**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Usia pra sekolah merupakan masa yang menentukan bagi perkembangan anak pada tahapan perkembangan selanjutnya. Dalam masa ini anak berada pada masa peka untuk menerima rangsangan dari luar. Bila anak memperoleh rangsangan yang sesuai dangan tahapan perkembangannya, maka kemampuan anak akan berkembang dengan optimal. Tanda bahwa anak berkembang optimal dapat terlihat dari kemampuan anak dalam merespon stimulus lingkungan dengan seluruh potensinya. Anak mempunyai dua potensi, yaitu dapat menjadi baik dan dapat pula menjadi tidak baik. Baik tidaknya anak tergantung pada pendidikan yang diberikan oleh lingkungan tempat anak tinggal. Anak pada usia ini sudah mulai mengenali lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial. Kemampuan sosial anak dapat ditingkatkan apabila pendidik bersifat responsif memberikan pengalaman belajar yang bervariasi kepada anak melalui berbagai kegiatan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan sosial anak.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan di RA Assa’adah Labuapi, kemampuan sosial anak masih kurang hal ini dapat terlihat pada kegiatan pembelajaran. Anak ternyata jarang mau bermain secara bersama. Jika bermain secara bersama mereka sering kali berkelahi dengan teman mereka, apalagi jika anak perempuan dan laki- laki digabung, rasa malu pasti akan segera timbul dikarenakan tidak pernah terbiasa bermain dengan teman yang berbeda jenis. Hal ini timbul karena pembelajaran yang diajarkan kepada mereka sering kali lebih bersifat individu, dan anak juga jarang dilibatkan dalam suatu permainan yang membutuhkan kerja sama kelompok dalam jumlah yang lebih besar, serta lebih bersifat indoor. Kegiatan yang mereka lakukan untuk pengembangan sosial anak yaitu lebih dominan kepembelajaran yang berinteraksi dengan benda sehingga menyebabkan keterampilan sosialnya masih kurang. Karena dalam mengembangkan kemampuan sosial anak membutuhkan pembiasaan interaksi dengan orang lain (teman sebaya, guru, orang tua). Pada lingkungan yang tepat akan membantu anak dalam memiliki keterampilan sosial.

Patmonodewo 1995 (dalam Ali Nugraha, dkk.2010:1.25) salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial anak yaitu dengan bermain kooperatif, merupakan permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing – masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Misalnya bermain peran, permainan tradisional musang dan ayam, permainan tradisional kucing tikus, permainan tradisional benteng – bentengan, dan lain- lain .

Dalam penelitian ini permainan kucing dan tikus adalah salah satu permainan yang akan peneliti pilih untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah Labuapi. Aspek- aspek yang dapat dikembangkan yaitu aspek motorik kasar, aspek bahasa, aspek emosi, aspek kognitif, dan khususnya aspek perkembangan sosial. Permainan kucing dan tikus sudah banyak yang mengenalnya, terutama anak – anak yang akan melakukan olah raga di sekolah. Permainan ini sering dilakukan oleh anak – anak yang usianya berkisar dari umur ± 5-12 tahun. Pada permainan kucing dan tikus lebih dari 2 orang yang memainkan, Satu orang menjadi kucing, dan satu orang menjadi tikus, serta teman yang lain bertugas sebagai penjaga atau pagar.

Pada penerapan dan pengembangan sikap sosial yang terpenting adalah kemampuan guru dalam mengontrol dan membuat variasi kegiatan yang disajikan dengan unsur menyenangkan, maka selanjutnya anak akan menjadi lebih aktif untuk mengikuti aktivitas sosial karena dianggap memenuhi kepuasannya. Maka dari itu dari penerapan permainan tradisional kucing dan tikus ini peneliti mengharapkan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah Labuapi. Karena selain masih kurang digunakan dalam pembelajaran di RA Assa’adah Labuapi, dewasa ini anak – anak juga masih kurang dalam mengenal permainan tradisional yang berada di lingkungan mereka.

Maka dari itu peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian dan beranggapan bahwa untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah, akan dapat dikembangkan melalui permainan tradisional kucing dan tikus. Sehingga diberi judul “***Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus Di RA Assa’adah Labuapi Tahun Ajaran 2012 / 2013***”.

1. **Rumusan Masalah**

 Rumusan masalah untuk penelitian ini adalah bagaimana penerapan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah Labuapi tahun ajaran 2012 / 2013 ?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah Labuapi tahun ajaran 2012 / 2013.

1. **Manfaat Penilitian**

Dengan tercapainyai tujuan penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi:

1. Anak didik
2. Melatih anak dalam sportifitas.
3. Mengembangkan perilaku sosial anak.
4. Melatih anak bersosialisasi.
5. Guru
6. Menambah pengetahuan dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.
7. Sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran RA.
8. Guru dapat berkembang secara proposional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
9. Sekolah
10. Sebagai alternatif bagi sekolah dalam rangka pengembangan pembelajan.
11. Meningkatkan kualitas pendidikan untuk AUD.

**E.Definisi Operasional**

Untuk lebih memberikan pengertian tentang variabel – variabel yang berhubungan dengan pelaksanaan ini, maka di berikan penjelasan sebagai berikut:

1. Kemampuan Sosial

Yang dimaksud dengan kemampuan sosial dalam penelitian ini yaitu merupakan kemampuan seorang anak dalam berinteraksi dengan temannya, sehingga dia bisa merespon dan mengikat perasaan seseorang dengan perasaan positif (seperti bertutur kata yang baik, sopan) sehingga dia juga dapat diterima oleh temannya, serta mengikut cara yang boleh diterima oleh suatu masyarakat dan budaya.

1. Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

Dari Wikibooks Indonesia, “ Permainan kucing dan tikus adalah salah satu bentuk permainan anak- anak tanpa alat yang diberikan pada anak usia ± 5-12 tahun dengan peraturan yang sederhana”. Permainan ini menggambarkan usaha si kucing atau dalam bahasa lombok disebut meong untuk menangkap si tikus atau tәkus (bikul). Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

**A. Hakekat Perkembangan Sosial AUD**

 **1. Pengertian Kemampuan Sosial**

Fitrah manusia dilahirkan sebagai makhluk individu dan sosial. “Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial” (Hurlock, 1978: 250). Sedangkan Erik Erikson melihat perkembangan sosial pada anak terkait dengan kemampuan mereka dalam mengatasi krisis atau konflik yang terjadi pada setiap perpindahan tahap agar siap menghadapi berbagai permasalahan yang akan dijumpainya di kehidupan mendatang.

Perkembangan sosial berbeda dengan kemampuan sosial. Kemampuan sosial merupakan proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan sosial. Selain itu kemampuan sosial juga merupakan kemampuan seorang anak dalam berinteraksi dengan temannya, sehingga dia bisa merespon dan mengikat perasaan seseorang dengan perasaan positif (seperti bertutur kata yang baik, sopan) dan mengikut cara yang boleh diterima oleh suatu masyarakat serta budaya. Perkembangan sosial melibatkan proses sosialisasi yang membolehkan anak – anak mempelajari tingkah laku sosial atau melakukan penyesuaian sosial mereka. Mereka juga mempelajari peraturan – peraturan sosial yang diamalkan oleh suatu kumpulan sosial.

1. **Karakteristik Kemampuan Sosial**

Snowman, Patmonodewo (dalam Ali Nugraha, 2010: 2.18) mengemukakan karakteristik perilaku sosial pada anak usia prasekolah, diantaranya sebagai berikut :

 “ a) Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat.

 b) Kelompok bermainnya cendrung kelompok kecil.

1. Anak yang lebih kecil sering kali mengamati anak yang lebih besar.
2. Pola bermain anak pra sekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas social dan gender.
3. Perselisihan sering terjadi. Akan tetapi, sebentar kemudian mereka berbaikan kembali.
4. Setelah masuk TK, pada umumnya kesadaran mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang”.
5. **Indikator Kemampuan sosial**

Mengacu pada Permen Diknas No.58 tahun 2009 dan Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Sosial di Taman Kanak-kanan, Diknas 2007 Indikator aspek kemampuan sosial yang dikembangkan melalui permainan kucing dan tikus untuk anak usia 5-6 tahun adalah memiliki kemampuan berinteraksi/ berkomuniksi dengan orang lain, memahami peraturan yang ada, memiliki sikap kerjasama, menunjukkan rasa empati terhadap orang lain, menunjukkan antusias ketika melakukan kegiatan.

**B. Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus**

**1. Pengertian Permainan Tradisional Kucing Dan Tikus**

Dari Wikibooks Indonesia (dalam Rosadi, Imron, 2011: 8), “ Permainan kucing dan tikus adalah salah satu bentuk permainan anak- anak tanpa alat yang diberikan pada anak usia ± 5-12 tahun dengan peraturan yang sederhana”.

Berdasarkan uraian diatas, yang dimaksud permainan tradisional kucing dan tikus dalam penelitian ini adalah salah satu bentuk permainan anak – anak tanpa alat yang diberikan pada anak usia 5-6 tahun dengan peraturan – peraturan yang sederhana, guna untuk mencapai kesenangan atau kepuasan. Yang dimainkan secara berkelompok yaitu antara 10-12 anak atau lebih sesuai dengan luas area main.

1. **Jalannya Permainan**

Anak- anak yang akan melakukan permainan meong- meongan berkumpul untuk bermusyawarah memilih calon pemain yang akan berperan sebagai meong dan tәkus/ bikul. Dalam pemilihan ini diusahakan antara pemain yang akan berperan sebagai meong dan tәkus ini seimbang dalam keadaan fisik, kelincahan gerakan dan kesehatan jasmaninya. Kesehatan jasmani amat menentukan jalannya permainan, karena sifat permainan ini dinamis dan penuh dengan gerakan badan, jongkok dan lari.

Untuk memilih sepasang pemain (kucing dan tikus) ini berdasarkan suka rela dan kesanggupan. Setelah kedua pemain ini terplih barulah mereka mengadakan sut untuk menentukan siapa yang akan bertindak sebagai kucing dan tikus. Pemain yang kalah biasanya menjadi kucing dan yang menang menjadi tikus. Kucing dan tikus terpilih, permainanpun dimulai. Seluruh peserta lalu berdiri membentuk lingkran dengan berpegangan tangan satu sama lain. Tikus berada didalam lingkaran dan kucing bersiap diluar lingkaran.

Dalam permainan kucing dan tikus yang dimainkan oleh masyarakat Bali biasanya diikuti dengan iringan musik. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan aba-aba hitungan oleh guru atau peneliti, dan pada hitungan ketiga maka kucingpun akan bergerak lari mengejar tikus yang berada didalam lingkaran. Dalam permainan kucing dan tikus ini sistim musyawarah untuk kesepakatan dalam tatacara pemilihan pasangan kucing dan tikus ini betul- betul diterapkan.

1. **Penerapan Permainan Kucing Dan Tikus Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak**

Pada kegiatan awal pembelajaran guru akan mengajak anak untuk berkumpul membentuk lingkaran (sircle time), dan hal – hal yang dilakukan guru untuk penerapan permainan kucing dan tikus ini adalah :

1. Memperkenalkan permainan yang akan dimainkan kepada anak yaitu permainan kucing dan tikus dengan menghubungkan konsep atau pengalaman yang pernah dilihatnya.
2. Memilih kelompok dalam bermain dengan jumlah ± 12 orang anak.
3. Memberitahukan kepada anak cara bermain atau aturan dalam bermain:
4. Memberikan motivasi atau dorongan kepada anak agar anak aktif dan semangat dalam bermain.
5. Mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung
6. Melakukan pengulangan terhadap kegiatan yang pernah dilakukan
7. Diskusi dan evaluasi.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang memusatkan pada variabel-veriabel dan perkembangannya selama beberapa kurun waktu. Penelitian ini menyelidiki pola-pola dan perurutan perkembangan, pertumbuhan, dan bagaimana variabel berhubungan satu sama lain dan mempengaruhi sifat-sifat pertumbuhan dan perkembangan itu (Sugiyono, 2010).

1. **Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat kolaboratif. Kolaboratif yang dimaksud yaitu kerjasama antara peneliti dan guru. Peneliti dalam kegiatan penelitian akan bertugas sebagai guru yaitu sebagai perancang dan pelaksana proses pembelajaran, dan mengadakan penelitian. Sedangakn guru dalam kegiatan penelitian akan bertugas sebagai pendamping atau membantu dalam proses pembelajaran sekaligus memberikan penilaian pada jalannya penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada instrumen yang telah dibuat bersama peneliti. Adapun subjek yang terlibat dalam kegiatan ini adalah peneliti dan siswa yang berumur 5-6 tahun.

1. **Faktor Yang Diteliti**

 Dalam penelitian pengembangan ini faktor yang akan diteliti yaitu :

1. Faktor guru

Faktor guru yang diteliti dalam penelitian ini adalah kegiatan guru selama proses pembelajaran berlangsung yaitu penerapan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun.

1. Faktor siswa

Faktor siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan sosial siswa anak usia 5-6 tahun yaitu kelas B. Kemampuan sosial anak yang diamati antara lain : memiliki kemampuan berinteraksi/ berkomunikasi dengan orang lain, memahami peraturan yang ada, memiliki sikap kerjasama, menunjukkan rasa empati terhadap orang lain, menunjukkan antusias ketika melakukan kegiatan.

1. **Indikator Kinerja**

Indikator kinerja yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus terlaksana dengan tepat, jika semua tahap - tahap dalam penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dapat dilaksanakan dengan optimal.
2. Pengembangan kemampuan sosial anak dikatakan sudah berkembang jika indikator kemampuan sosial anak dapat muncul dalam proses pembelajaran. Pada tiap pengembangan mengalami peningkatan hingga mencapai persentase keberhasilan tujuh puluh lima persen (75%)dari jumlah indikator.
3. **Prosedur Penelitian**
4. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu cara untuk mencari jawaban dari rumusan masalah. Rancangan penelitian tergantung dari gejala yang akan diteliti secara khusus ataukah dengan wajar (Arikunto Suharsini, 2010).

1. Tahapan Penelitian

Adapun tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, dimana dalam setiap tahap pengembangan berisikan perencanaan, pelaksanaan/ penerapan, dan analisis kegiatan/ pengembangan.

1. Tahap Pengembangan I
2. Perencanaan

Secara umum persiapan peneliti untuk merencanakan kegiatan permainan adalah :

1. Peneliti menentukan variabel/ indikator dalam menyusun RKH
2. Membuat RKH
3. Membuat pedoman observasi untuk mempermudah proses pengamatan pada anak ketika melakukan kegiatan.
4. Menyiapkan tempat sebagai area bermain kucing dan tikus.
5. Melakukan analisis kegiatan.
6. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat yang terdiri dari :

* Pijakan lingkungan
* Pijakan sebelum main
* Pijakan selama main
* Pijakan setelah main
1. Observasi

Pelaksanaan observasi dilaksanakan pada saat penerapan bermain kucing dan tikus berlangsung, dengan mengacu pada indikator pedoman pengamatan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Assa’adah Labuapi.

1. Analisis Pengembangan

Analisis kegiatan / pengembangan dilakukan setelah satu tahap pengembangan bermain kucing dan tikus dilaksanakan. Apabila dalam tahap pengembangan yang pertama ditemukan kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan dalam pengembangan kegiatan berikutnya.

1. Tahap Pengembangan II

Untuk tahap pengembangan II prosedur hampir sama dengan tahap pengembangan I. Hanya saja pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada tahap pengembangan I dari segi perencanaan maupun penerapannya setelah dilakukan analisis kegiatan.

1. Tahap Pengembangan III

Untuk tahap pengembangan III prosedur hampir sama dengan tahap pengembangan I dan tahap pengembangan II. Hanya pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap kekurangan pada tahap pengembangan II dari segi perencanaan maupun penerapannya setelah dilakukan analisis kegiatan agar bisa mencapai persentase yang telah ditargetkan.

1. **Metode Pengumpul Data Dan Instrumen Pengumpul Data**
2. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu tekhnik pengumpulan data yang diperoleh melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Metode ini mempunyai kerangka yang jelas, didalamnya berisi indiktor- indikator yang akan diobservasi sehingga peneliti tinggal memberikan tanda pada kolom tempat peristiwa muncul.

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

1. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi yang berbentuk rating scale/ skala penelitian pada penelitian ini terdiri dari daftar item yang berisi indikator kemampuan sosial yang diamati, skala skor dan keterangan berupa deskripsi hasil kegiatan bermain kucing dan tikus.

1. Kriteria Dokumentasi

Kriteria dokumentasi pengambilan data dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan metode dokumentasi dengan menggunakan 2 (dua) teknik yaitu teknik dokumentasi tercatat berupa RKH yang diambil selama proses kegiatan observasi berlangsung dan teknik dokumentasi visual berupa potret (foto pelaksanaan kegiatan permainan kucing dan tikus). Hal ini dilakukan agar mempermudah peneliti untuk mengingat proses pembelajaran yang sudah berlangsung sehingga peneliti dapat memberikan kesimpulan dari proses pembelajaran anak.

1. **Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang tujuannya adalah melihat perkembangan kemampuan sosial anak, dimana peneliti secara langsung melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan hasil kegiatan pengembangan.

Analisis deskriptif merupakan analisis yang berkenaan dengan metode yang berusaha menggambarkan, mendiskripsikan, dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya (Best,1982:119). Analisis deskriptif dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk persentase dan hasilnya diAnalisis kualitatif. Yang diperoleh melalui hasil observasi, dan data- data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

 NA = Jumlah indikator yang terlaksana X 100

 Jumlah indikator keseluruhan

 Keterangan:

NA : Nilai Akhir

Indikator Terlaksana : Total skor individu

Indikator Keseluruhan : Jumlah indikator X 4

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN**

1. **Diskripsi Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahap pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 10 juni s/d 22 juni 2013. Adapun hasil setiap pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengembangan I

Tahap pengembangan I dilaksanakan pada hari senin 10 juni 2013 pada pukul 07.30 – 10.00 WITA, dilakukan berdasarkan RKH yang dibuat dan pelaksanaannya dibantu oleh guru kelompok B yang bertugas sebagai observer.

* 1. Analisis Pengembangan

Berdasarkan hasil pengamatan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain kucing dan tikus pada tahap I ini dapat dijabarka perolehan skor pada setiap anak melalui tabel dibawah ini :

 **Tabel 4.1 Rekapitulasi Jumlah Skor yang Diperoleh Anak Pada Tahap I**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Skor** |
| 1. | S C R | 55 |
| 2. | B A | 57 |
| 3. | R | 53,6 |
| 4. | M. Y A | 62,5 |
| 5. | F H | 57 |
| 6. | Z A P | 59 |
| 7. | M. S Z | 61 |
| 8. | Y N | 61 |
| 9. | N S | 55 |
| 10. | F A | 60,7 |
| 11. | T  | 59 |
| 12. | S M H | 64 |
| **Jumlah**  | **704,8** |
| **Nilai rata- rata** |  |

* 1. Evaluasi / Refleksi

Adapun beberapa hal yang belum terlaksana dengan baik pada tahap pengembangan I, akan diperbaiki pada tahap pengembangan II yaitu:

1. Guru kurang menjelaskan aturan dalam bermain sehingga pada saat main anak sesuka hatinya main tanpa tahu aturan dalam bermain.
2. Waktu yang ditentukan untuk bermain kurang tepat.
3. Media yang digunakan guru untuk membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam penyampaian tema kurang menarik.
4. Setting kegiatan yang ditentukan kurang terlaksana dengan baik karena situasi dan kondisi halaman sekolah masih agak basah karena sudah hujan.
5. Tahap Pengembangan II

Tahap pengembangan II ini hampir sama dengan tahap pengembangan I, tetapi dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil analisis pada tahap pengembangan I. Tahap pengembangan II dilaksanakan pada hari jum’at 14 juni 2013 pada pukul 07.30 – 10.00 WITA, dilakukan berdasarkan RKH yang dibuat dan pelaksanaannya juga dibantu oleh guru kelompok B yang bertugas sebagai observer.

* 1. Analisis pengembangan

Berdasarkan hasil pengamatan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain kucing dan tikus pada tahap II ini mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil skor yang diperoleh anak, yang dapat dijabarkan melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2 Rekapitulasi jumlah skor yang diperoleh anak pada tahap II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Skor** |
| 1. | S C R | 71 |
| 2. | B A  | 75 |
| 3. | R | 64 |
| 4. | M. Y A | 71 |
| 5. | F H | 66 |
| 6. | Z A P | 70 |
| 7. | M. S Z | 68 |
| 8. | Y N | 77 |
| 9. | N S | 66 |
| 10. | F A | 77 |
| 11. | T  | 68 |
| 12. | S M H | 77 |
| **Jumlah**  | **850** |
| **Nilai rata- rata** | 1. **%**
 |

* 1. Evaluasi / Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada tahap II ini, terdapat hal- hal yang masih belum terlaksana dengan baik dan akan diperbaiki pada tahap pengembangan berikutnya yaitu:

1. Walaupun suasana kelas sudah cukup kondusif namun masih dibutuhkan stimulasi yang lebih menarik agar anak lebih tertarik dengan permainan yang akan dilakukan.
2. Diperlukan dorongan dan motivasi yang lebih pada anak agar anak tidak mudah bosan pada kegiatan yang sedang dilakukan.
3. Tahap Pengembangan III

Tahap pengembangan III ini hampir sama dengan tahap pengembangan II, tetapi dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil analisis pada tahap pengembangan II. Tahap pengembangan III dilaksanakan pada hari senin 17 juni 2013 pada pukul 07.30 – 10.00 WITA, dilakukan berdasarkan RKH yang dibuat dan pelaksanaannya juga dibantu oleh guru kelompok B yang bertugas sebagai observer.

**Analisis Pengembangan**

Proses pembelajaran pada tahap pengembangan III sudah berjalan dengan optimal. Proses pembelajaran pada tahap pengembangan III ini merupakan pembelajaran yang paling baik dari tahap – tahap pengembangan sebelumnya. Hal ini disebabkan karena kekurangan – kekurangan pada pertemuan sebelumnya sudah diperbaiki pada tahap pengembangan III sehingga pelaksanaannya berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain kucing dan tikus pada tahap III ini mengalami peningkatan secara optimal, hal ini dapat dilihat dari hasil skor yang diperoleh anak, yang dapat dijabarkan melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi jumlah skor yang diperoleh anak pada tahap III**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak** | **Skor** |
| 1. | S C R | 80 |
| 2. | B A | 87,5 |
| 3. | R | 73 |
| 4. | M. Y A | 82 |
| 5. | F H | 82 |
| 6. | Z A P | 84 |
| 7. | M. S Z | 82 |
| 8. | Y N | 86 |
| 9. | N S | 73 |
| 10. | F A | 86 |
| 11. | T | 75 |
| 12. | S M H | 78,5 |
| **Jumlah**  | **969** |
| **Nilai rata- rata** | **80, 75%** |

Dari hasil observasi dan evaluasi belajar siswa diperoleh bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai yaitu hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap- tiap tahap pengembangan. Hal ini disebabkan karena terdapatnya kondisi yang mendukung kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak yaitu semua kekurangan – kekurangan pada tahap pengembangan sebelumnya sudah dapat diperbaiki.

Maka berdasarkan keterangan diatas peneliti memutuskan untuk mengakhiri kegiatan penelitian. Sebab indikator kinerja sudah tercapai, hal ini karena dengan kegiatan bermain kucing dan tikus, perkembangan sosial anak dapat meningkat dengan optimal.

1. **Pembahasan**

Pada tahap pengembangan I, hasil penerapan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak masih rendah yaitu dengan persentase 59 %. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada tahap pengembangan selanjutnya dengan cara:

1. Memberikan stimulasi dengan baik yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dengan cara menggunakan media gambar kucing dan tikus berupa foto print.
2. Mengontrol kelas dilakukan dengan lebih maksimal agar anak lebih fokus dan memperhatikan guru pada saat diberikan penjelasan mengenai aturan permainan.

Sedangkan Pada tahap pengembangan II hasil penerapan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 71 %. Dan hal yang dilakukan agar kemampuan sosial anak mengalami peningkatan melalui permainan tradisional kucing dan tikus untuk tahapan selanjutnya yaitu:

1. Memberikan dorongan dan motivasi kepada anak dengan cara memberikan semangat pada saat main agar anak lebih aktif dalam melakukan permainan.
2. Mendampingi anak pada saat main agar tidak terjadi hal – hal yang tidak diinginkan.

Kemudian Pada tahap pengembangan III hasil penerapan permainan tradisional kucing dan tikus untuk mengembangkan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 80,75 %. Proses kegiatan pembelajaran pada tahap pengembangan III ini merupakan pembelajaran yang paling baik dibandingkan dengan tahapan – tahapan pengembangan sebelumnya. Hal ini disebabkan karena kekurangan – kekurangan pada pertemuan sebelumnya sudah diperbaiki pada tahap pengembangan III ini sehingga pelaksanaannya berjalan dengan sangat baik. Dari hasil observasi dan evaluasi belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap – tiap tahap pengembangan.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa dengan kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari capaian indikator yang dimilki oleh anak seperti: anak dapat bekerjasama dengan temannya, saling membantu dengan teman, dapat berkomunikasi dengan baik pada saat main, dapat mengikuti aturan dalam bermain, dan peduli pada teman yang mengalami kesulitan.

Temuan Penelitian

 Selain dapat mengembangkan kemampuan sosial anak kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan emosional anak yaitu pada saat anak berlari saling kejar- mengejar antar teman karena aktivitas ini melibatkan anggota tubuh anak dan mampu mengembangkan kemampuan fisik anak dan gerak koordinasi anggota tubuh anak, sehingga permainan ini juga mampu berpengaruh pada kognitif anak.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5- 6 tahun di RA Assa’adah labuapi tahun ajaran 2012/2013.
2. Cara yang tepat untuk mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus adalah dengan menggunakan persyaratan permainan tradisional kucing dan tikus yang sesuai dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai. Persyaratan tersebut harus disesuaikan dengan langkah- langkah dalam kegiatan bermain tradisional kucing dan tikus, seperti: a) Memperkenalkan permainan yang akan dimainkan kepada anak yaitu permainan kucing dan tikus dengan menghubungkan konsep atau pengalaman yang pernah dilihatnya; b) Memilih kelompok dalam bermain dengan jumlah ± 12 orang anak; c) Memberitahukan kepada anak cara bermain atau aturan dalam bermain; d) Memberikan motivasi atau dorongan kepada anak agar anak aktif dan semangat dalam bermain; e) Mengamati perkembangan anak selama kegiatan berlangsung; f) Melakukan pengulangan terhadap kegiatan yang pernah dilakukan; g) Diskusi dan evaluasi.
3. Perkembangan sosial yang dicapai berdasarkan penelitian dengan 3 tahap pengembangan mengalami peningkatan setiap tahapnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase disetiap tahapan pengembangan yaitu pada tahap pengembangan I mencapai persentase 59 %, dan pada tahap pengembangan II mengalami peningkatan dengan persentase 71 % serta meningkat secara optimal pada tahap pengembangan III dengan persentase 80,75 %.
4. **Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian diatas, maka disarankan kepada:

1. Anak

Sesuai dengan hasil yang diperoleh melalui permainan tradisional kucing dan tikus ini agar kemampuan anak lebih ditingkatkan.

1. Guru

Menerapkan dan membangun kembali permainan tradisional kucing dan tikus yang kreatif dengan memberikan motivasi yang lebih dan media yang digunakan dalam kegiatan permainan tradisional serta memperhatikan kelemahan yang ada.

1. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat ditindak lanjuti dan sebagai bahan masukan agar selalu memberikan motivasi serta memfasilitasi guru dalam upaya mengembangkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan permainan tradisional.

**DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, Siti....(at all). 2007. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Anonym. 2007. *Prinsip Praktek Pendidikan* Anak Usia Dini*. Jakarta :* Direktorat PAUD.

Anonym. 2010. *Pengembangan kemampuan Sosial.* Jakarta : Consultant Academic. (http: consultant-academic-specialist.blogspot.com).

Andrianto, T. 2009. *Membentuk Anak Cerdas Dan Tangguh.* Jakarta : Atma Jaya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : PT Rineka Cipta.

Ardhana. 2008. “*Teknik Pengumpulan Data kualitatif*.” ([http://ardhana12.wordpress.com](http://ardhana12.wordpress.com/)).

B.E.F. Montolalu. *Bermain Dan Permainan Anak.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi S1 PGSD Dan PAUD.* Mataram : Universitas Mataram.

Hamidy, Wartono. 1997. *Permainan Tradisional.* Semarang : CV. Redijaya.

Hawariy, Gaza . 2006. *Penelitian Kualitatif.* Pasuruan : Pedati.

Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development. Perkembngan anak.* Terjemahan oleh Dhama, Agus. Jakarta : Erlangga.

*Kurikulum TK Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran*. 2010. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.

*Kurikulum TK Dan RA.* 2006. Jakarta : Department Pendidikan Nasional.

Masitoh (at all). 2007. *Strategi Pembelajaran TK.* Jakarta : Universitas Terbuka.

Nugroho, Ali (at all). 2010. *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta : Universitas Terbuka.

DEPDIKNAS. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pembiasaan Di TK..* Jakarta : Department Pendidikan Nasional.

*Permainan Tradisioanal Bali. 1984.* Jakarta : Department Pendidikan Dan Kebudayaan.

*Permainan Tradisional Indonesia.* 1998. Jakarta : Department Pendidikan Dan kebudayaan.

*Penelitian Deskriptif.* 2010. (<http://www.penalaran-unm.org/index.php/artikel-nalar/penelitian/163-penelitian-deskriptif.html>)

Rosadi, Imron. 2011. *Pengaruh Latihan Permainan Kucing Dan Tikus Terhadap Kesegaran Jasmani Siswa Putra Dan Putri Kelas V SDN 24 Cakra Negara.* Skripsi tidak diterbitkan. Mataram : Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram.

Sevilla, Consuelo G…(at all). 1993. *An Introduction To Reserch Methods. Pengantar Metodologi Penelitian.* Terjemahan oleh Tuwu, Alimuddin. 2006. Jakarta : Universitas Indonesia.

Santrock, John W. *Life Span Development. Perkembangan Masa Hidup.* Terjemahan oleh Sinaga, Herman…(at all). 2002. Jakarta :Erlangga.

Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, Dan Permainan.* Jakarta : PT Grasindo.

Zulkifli L. 2005. *Psikologi Perkembangan.* Bandung : PT Remaja Rosda Karya.