tumbuh Kebang Anak*. Universitas Airlangga: Jakarta
- Sugiyono (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyadi (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suryani Ni Pt. Etik, M.G Rini Kristiantari, & I Ngh Suadnyana (2016). *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B TK Raisma Putra*. Jurnal program pascasarjana Pendidikan Dasar. Universitas Ganesa.
- Widyaningrum, Nur Hidayah (2016). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Proyek Kelompok B Di TK Aba Barahan Galur Kulon Progo*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta
- Wijaya, Helaluddin Hengki (2019). *ANALISIS DATA KUALITATIF: sebuah tinjauan teori & praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.

## ORIGINALITY REPORT

---

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://ejournal.unhasy.ac.id">ejournal.unhasy.ac.id</a> Internet Source	3%
2	<a href="http://agroedupolitan.blogspot.com">agroedupolitan.blogspot.com</a> Internet Source	3%
3	Lisna Sulinar Sari. "KAJIAN PENYELENGGARAAN PAUD DI KOTA BANJARMASIN DITINJAU DARI ASPEK PERENCANAAN", Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 2018 Publication	3%
4	Submitted to Reykjavík University Student Paper	2%
5	<a href="http://www.ejournal.unkhair.ac.id">www.ejournal.unkhair.ac.id</a> Internet Source	2%
6	Herliana Cendana, Dadan Suryana. "Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	2%

---

7

danerslucyfer.blogspot.com

Internet Source

2%

---

8

mafiadoc.com

Internet Source

2%

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On