

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil PAUD Fastabiqul Khairat Desa Kontumere

Peneliti menguraikan beberapa data profil PAUD Fastabiqul Khairat Desa Kontumere yang dilihat di bawah ini sebagai berikut:

1. Identitas Sekolah

Tabel 4.1
Identitas Sekolah

01	Nama PAUD/TK	PAUD FASTABIQUL KHAIRAT
02	Status TK	Yayasan
03	NPSN/NSS	- NPSN PAUD : 69910127 - NPSN TK : 69935511
04	Tahun Pendirian	2012
05	Tahun Beroperasi	2013
06	Nama Kepala Sekolah	Wa Lubi, A. Ma. Pd
07	Luas Lahan PAUD/TK	300 m ²
08	Alamat Sekolah	Desa Kontumere
	Jalan	Lombulalo
	Desa	Kontumere
	Kecamatan	Kabawo
	Kabupaten	Muna
	Provinsi	Sulawesi Tenggara
	No. HP	081341563382

2. Data Peserta Didik

Tabel 4.2
Data Peserta Didik

Kelas	Jumlah Anak Didik								KET
	Tahun		2017/ 2018	2018/ 2019	2019/ 2020	2020/ 2021	2021/ 2022	2022/ 2023	
KB			12		11		8	8	
Kelas A	16		13		15		19	7	
Kelas B	17		15		16		14	14	
Jumlah	33		40		42		41	29	

3. Data Anak Kelompok B

Tabel 4.3
Data Anak Kelompok B

No	Nama Anak	L/P	Umur
1	Akbar Maulana Said	L	6 tahun
2	Ahmad Rehan Setiawan	L	6 tahun
3	Andi Aski Febriana. M	P	6 tahun
4	Lisminawati	P	6 tahun
5	Alfat Adam	L	6 tahun
6	Faisal Tanjung	L	6 tahun
7	La Ode Ibnu Ratif. M	L	6 tahun
8	La Ode Sukril	L	6 tahun
9	Sinar Mulia Ningsih	P	6 tahun
10	Alif	L	6 tahun
11	Dircky Ariangga Jimmy	L	6 tahun
12	Muhamad Abdul Rajiun	L	6 tahun
13	Khaidir Rarani	L	6 tahun
14	Zizah	P	5 tahun

4. Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan

Nama Satuan PAUD/ TK : FASTABIQUL KHAIRAT

Alamat : Desa Kontumere

Nama Yayasan : PAUD/ TK FASTABIQUL KHAIRAT

Nama Kepala : Wa Lubi, A.Ma.Pd

Tabel 4.4
Data Pendidik Dan Tenaga Kependidik

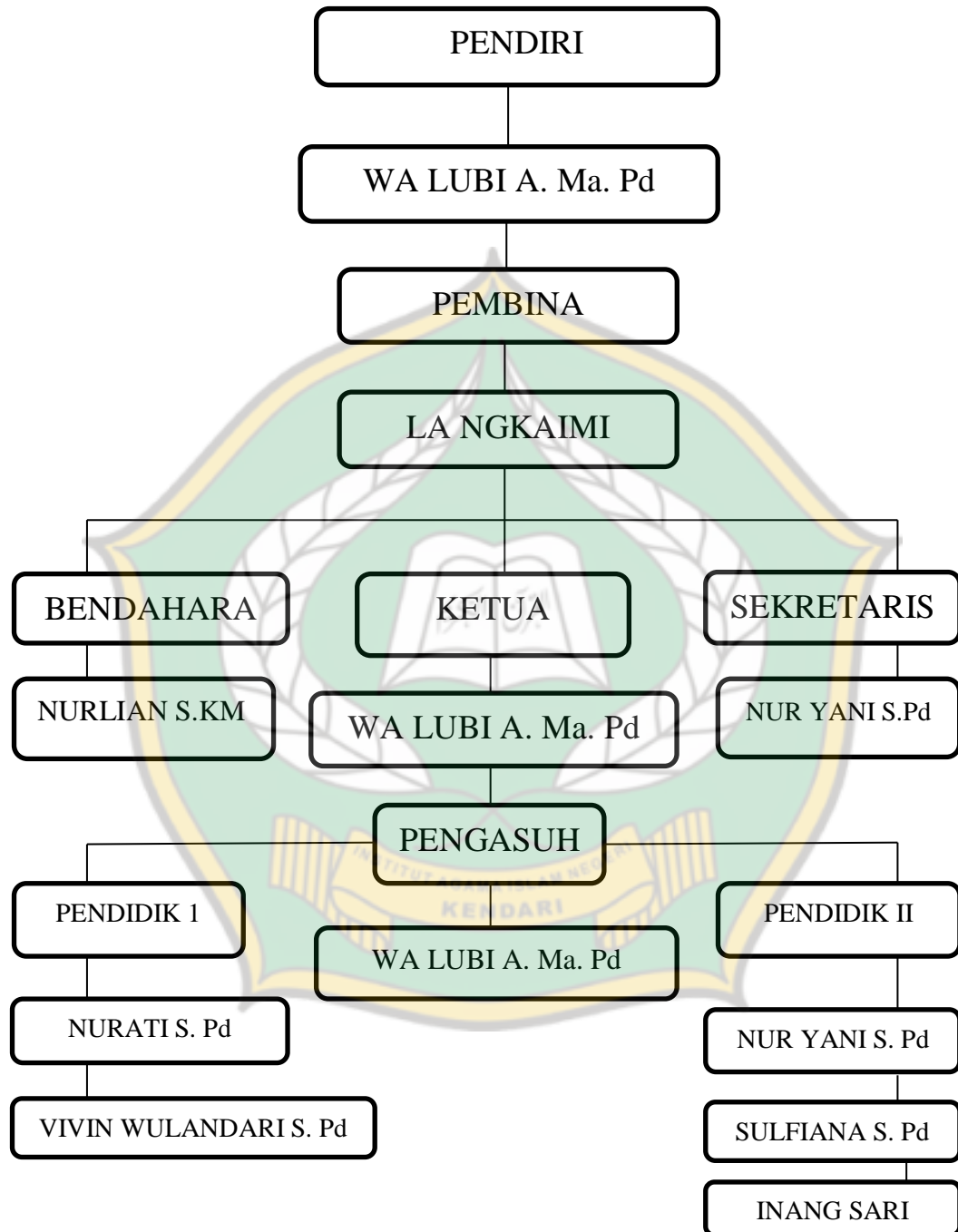
No	Nama Pendidik	JK	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir	Alamat	Ket
1	Wa Lubi, A.Ma.Pd	P	Labaluba, 13-12-1949	D2	Desa Kontumere	
2	Nur Yani, S.Pd	P	Labaluba, 15-07-1992	S1	Desa Bente	
3	Inang Sari	P	Labaluba, 14 - 11-2003	SMA	Desa Kontumere	
4	Vivin Wulandari, S.Pd	P	Kendari, 10-04-1994	S1	Desa Rangka	
5	Nur Ati, S.Pd	P	Labaluba, 12-05-1975	S1	Desa Kontumere	
6	Sulfiana, S. Pd	P		S1	Desa Kontumere	

5. Sarana Dan Prasarana

Tabel 4.5
Sarana Dan Prasarana

Jenis Barang	Jumlah	Kondisi
Ruang Kepala Sekolah dan Guru	1	Baik
Ruang Kelas/KB	1	Baik
Halaman Tempat Bermain	1	Baik
Ruang UKS	1	Baik
Lemari	1	Baik
Printer dan Leptop	1	Baik
Stempel Sekolah	1	Baik
Jam Dinding	1	Baik
Meja Guru	4	Baik
Meja Peserta Didik	6	Baik
Kursi Tamu	1	Baik
Papan Tulis	2	Baik
Rak Untuk Alat Bermain dan Alat Tulis	2	Baik
Bagan Organisasi	1	Baik
Tiang Bendera	1	Baik
Sapu Ijuk	2	Baik
Tempat Sampah	2	Baik
WC	1	Baik
Alat Tulis Kantor	2 paket	Baik
APE Outdoor		
Ayunan	2	Baik
Perosotan	1	Baik
Jungkitan	1	Baik
APE Indoor		
Peta Bola Dunia	1	Baik
Alat Permainan Ular Tangga,	1	Baik
Kartu huruf, Kartu Bergambar	2 paket	Baik
Alat Musik Tradisional (gamelan)	1	Baik
Poster Belajar	1 paket	Baik

6. Struktur Organisasi



B. Hasil Penelitian

1. Tahap Pra Tindakan

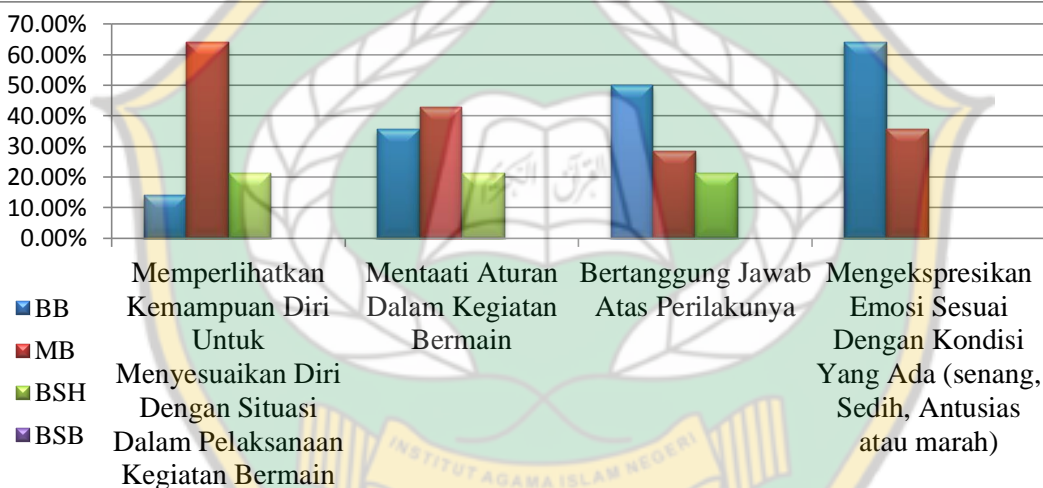
Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data melalui hasil observasi yang telah dilaksanakan pada hari senin 17 April 2023, sebanyak 14 anak dengan cara peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan sosial emosional anak yang terjadi di PAUD Fastabiqul Khairat Desa Kontumere, Kabupaten Muna melalui permainan tradisional Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U. Pada saat melaksanakan pratindakan di sekolah, peneliti membantu guru mempersiapkan segala alat dan juga bahan-bahan yang digunakan melaksanakan kegiatan untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U atau pembelajaran yang telah di siapkan oleh guru di PAUD Fastabiqul Khairat, peneliti juga memperkenalkan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U kepada anak guna mengetahui sejauh mana anak mengenal permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U juga untuk mengetahui sudah sejauh mana peningkatan kemampuan sosial emosional yang terjadi pada anak. Setelah dilaksanakannya Pratindakan oleh peneliti terhadap kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Persentase Pratindakan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	14,29%	64,28%	21,43%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	35,71%	42,86%	21,43%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	50%	28,57%	21,43%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	64,25%	35,71%	0%	0%

Sumber: Laporan Hasil Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Semester II Tahun Ajaran 2022/2023

Grafik Hasil Pelaksanaan Pada PraTindakan



Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa masih rendahnya minat anak dalam pembelajaran untuk mengembangkan sosial emosional anak di PAUD Fastabiqul Khairat Desa Kontumere tahun ajaran 2022/2023 dalam kategori belum berkembang (BB) sebanyak 50% (7 anak), kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 28,57% (4 anak), kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 21,43% (3 anak) dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 0% (0 anak) atau belum ada anak yang masuk pada kategori tersebut. Selanjutnya untuk melihat siapa saja anak atau peserta didik yang belum berkembang kemampuan sosial emosionalnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Data Peserta Didik Anak Kelompok B Paud Fastabiqul Khairat yang Belum Tuntas & Tuntas pada Kondisi Awal/Prasiklus

No	Nama Anak	Nilai Akhir				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Akbar	✓				Tidak Tuntas
2	Rehan	✓				Tidak Tuntas
3	Aski			✓		Tuntas
4	Lismi	✓				Tidak Tuntas
5	Alfat	✓				Tidak Tuntas
6	Faisal		✓			Tidak Tuntas
7	Ibnu	✓				Tidak Tuntas
8	Sukril			✓		Tuntas
9	Ningsih	✓				Tidak Tuntas
10	Alif		✓			Tidak Tuntas
11	Dircky		✓			Tidak Tuntas
12	Abdul		✓			Tidak Tuntas
13	Khaidir			✓		Tuntas
14	Zizah	✓				Tidak Tuntas

Dari kondisi awal yang sudah penulis dapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa pada kelas B di Paud Fastabiqul Khairat masih banyak peserta didik yang kemampuan sosial emosionalnya belum berkembang (BB) hal ini terlihat dari tabel 4.6 dan 4.7 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel diagram perkembangan kemampuan sosial emosional anak di atas.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan selama kegiatan pratindakan, perkembangan sosial emosional anak masih belum berkembang secara optimal. Pada kegiatan pratindakan ini untuk kriteria belum (BB) sebanyak 7 orang anak bernama Akbar, Rehan, Lismi, Alfat, Ibnu, Ningsih, Zizah. Hal ini dikarenakan Lismi pada indikator bertanggung jawab atas perilakunya dan mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb) belum berkembang (BB) karena lismi pada indikator tersebut lismi masih belum bisa mengekspresikan emosi yang ingin ia tunjukkan lismi ketika bermain belum menunjukkan ekspresi apapun, lismi juga belum mampu

mempertanggung jawabkan perilakunya seperti membereskan atau merapikan permainannya ia juga belum mampu bekerja sama saat bermain, lismi masih dibimbing guru ketika bermain maupun proses pembelajaran dilaksanakan, lismi juga menunjukkan kehati-hatiannya terhadap orang dewasa dan terkadang menunjukkan perilaku ketidak sabaran ingin mendapatkan sesuatu dan tidak mau menunggu. Sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang (MB) Akbar pada indikator pertama sampai indikator keempat belum berkembang (BB) karena Akbar pada indikator tersebut belum mampu menyesuaikan diri dengan teman-temannya karena kurangnya kehadiran terhadap anak sehingga anak susah untuk bersosialisasi bersama orang lain. Akbar juga masih di bimbing guru ketika pelaksanaan kegiatan bermain maupun pelaksanaan pembelajaran. Akbar juga belum mampu mentaati aturan karena ia terlihat berbicara ketika guru juga berbicara, ia juga tidak membantu membereskan atau merapikan mainan ketika bermain, serta ia juga memperlihatkan kehati-hatian terhadap orang dewasa karena terkadang menjauhkan dirinya ketika bermain. Rehan pada indikator kedua, ketiga dan keempat belum berkembang (BB) dikatakan belum berkembang karena pada indikator tersebut Rehan belum mampu mentaati aturan seperti ketika bermain ia terlihat merebut mainan temannya dan tidak meminta maaf ketika berbuat salah Rehan juga masih dibimbing guru ketika bermain maupun pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Rehan juga belum mampu mengontrol emosi pada dirinya karena ketidak sabarannya saat bermain yang kemudian ia merebut mainan temannya. Kemudian pada indikator pertama mulai berkembang (MB). Alfat pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat belum berkembang (BB), dikatakan belum berkembang (BB) karena pada indikator tersebut Alfat

belum mampu menyesuaikan diri dengan orang lain karena kurangnya kehadiran terhadap anak tersebut sehingga ia kurang bersosialisasi, Alfat terlihat banyak diam, tidak berkomunikasi, bingung, dan sesekali menjauh ketika bersama temannya, alfat pada kegiatan bermain tidak menunjukkan ekspresi apapun serta belum begitu memahami dengan apa yang ingin ia lakukan. Alfat juga masih dibimbing guru ketika proses bermain maupun pelaksanaan pembelajaran. Alfat belum mampu membantu membereskan atau merapikan mainannya kembali atau meletakkanya ditempatnya semula. Ibnu pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang (BB) dikatakan belum berkembang karena pada indikator tersebut Ibnu belum mampu bekerja sama ketika bermain, Ibnu masih di bimbing guru ketika bermain maupun pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Ibnu juga terlihat egois ketika bermain karena tidak mau menerima kekalahan. Kemudian pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang (MB). Ningsih pada indikator kedua, ketiga dan keempat belum berkembang (BB), dikatakan belum berkembang (BB) karena pada indikator tersebut Ningsih Terlihat menunjukkan sikap tidak ingin bergantian ketika bermain dengan temannya karena ia ingin bermain sendiri. Ningsih juga masih dibimbing guru ketika bermain maupun pada pelaksanaan pembelajaran. Kemudian pada indikator pertama mulai berkembang (MB). Zizah pada indikator kedua, ketiga dan keempat belum berkembang (BB), dikatakan belum berkembang (BB) karena pada indikator tersebut Zizah belum mampu mentaati aturan seperti membuang sampah sembarangan, merapikan tempat bermain, Zizah juga terlihat banyak diam dan tidak berkomunikasi. Kemudian pada indikator pertama mulai berkembang (MB).

Pada kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak bernama Faisal, Alif, Dircky, Abdul. Hal ini dikarenakan Faisal pada indikator pertama, kedua, ketiga, dan keempat mulai berkembang (MB) dikarenakan pada indikator tersebut Faisal mampu berinteraksi akan tetapi masih terlihat berbicara ketika guru juga berbicara, Faisal juga masih dibimbing guru ketika bermain maupun proses pelaksanaan pembelajaran. Faisal juga terlihat merasa khawatir ketika ia akan mendapat hukuman ketika bermain. Alif pada indikator pertama, kedua, ketiga mulai berkembang (MB) dikarenakan pada indikator tersebut Alif mampu berinteraksi bersama temannya akan tetapi ia juga terlihat berbicara ketika guru berbicara dan sesekali masih mengganggu temannya belajar, ia juga masih dibimbing guru ketika bermain maupun proses pelaksanaan pembelajaran. Kemudian pada indikator keempat belum berkembang (BB) karena Alif belum menunjukkan emosi yang baik ketika bermain seperti senang, sedih atau antusias. Dircky pada indikator pertama, kedua, ketiga mulai berkembang (MB) dikarenakan pada indikator tersebut ia mampu berinteraksi dengan temannya mengikuti aturan akan tetapi ia juga sesekali masih berbicara ketika gurunya juga berbicara, ia juga masih dibimbing guru ketika bermain maupun proses pelaksanaan pembelajaran. Kemudian pada indikator keempat belum berkembang (BB) karena Dircky belum menunjukkan emosi yang baik ketika bermain seperti senang, sedih atau antusias. Abdul pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang (MB) dikarenakan pada indikator tersebut Abdul mampu berinteraksi dengan teman-temannya akan tetapi ia juga sesekali masih berbicara ketika gurunya juga berbicara, Abdul juga masih di bimbing guru ketika bermain maupun pelaksanaan pembelajaran.

Pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak bernama Aski, Sukril dan Khaidir. Hal ini dikarenakan Aski pada indikator pertama, kedua, dan ketiga berkembang sesuai harapan (BSH) karena pada indikator tersebut Aski mampu berinteraksi, mentaati aturan ketika bermain, serta bertanggung jawab atas perilakunya. Kemudian untuk indikator keempat mulai berkembang (MB) karena pada indikator ini Aski menunjukkan sikap tidak ingin meminta maaf ketika berbuat salah, serta marah kepada temannya saat berebut mainan. Sukril pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan (BSH) karena pada indikator ini sukril juga mampu berinteraksi bersama teman-temannya, mentaati aturan kelas maupun kegiatan bermain, ia juga bertanggung jawab atas perilakunya. Kemudian pada indikator keempat Sukril mulai berkembang (MB) karena pada indikator tersebut Sukril terlihat belum menunjukkan emosi yang sesuai seperti senang, sedih, atau antusias ketika bermain. Khaidir pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan (BSH) karena pada indikator tersebut Khaidir juga sudah mampu berinteraksi dengan teman-temannya, mentaati aturan kelas maupun kegiatan bermain, Khaidir juga bertanggung jawab atas perilakunya. Kemudian pada indikator keempat mulai berkembang (MB) karena pada indikator ini Khaidir masih belum menunjukkan emosi yang sesuai seperti senang, sedih, atau antusias ketika bermain. Pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), belum ada anak pada kriteria ini.

2. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti melanjutkan pada dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus 1 dan II dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak peneliti menggunakan media Roda Putar (Spinning Wheel)

dalam permainan guna memudahkan anak ketika bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U. Alat/media ini digunakan untuk penentuan jenis hukuman yang akan digunakan anak ketika bermain. Dalam penelitian ini peneliti dan guru berkolaborasi bersama-sama dalam proses pembelajaran anak. Guru sebagai kolaborator akan melakukan kegiatannya dalam mengajar setelah peneliti melakukan kegiatannya dalam permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dan tema yang digunakan sesuai tema pembelajaran yang telah ditentukan.

a) Tindakan Siklus I

1) Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan yang dilakukan yaitu memiliki suatu tujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U kelompok B. Pada saat melakukan penelitian, peneliti perlu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), mempersiapkan alat evaluasi pada peserta didik. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Dalam penelitian ini peneliti juga memanfaatkan media yang telah dirancang yaitu Spinning Wheel (Roda Putar) yang terbuat dari bahan dasar kardus, yang akan menjadi media alat bantu ketika kegiatan bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dilakukan. Adapun jadwal pelaksanaan tindakan direncanakan sejak tanggal 18 April sampai 10 Mei 2023, 19 April sampai 7 Mei 2023 Paud Fastabiqul Khairat masih cuti bersama dan sekolah dimulai 8 Mei 2023. Berikut adalah hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus I:

(1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dikelompok B Paud Fastabiqul Khairat dapat dilihat pada lampiran 9-11

(2) Menyiapkan media roda putar yang akan digunakan sesuai dengan tema, contohnya dibawah ini:



Gambar 4. Dokumentasi Media Pembelajaran (*Spinning Wheel*)

(3) Menyusun instrumen observasi sebagai alat evaluasi perkembangan sosial emosional pada peserta didik

(4) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan melalui kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir:

a. Pelaksanaan Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023 dari pukul 08.00-10.00 dengan tema alam semesta, subtema pelangi, tema khusus mewarnai gambar pelangi.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini diisi oleh anak dengan melakukan kegiatan berbaris dihalaman, dalam kegiatan berbaris ini anak akan melakukan gerakan sambil bernyanyi lagu baris berbaris, anak yang terlihat aktif

akan ditunjuk guru untuk memimpin teman-temannya berbaris. kemudian di akhiri dengan memeriksa kebersihan kuku pada masing-masing anak, untuk anak yang kukunya bersih diperbolehkan masuk ke dalam kelas, sedangkan yang kukunya masih belum bersih akan dibimbing guru untuk dibersihkan.



Gambar 5.
Dokumentasi Kegiatan Anak Berbaris

Setelah itu, dilanjutkan dengan anak mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek. Pada kegiatan berdoa ini salah satu anak akan ditunjuk untuk memimpin doa. Kemudian guru juga akan menanyakan kepada satu persatu anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka, yang telah di sediakan guru sebelumnya.



Gambar 6.
Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti ini dilakukan dengan guru (peneliti) terlebih dahulu bercerita tentang sub tema, yaitu bercerita apakah mereka sering atau pernah bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U? Apakah mereka mengetahui warna dari singkatan kata Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U? kemudian peneliti akan menjelaskan tentang aturan permainan yang akan dilakukan. Pertama Peneliti akan membentuk satu kelompok yang berjumlah 7 orang anak. Terlihat pada kegiatan pertama ini anak masih dibimbing guru dengan kegiatan yang akan mereka lakukan.



Gambar 7. Dokumentasi kegiatan membentuk kelompok bermain

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu. Kegiatan kedua ini guru membagikan pensil warna kepada anak dengan menanyakan kepada masing-masing anak warna apa yang menjadi kesukaan mereka? Dan warna apa yang akan mereka pilih sebagai penanda mereka. Pada kondisi ini masih ada beberapa anak yang berebut memilih warna yang sama, akan tetapi peneliti berusaha memberitahukan bahwa peneliti yang akan membagikan warna kepada anak.



Gambar 8. Dokumentasi kegiatan membagikan pensil warna

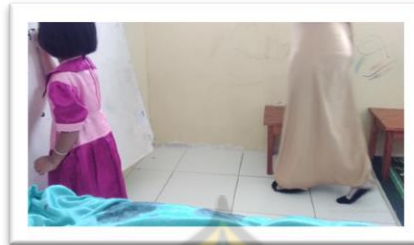
Ketiga Setelah memilih warna, anak-anak akan memulai kegiatan bermain dengan menjulurkan tangan, dan kemudian akan dilakukan penghitungan. Pada kegiatan ketiga ini peneliti akan meminta anak untuk menjulurkan beberapa jari mereka. Beberapa dari anak ada yang menjulurkan jari dan ada juga yang tidak menjulurkan jari. Putaran pertama anak yang memilih warna ungu yang keluar sebagai pemenang, putaran kedua anak dengan warna hijau yang keluar sebagai pemenang, putaran ketiga anak dengan warna nila yang keluar sebagai pemenang, putaran keempat anak dengan warna merah yang keluar sebagai pemenang, putaran kelima anak dengan warna kuning yang keluar sebagai pemenang, putaran keenam anak dengan warna jingga yang keluar sebagai pemenang. Putaran terakhir atau putaran ketujuh anak dengan warna biru yang keluar sebagai pemain yang mendapatkan hukuman.



Gambar 9. Dokumentasi Kegiatan Menjulurkan Tangan

Keempat, anak yang mendapatkan hitungan terakhir atau warna terakhir yang disebutkan akan mendapat hukuman dan pada pertemuan pertama ini anak yang memilih warna biru mendapat hukuman. Selanjutnya peneliti akan mengambil media toda putar sebagai tahap permainan selanjutnya, kemudian meminta anak pemenang pertama sampai keenam memutar media yang media tersebut berisikan jenis hukuman yang akan diberikan kepada pemain ketujuh yang mendapat putaran terakhir. Peneliti akan menyebutkan satu persatu pemenang untuk bergiliran memutar media. Pemenang pertama memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu menuliskan angka 1-5 pemenang kedua memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu membacakan surah al-fatihah pemenang ketiga memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu dengan menkelitik kaki temannya yang kalah sebanyak tiga kali. Terlihat pada hukuman ini anak bertanya bagian kaki mana yang harus dikelitik, kemudian peneliti akan memberitahukan bahwa bagian telapak kaki. Pemenang keempat memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu pemenang kelima memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu membacakan kembali surah al-fatihah pemenang keenam memutar media dengan memberikan hukuman kepada temannya yaitu menggelitik tangan temannya yang kalah. Pada jenis hukuman ini pula anak bingung bagian tangan mana yang harus ia kelitik. Peneliti kemudian akan memberitahukan bagian mana yang akan anak tersebut kelitik. Terakhir setelah semua pemenang memutar media,

peneliti akan memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan bersama untuk temannya yang kalah karna telah menjalankan hukumannya dengan baik.



Gambar 10. Dokumentasi kegiatan anak menjalankan hukumannya



Gambar 11. Dokumentasi Kegiatan Anak Memutar Media Roda Putar

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk meminimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Selanjutnya peneliti akan meminta anak untuk mewarnai gambar PELANGI, dengan guru terlebih dahulu memberikan contoh gambar pelangi dipapan tulis lalu anak akan mengikutinya dengan menggambarannya kembali di buku tulis atau buku gambar masing-masing. Guru juga akan memberitahukan warna apa saja yang akan anak berikan pada gambar pelangi yang telah anak gambar di buku mereka, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudia beristirahat.



Gambar 12. Dokumentasi Kegiatan Anak Mewarnai Gambar Pelangi

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi sebelum berdo'a.



Gambar 13. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Pulang

b. Pelaksanaan Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal Selasa 9 Mei 2023 dari pukul 08.00 – 10.00 dengan tema alam semesta, subtema pelangi, tema khusus mewarnai gambar dan mengeja huruf pelangi.

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal ini diisi oleh anak dengan melakukan kegiatan berbaris di halaman, dalam kegiatan berbaris ini anak akan melakukan gerakan sambil bernyanyi lagu baris berbaris yang akan dipimpin oleh salah satu anak. kemudian di akhiri dilakukan dengan memeriksa

kebersihan kuku pada satu persatu anak. Anak yang kukunya bersih diperbolehkan masuk ke dalam kelas, dan untuk anak yang kukunya tidak bersih akan dibimbing guru untuk dibersihkan.



Gambar 14. Dokumentasi Kegiatan Anak Berbaris

Setelah itu, dilanjutkan dengan anak mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek, pada kegiatan ini akan dipimpin oleh salah satu anak yang akan ditunjuk oleh gurunya. Kemudian guru juga akan menanyakan kepada masing-masing anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka, gambar ini telah tersedia di dinding kelas.



Gambar 15. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan dengan guru (peneliti) terlebih dahulu mengarahkan anak agar menyusun meja sebagai tempat yang akan digunakan untuk bermain. Selanjutnya guru akan menanyakan kepada anak permainan apa yang telah mereka mainkan sebelumnya serta apakah

mereka sudah siap atau sudah memahami cara bermainnya?. Kemudian guru akan memberitahukan kembali hal-hal apa yang akan dilakukan selanjutnya untuk memulai kegiatan bermain.



Gambar 16.
Dokumentasi Kegiatan Anak Menyiapkan Meja Untuk Bermain

Pertama guru (peneliti) membentuk 1 kelompok pada kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 7 orang anak. Kemudian menjelaskan aturan permainan.



Gambar 17. Dokumentasi Kegiatan Membentuk Kelompok Bermain

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu. Pada kegiatan membagikan pensil warna ini anak-anak terlihat memilih warna yang mereka inginkan, pemain pertama memilih warna merah, pemain kedua memilih warna ungu, pemain ketiga memilih warna jingga, pemain keempat memilih warna

kuning, pemain kelima memilih warna hijau, pemain keenam memilih warna biru, pemain ketujuh memilih warna nila.



Gambar 18. Dokumentasi Kegiatan Membagikan Pensil Warna

Ketiga Setelah memilih warna, guru bersama anak-anak akan memulai kegiatan bermain dengan masing-masing anak akan menjulurkan tangannya, kemudian melakukan penghitungan satu persatu pada jari anak. Putaran pertama setelah menjulurkan tangan pemain yang memilih warna biru yang menjadi pemenang pertama, putaran kedua setelah menjulurkan tangan pemain yang memilih warna kuning yang keluar sebagai pemenang kedua, putaran ketiga setelah menjulurkan tangan pemain yang memilih warna hijau yang keluar sebagai pemenang ketiga, putaran keempat setelah menjulurkan tangan pemain yang memilih warna merah yang keluar sebagai pemenang keempat, putaran kelima setelah menjulurkan tangan pemain yang memilih warna jingga yang keluar sebagai pemenang kelima. Pada putaran selanjutnya peneliti menanyakan sisa berapa pemain yang tersisa? dan anak menjawab sisa dua pemain!. Selanjutnya putaran keenam pemain yang memilih warna nila yang keluar sebagai pemenang keenam, putaran terakhir pemain sisa yang tidak terhitung warnanya mendapat hukuman. Pemain yang memilih warna ungu yang keluar menjadi pemain yang kalah.



Gambar 19. Dokumentasi Kegiatan Menjulurkan Tangan

Keempat anak yang mendapatkan hitungan terakhir akan mendapatkan hukuman. Pada pertemuan kedua ini ungu mendapatkan hukuman. Akan tetapi, anak dengan warna ungu menunjukkan emosi marah ketika mendapat hukuman, pemain itu marah lalu membanting meja. Peneliti berusaha menenangkan dan menjelaskan bahwa hukuman ini tidak akan menyakitinya. Kita akan bersama-sama bermain dan menjalankan hukumannya bersama apabila ia merasa kesulitan. Akan tetapi, pemain yang kalah ini tidak ingin menjalankan hukuman dan peneliti bersama anak-anak akan melakukan kembali putaran dengan menjulurkan tangan, dan putaran terakhir mendapatkan pemain yang memilih warna biru yang mendapat hukuman.

Kelima, sebelum melakukan hukuman, anak akan dimintai untuk memutar media roda putar guna mengetahui jenis hukuman apa yang akan diberikan kepada pemain yang kalah. Pemenang pertama yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan menuliskan A,I,U,E,O dipapan tulis, kemudian pemenang kedua yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan membacakan surah al-fatihah, pemenang ketiga yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan membacakan surah an-nash, pemenang keempat

yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan kembali menuliskan A,I,U,E,O dipapan tulis, pemenang kelima yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan kembali membacakan surah al-fatihah, pemenang keenam yang memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan menggelitik tangannya sebanyak tiga kali.



Gambar 20. Dokumentasi Anak Marah Tidak Menerima Hukuman

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk meminimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Kemudian terakhir pada kegiatan pembelajaran guru kelas akan mengajak anak untuk menggambar dan mewarnai bentuk pelangi. Serta menanyakan hari, tanggal, bulan, tahun. Pada kegiatan ini peneliti telah menyiapkan gambar bentuk pelangi yang akan diwarnai. Peneliti kemudian akan membagikannya kepada anak untuk diwarnai. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudia beristirahat.



Gambar 21. Dokumentasi Kegiatan Anak Menggambar Dan Mewarnai Gambar Pelangi

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi untuk pulang sekolah, terakhir berdoa, pada kegiatan ini akan dipimpin oleh salah satu anak.



Gambar 22. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Pulang

c. Pelaksanaan Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal Rabu 10 Mei 2023 dari pukul 08.00-10.00 dengan tema alam semesta, subtema pelangi, tema khusus mengeja huruf warna-warna pelangi.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini diisi oleh anak dengan melakukan kegiatan berbaris di halaman, dalam kegiatan berbaris ini anak akan melakukan gerakan sambil bernyanyi lagu baris berbaris dan akan dipimpin oleh

salah satu anak yang guru tunjuk, kemudian di akhiri dengan memeriksa kebersihan kuku pada satu persatu anak. Anak yang kukunya bersih di perbolehkan masuk kelas sedangkan yang kukunya belum bersih akan dibimbing guru untuk di bersihkan.



Gambar 23. Dokumentasi Kegiatan Anak Berbaris

Setelah itu, dilanjutkan dengan anak mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek. Kemudian guru juga akan menanyakan kepada masing-masing anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka.



Gambar 24. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar

2. Kegiatan Inti

Pertama Pada kegiatan inti ini guru (peneliti) dan anak-anak bersama-sama membentuk meja sebagai tempat yang akan digunakan untuk bermain. Lalu, guru menanyakan kembali permainan apa yang di mainkan di hari sebelumnya? Dan apakah mereka menyukai dengan

permainan tersebut? Kemudian peneliti akan mengarahkan anak untuk membentuk 1 kelompok pada kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 7 orang anak. Kemudian peneliti akan menjelaskan aturan dalam kegiatan bermain.



Gambar 25. Dokumentasi Kegiatan Anak Membentuk Meja Dan Kelompok Bermain

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu.



Gambar 26. Dokumentasi Kegiatan Membagikan Pensil Warna

Ketiga Setelah memilih warna, guru bersama anak-anak akan memulai kegiatan bermain sesuai aturan yang telah dijelaskan. Anak akan menjulurkan sebagian atau beberapa dari jari tangannya dan kemudian akan dilakukan hitungan. Pada putaran pertama yang keluar sebagai pemenang setelah menjulurkan jari tangan adalah biru. Putaran kedua yang keluar sebagai pemenang setelah menjulurkan tangan adalah kuning. Putaran ketiga yang keluar sebagai pemenang setelah menjulurkan jari

adalah ungu. Putaran keempat yang keluar sebagai pemenang setelah menjulurkan jari adalah merah. Putaran kelima yang keluar sebagai pemenang setelah menjulurkan jari adalah hijau. Putaran keenam sekaligus putaran terakhir penentu untuk pemenang keenam dan juga pemain ketujuh yang kalah, dan yang keluar sebagai pemenang setelah mengulurkan jari adalah jingga kemudian yang keluar sebagai pemain yang akan mendapatkan hukuman setelah menjulurkan jari adalah nila.

Keempat, setelah melakukan penghitungan, selanjutnya peneliti akan meminta kepada anak untuk memutar media sebagai penentu jenis hukuman. Pemenang pertama memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan mengelitik kakinya sebanyak 3 kali. Pemenang kedua memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan Membacakan surah al-fatihah. Pemenang ketiga memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan membacakan surah al-fatihah. Pemenang keempat memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan mengelitik kakinya sebanyak 3 kali. Pemenang kelima memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan mengelitik tangannya sebanyak 3 kali. Pemenang keenam memutar media memberikan hukuman kepada temannya dengan mengelitik tangannya sebanyak 3 kali.



Gambar 27. Dokuemntasi Kegiatan Anak Menjulurkan Tangan



Gambar 28. Dokumentasi anak menjalankan hukuman



Gambar 29. Dokumentasi Kegiatan Memutar Media Roda Putar

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk menimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Kemudian terakhir pada kegiatan pembelajaran peneliti dan guru kelas akan mengajak anak mengeja dan menulis huruf warna pelangi yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu. Serta menanyakan hari, tanggal, bulan, tahun. Pada kegiatan mengeja ini, pertama-tama guru akan memberikan contohnya terlebih dahulu dengan menuliskannya dipapan tulis, kemudian anak akan menuliskan kembali contoh tersebut ke buku pelajaran mereka. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudian beristirahat.



Gambar 30. Dokumentasi Kegiatan Anak Mengeja Huruf Warna Pelangi

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi untuk pulang sekolah, terakhir berdoa.



Gambar 31. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Pulang

3) Observasi Dan Hasil Tindakan Siklus I

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan mengisi lembar observasi kesiapan peneliti dan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai perkembangan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U saat kegiatan pembelajaran. Pada tindakan siklus I dilaksanakan tiga pertemuan dengan mengembangkan empat indikator yaitu memperlihatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan kegiatan bermain, Mentaati aturan dalam

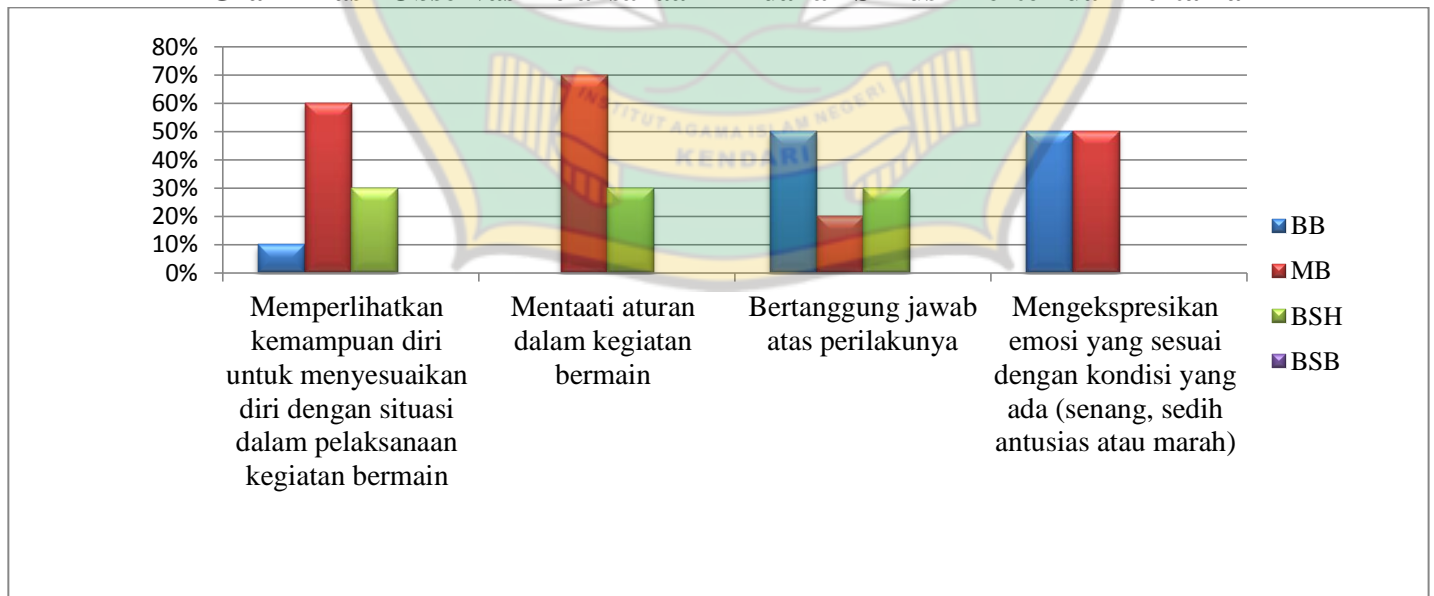
kegiatan bermain, Bertanggung jawab atas perilakunya serta Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb).

Hasil observasi kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U kelompok B di Paud Fastabiqul Khairat terlihat anak pada siklus I ini belum Optimal. Adapun hasil capaiannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Hasil persentase perkembangan sosial emosional anak melalui Permainan Me-JI-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan I

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	10%	60%	30%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	70%	30%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	50%	20%	30%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	50%	50%	0%	0%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama



Pada pertemuan I untuk kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 5 anak bernama Alfat, Lismi, Ibnu, Rehan dan Zizah. Alfat pada indikator pertama, ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena

pada pertemuan pertama peserta didik masih memperlihatkan perilaku kehati-hatian kepada teman-temannya serta ragu-ragu untuk berinteraksi bersama, peserta didik ini juga sesekali menjauh ketika kegiatan bermain dilakukan akan tetapi mau menuruti apabila diperintahkan oleh guru maupun teman-temannya, selanjutnya peserta didik ini juga masih dibimbing guru ketika proses pembelajaran, sedangkan pada indikator kedua mulai berkembang, karena pada indikator ini Alfat mulai dapat mentaati aturan dengan menjulurkan tangannya bersamaan dengan teman-temannya. Lismi pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena peserta didik ini di pertemuan pertama tidak hadir akan tetapi sudah pada kriteria, sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang (MB). Ibnu pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang dikarenakan pada pertemuan pertama peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria (BB), sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang (MB). Rehan pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang (BB), dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan pertama peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria (BB), sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang (MB). Sedangkan Zizah pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang (BB), dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan pertama peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria belum berkembang, sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang. Untuk kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 2 anak bernama Dircky, dan Alif. Hal ini dikarenakan, Dircky pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang, dikatakan mulai berkembang karena pada pertemuan pertama peserta didik ini

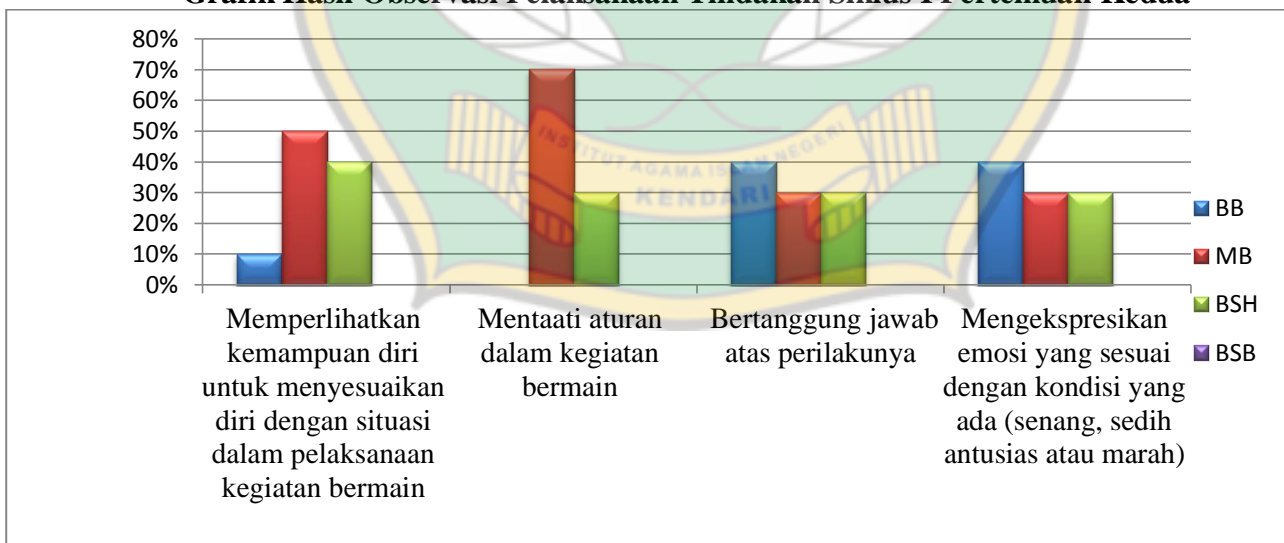
terlihat mau berpartisipasi ketika bermain serta mengikuti setiap upaya dalam kegiatan bermain tersebut selanjutnya peserta didik ini juga masih dibimbing guru ketika proses pembelajaran, sedangkan pada indikator keempat belum berkembang, karena pada indikator ini Dircky terlihat masih kebingungan dengan kegiatan bermain yang dilakukan, dan terlihat ragu untuk berbicara. Alif pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang, dikatakan mulai berkembang karena pada pertemuan pertama ini juga ia mau turut berpartisipasi dalam bermain dan mengikuti setiap upaya-upaya yang menjadi kegiatan tersebut, selanjutnya peserta didik ini juga masih dibimbing guru dalam proses pembelajaran, sedangkan pada indikator ketiga berkembang sesuai harapan, karena pada indikator tersebut Alif terlihat bekerja sama saat bermain bersama temannya, mentaatu aturan bermain serta mau bergantian memutar media pada saat bermain. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak bernama Khaidir, Aski dan Sukril. Hal ini dikarenakan, Khaidir pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan, dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan pertama peserta didik ini terlihat aktif dan mampu berinteraksi juga bersemangat dalam mengikuti disetiap rangkaian dalam kegiatan bermain, Khaidir juga terlihat mau bekerja sama serta mau bergantian memutar media dengan temannya ketika bermain, sedangkan pada indikator keempat mulai berkembang, karena pada indikator tersebut Khaidir terlihat berbicara bersama temannya. Aski pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan, dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan pertama peserta didik ini juga terlihat bersemangat dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan, bekerja sama serta mau bergantian ketika bermain. sedangkan pada indikator keempat mulai

berkembang, karena pada indikator ini Aski terlihat mengobrol bersama temannya. Sukril pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan, dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan pertama peserta didik ini tidak hadir dan sudah menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan. Pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), tidak ada anak pada kriteria ini.

Tabel 4.9
Hasil Persentase Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan
Me-JI-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan II

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	1%	50%	40%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	70%	30%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	40%	30%	30%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	40%	30%	30%	0%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Kedua



Pada pertemuan II untuk kriteria belum berkembang (BB) sebanyak 4 anak bernama Alfat, Lismi, Ibnu, dan Zizah. Hal ini dikarenakan Alfat pada indikator pertama, ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan kedua peserta didik ini mulai dapat berinteraksi bersama

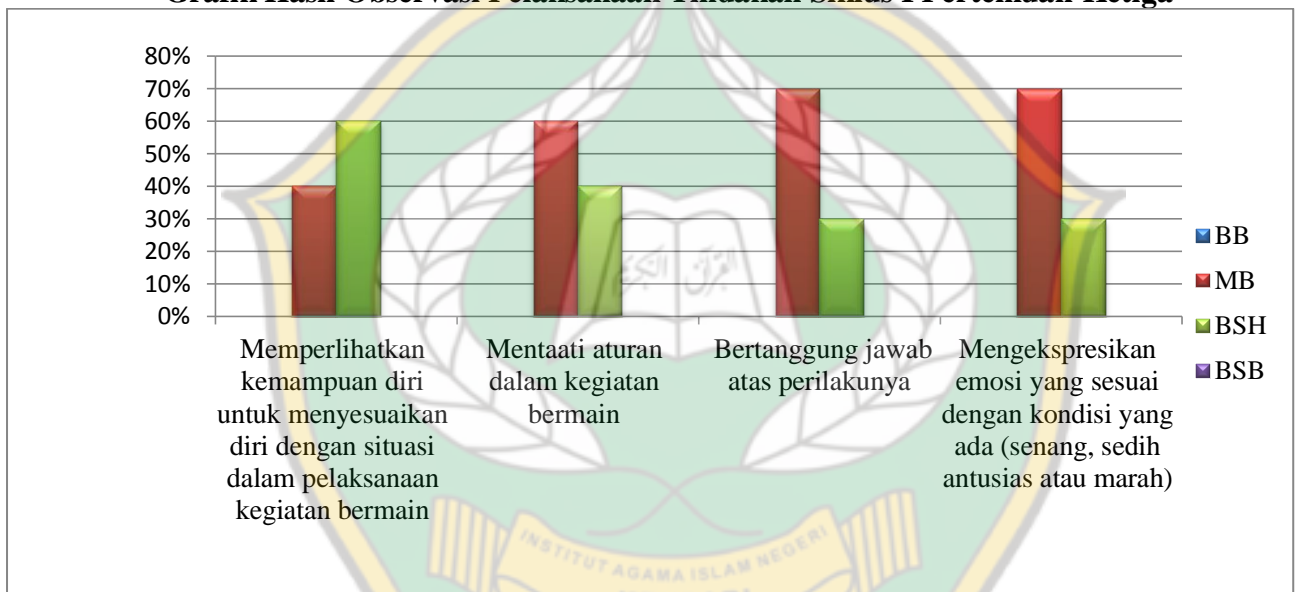
teman-temannya akan tetapi menunjukkan perilaku marah ketika pada kegiatan tersebut berlangsung, peserta didik ini tidak ingin mempertanggung jawabkan hukumannya ketika mendapat hukuman pada permainan tersebut, sedangkan pada indikator keempat belum berkembang, karena Alfat terlihat marah dan menunjukkan emosi negatif dengan membanting meja dan tidak ingin bermain lagi. Lismi pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan kedua peserta didik ini tidak hadir dan sudah masuk pada kriteria belum berkembang, sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang. Ibnu pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan kedua peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria belum berkembang, sedangkan pada indikator pertama dan kedua mulai berkembang. Zizah pada indikator ketiga dan keempat belum berkembang, dikatakan belum berkembang karena pada pertemuan kedua peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria belum berkembang, sedangkan indikator pertama dan kedua mulai berkembang. Untuk kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 3 anak bernama Dircky, Alif dan Rehan. Dircky pada indikator pertama, kedua dan ketiga mulai berkembang, karena pada indikator tersebut mulai menunjukkan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan situasi dengan bekerja sama saat bermain dan bergantian memutar media yang disediakan, sedangkan pada indikator kedua dan ketiga mulai berkembang, karena pada indikator tersebut Dircky terlihat diam ketika di beri pertanyaan oleh guru, Dircky juga sesekali berbicara ketika guru juga berbicara. Kemudian, pada indikator keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Dircky terlihat berusaha membujuk temannya agar

tidak marah. Alif pada indikator kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang dikatakan mulai berkembang karena pada pertemuan kedua peserta didik ini masih terlihat berbicara saat guru berbicara, ia juga sesekali berbicara dengan temannya, serta kebingungan. Sedangkan pada indikator keempat berkembang sesuai harapan, mampu menunjukkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi ketika bermain dengan bekerja sama saat bermain dan bergantian dengan teman saat memutar media ketika bermain, Rehan pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena pada indikator tersebut Rehan mulai dapat berinteraksi bersama teman-temannya saat bermain, akan tetapi masih terlihat bingung dan malu-malu. Pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang bernama Khaidir, Aski, dan Sukril. Hal ini dikarenakan, Khaidir pada indikator pertama sampai indikator empat masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Aski pada indikator pertama sampai indikator empat juga masuk pada indikator berkembang sesuai harapan, dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan kedua Khaidir dan Aski mampu berinteraksi bersama teman-temannya dan mampu berperilaku baik ketika bermain. Sukril pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan, dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan kedua peserta didik ini tidak hadir dan sudah masuk pada kriteria, sedangkan pada indikator keempat mulai berkembang. Pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), tidak ada anak pada kriteria ini.

Tabel 4.10
Hasil persentase perkembangan sosial emosional anak melalui Permainan
Me-JI-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan III

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	0%	40%	60%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	60%	40%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	0%	70%	30%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	0%	70%	30%	0%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Ketiga



Pada pertemuan III untuk kriteria belum berkembang (BB), tidak ada anak pada pada kriteria tersebut. Untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang anak bernama Alfath, Lismi, Alif, Ibnu, Rehan, dan Zizah. Alfath pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena Alfath mulai menunjukkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi saat bermain serta mulai mentaati setiap aturan dalam kegiatan bermain yang sudah disepakati, sedangkan pada indikator ketiga dan keempat juga mulai berkembang (MB), karena pada indikator ini ia mulai bertanggung jawab dengan hukuman yang ia terima, akan tetapi masih terlihat ragu dan memperlihatkan kehati-hatian

ketika bermain seperti terkadang menjauhkan diri. Lismi pada indikator kedua, ketiga, dan keempat mulai berkembang, karena pada pertemuan ketiga peserta didik ini mulai berinteraksi bersama teman-temannya dan mau berpartisipasi di setiap upaya-upaya yang dilakukan pada kegiatan, akan tetapi masih terlihat bingung, tidak menunjukkan ekspresi apa-apa ketika bermain seperti senang atau antusias. Alif pada indikator kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, dikatakan mulai berkembang karena pada pertemuan ketiga peserta didik ini terlihat mau bersama-sama melakukan upaya-upaya seperti bergantian memutar media spinning wheel dan melakukan perintah yang ada pada media tersebut, mulai mentaati aturan bermain, sedangkan pada indikator pertama Alif berkembang sesuai harapan, peserta didik ini mampu memperlihatkan dirinya untuk menyesuaikan diri dengan situasi, bekerja sama serta membantu temannya ketika bermain. Ibnu pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena pada pertemuan ketiga peserta didik ini juga mulai berinteraksi juga mengikuti setiap upaya-upaya pada kegiatan tersebut, berkeja sama, membantu ketika bermain bergantian mutar media, saling memberikan pujian, serta antusias. Rehan pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, dikatakan mulai berkembang karena pada pertemuan ini Rehan tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Zizah pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena pada pertemuan ini Zizah mau bermain bersama-sama akan tetapi sesekali menjauh, Zizah masih terlihat bingung dengan permainan tersebut, malu-malu untuk berbicara dan masih perlu dibimbing guru. Untuk Kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak bernama Khaidir, Aski, Dircky dan Sukril. Hal

ini dikarenakan, Khaidir pada indikator pertama sampai indikator empat masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), karena pada indikator tersebut Khaidir mampu menunjukkan kemampuan dirinya berinteraksi, dan menyesuaikan diri dengan situasi mentaati aturan yang disepakati dalam permainan, mau bergantian bermain, memberi pujian. Aski pada indikator pertama sampai indikator empat juga masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), karena pada indikator tersebut Aski mampu menyesuaikan diri dengan situasi mentaati aturan bermain yang sudah disepakati, bergantian memutar media bermain, membantu dan bekerja sama saat bermain. Dircky pada indikator pertama sampai indikator keempat masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dikatakan berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan ketiga peserta didik ini terlihat bersemangat dan mau berinteraksi disetiap upaya-upaya yang dilakukan pada kegiatan bermain, mentaati aturan yang telah disepakati, membantu dan bekerja sama ketika bermain serta bergantian dengan teman saat mutar media. Sukril pada indikator menyesuaikan diri, mentaati aturan, bertanggung jawab berkembang sesuai harapan (BSH), dikatakan (BSH) karena pada pertemuan ketiga peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria (BSH) Pada kriteria berkembang sangat baik (BSB), tidak ada anak pada kriteria ini.

4) Refleksi Hasil Tindakan Siklus I

Setelah melakukan pelaksanaan tindakan siklus I oleh peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III dapat dilihat rinciannya sebagai berikut:

- (1) Keterbatasan waktu pembelajaran sehingga terkesan terburu-buru ketika pelaksanaan tindakan.
- (2) Peneliti masih kurang mengkondisikan anak kelompok B, karena masih terlihat pada saat melakukan tindakan, anak terlihat diam, dan kurang bersemangat ketika bermain.
- (3) Penerapan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U yang dilakukan belum maksimal, dikarenakan peneliti belum maksimal terhadap penerapan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U yang digunakan.
- (4) Kurangnya peserta didik yang hadir pada proses belajar mengajar

Berdasarkan pertemuan-pertemuan tersebut pada siklus I terdapat beberapa anak yang tidak hadir dari jumlah sebelumnya 14 peserta didik. Pada pertemuan I jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 5 orang anak bernama Aski, Alif, Dircky, Alfat, dan Khaidir. Pada pertemuan II jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 5 orang anak bernama Khaidir, Aski, Dircky, Alfat dan Alif. Pada pertemuan III jumlah peserta didik yang hadir 7 orang anak bernama Aski, Lismi, Alif, Alfat, Khaidir, Ibnu dan Dircky. Sedangkan jumlah peserta didik yang tidak hadir dari pertemuan I, pertemuan II, Pertemuan III berjumlah 7 orang anak bernama Akbar, Rehan, Sukril, Ningsi, Zizah, Abdul dan Faisal. Untuk itu peneliti melakukan penilaian/evaluasi dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang anak bernama Khaidir, Aski, Alfat, Dircky, Lismi, Alif, Ibnu, Rehan, Sukril, dan Zizah. Adapun rencana perbaikan yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya adalah sebagai berikut:

- (1) Mengelola waktu lebih efisien seefektif mungkin dalam pelaksanaan kegiatan

(2) Peneliti dan guru sebagai kolaborator harus lebih bekerja sama dalam memantau kegiatan anak di dalam kelas

(3) Peneliti memberikan tindakan pembelajaran selain lebih maksimal, peneliti akan lebih baik lagi mengajak anak agar lebih semangat bermain dan antusias dalam setiap upaya dalam kegiatan permainan tersebut

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Perencanaan Siklus II

Pada saat melakukan penelitian, peneliti perlu mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), mempersiapkan alat evaluasi pada peserta didik. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan permainan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas untuk merangsang anak untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Dalam penelitian ini peneliti juga memanfaatkan media yang telah dirancang yaitu Spinning Wheel (Roda Putar) yang terbuat dari bahan dasar kardus, yang akan menjadi media alat bantu ketika kegiatan bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dilakukan. Berikut adalah hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus II:

(1) Menyusun Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian sesuai tema dikelompok B Paud Fastabiqul Khairat desa Kontumere dapat dilihat pada lampiran 12-14

(2) Menyiapkan media yang akan digunakan kemudia mengubah jenis hukuman pada permainan roda putar



Gambar 32. Dokumentasi Media Roda Putar (*Spinning Wheel*)

- (3) Menyusun instrumen observasi perkembangan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U sebagai alat evaluasi pada peserta didik.
- (4) Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali dengan 10 anak, melalui kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun penjelasannya dapat dilihat di bawah ini sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal Kamis 11 Mei 2023 dari pukul 08.00-10.00 dengan tema alam semesta, subtema benda-benda langit, tema khusus menuliskan dan menyebutkan benda-benda langit.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini diisi oleh anak dengan melakukan kegiatan berbaris di halaman, dalam kegiatan berbaris ini anak akan melakukan gerakan sambil bernyanyi lagu baris berbaris yang akan dipimpin oleh salah satu anak yang telah guru tunjuk, kemudian di akhiri dengan memeriksa kebersihan kuku pada masing-masing anak. Anak yang

kukunya bersih di perbolehkan masuk, sedangkan anak yang belum bersih akan dibimbing guru untuk di bersihkan.



Gambar 33. Dokumentasi Kegiatan Anak Berbaris

Setelah itu, dilanjutkan dengan anak mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek yang kemudian akan dipimpin oleh salah satu anak yang guru tunjuk. Kemudian guru juga akan menanyakan kepada masing-masing anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka. Gambar tersebut telah tersedih di dinding kelas sebelumnya.



Gambar 34. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini jumlah siswa yang hadir tidak begitu banyak sehingga guru akan turut bermain agar jumlah pemainnya cukup. Pada kegiatan pertama guru (peneliti) bersama anak menyiapkan meja bersama-sama sebagai tempat yang akan digunakan untuk bermain dan kemudian

guru akan membentuk 1 kelompok pada kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 7 orang anak. Kemudian menjelaskan aturan bermain.



Gambar 35. Dokumentasi Kegiatan Anak Membentuk Meja Dan Kelompok Bermain

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu.



Gambar 36. Dokumentasi Kegiatan Membagikan Pensil Warna

Ketiga Setelah memilih warna, guru bersama anak-anak akan memulai kegiatan bermain sesuai aturan yang telah dijelaskan. Pada langkah ketiga ini anak akan menjulurkan berapapun jarinya lalu kemudian akan dilakukan penghitungan. Putaran/hitungan pertama anak yang memilih warna jingga yang keluar sebagai pemenang pertama, putaran kedua anak yang memilih warna ungu yang keluar sebagai pemenang kedua, putaran ketiga anak yang memilih warna nila yang keluar sebagai pemenang ketiga, putaran keempat anak yang memilih

warna kuning yang keluar sebagai pemenang keempat, putaran/hitungan kelima anak yang memilih warna merah yang keluar sebagai pemenang kelima, putaran/hitungan keenam anak yang memilih warna biru yang keluar sebagai pemenang keenam, putaran/hitungan terakhir/ketujuh adalah pemain yang kalah dan yang akan keluar sebagai penerima hukuman, diputaran ketujuh ini anak yang memilih warna hijau yang keluar sebagai pemain yang akan menerima hukuman.



Gambar 37. Dokumentasi Kegiatan Anak Menjulurkan Tangan

Keempat pada kegiatan ini, setelah melakukan penghitungan dan menemukan pemenang pertama sampai pemenang keenam, selanjutnya akan diberikan hukuman kepada hitungan terakhir yaitu warna yang tidak di sebutkan yaitu warna ketujuh atau warna hijau, pada pertemuan ini warna hijau mendapatkan hitungan terakhir dan mendapatkan hukuman dari teman-temannya yang menang pertama sampai menang keenam.



Gambar 38. Dokumentasi Kegiatan Anak Memutar Media Roda Putar

Kelima, selanjutnya memutar media roda putar, agar mengetahui jenis hukuman apa yang akan di berikan kepada pemain hijau. Pemenang pertama memutar media memberikan hukuman yaitu dengan mengklitik tangan sebanyak 3 kali, pemenang kedua memutar media memberikan hukuman yaitu dengan membacakan doa belajar, pemenang ketiga memutar media memberikan hukuman yaitu dengan menuliskan huruf ABCDEFGH, pemenang keempat memutar media memberikan hukuman yaitu dengan mengklitik telapak kaki sebanyak 3 kali, pemenang kelima memutar media memberikan hukuman yaitu dengan mengklitik tangan sebanyak 3 kali, pemeng keenam memutar media memberikan hukuman yaitu dengan membacakan surah an-nash.



Gambar 39. Dokumentasi Kegiatan Anak Memutar Media Roda Putar

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk menimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Selanjutnya guru mengajak anak Menyebutkan Benda-Benda Langit dan Menulisnya. Kemudian terakhir pada kegiatan pembelajaran guru kelas akan mengajak anak belajar mengenal huruf. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudia beristirahat.



Gambar 40. Dokumentasi Kegiatan Anak Menulis Huruf dan Menyebutkan Benda-benda Langit

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi untuk pulang sekolah, terakhir berdoa. Pada kegiatan berdoa ini guru akan menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa.



Gambar 41. Dokumentasi Kegiatan Memberi Penilaian Pada Hasil Kerja Anak Lalu Berdoa Sebelum Pulang

b. Pelaksanaan Pertemuan Kedua

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal Jumat 12 Mei 2023 dari pukul 08.00-10.00 dengan tema alam semesta, subtema awan, tema khusus menulis huruf awan di dalam kotak.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini anak tidak melakukan kegiatan berbaris karena cuaca dalam kondisi hujan. Setelah itu, dilanjutkan dengan anak

mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek. Kemudian guru juga akan menanyakan kepada masing-masing anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka.



Gambar 42. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar



Gambar 43. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa

2. Kegiatan Inti

Pertama Kegiatan inti dilakukan setelah guru (peneliti) dan anak bersama-sama menyiapkan meja sebagai tempat yang digunakan untuk bermain dan membentuk 1 kelompok pada kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 7 orang anak. Kemudian menjelaskan aturan permainan.

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu.



Gambar 44. Dokumentasi Kegiatan Membagikan Pensil Warna

Ketiga, Setelah memilih warna, guru bersama anak-anak akan memulai kegiatan bermain dengan meminta anak untuk menjulurkan tangannya, kemudian akan dilakukan penghitungan. Pada putaran/hitungan pertama anak yang memilih warna biru yang keluar sebagai pemenang pertama, putaran kedua anak yang memilih warna ungu yang keluar sebagai pemenang kedua, putaran/hitungan ketiga anak yang memilih warna hijau yang keluar sebagai pemenang ketiga, putaran/hitungan keempat anak yang memilih warna kuning yang keluar sebagai pemenang keempat, putaran/hitungan kelima anak yang memilih warna nila yang keluar sebagai pemenang kelima, putaran/hitungan keenam anak yang memilih warna biru yang keluar sebagai pemenang keenam, putaran ketujuh sebagai pemain yang kalah dan sebagai penerima hukuman yaitu anak yang memilih warna merah.



Gambar 45. Dokumentasi Kegiatan Menghitung Jumlah Jari Yang Di Ulurkan

Keempat, setelah melakukan penghitungan dan telah mendapatkan pemain yang kalah maka selanjutnya anak akan dimintai untuk memutar media roda putar untuk mengetahui jenis hukuman yang akan diberikan kepada pemain ketujuh yang kalah, pada pertemuan ini warna merah mendapat hukuman. Pemenang pertama memutar media memberikan hukuman yaitu menuliskan huruf ABCDEFGH, pemenang kedua memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu kembali menuliskan huruf ABCDEFGH, pemenang ketiga memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu mengklitik tangan pemain yang kalah sebanyak tiga kali, pemenang keempat memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu mengklitik telapak kaki temannya yang kalah sebanyak tiga kali, pemain kelima memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu melafalkan surah an-nash, pemenang keenam memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu kembali melafalkan surah an-nash.



Gambar 46. Dokumentasi Kegiatan Anak Memutar Media Roda Putar

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk meminimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Selanjutnya guru meminta anak menulis huruf awan dalam kotak. Kemudian terakhir pada kegiatan pembelajaran guru melakukan kegiatan belajar mengaji yang dilakukan rutin setiap hari jumat

Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudia beristirahat.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi untuk pulang sekolah, terakhir berdoa.



Gambar 47. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Pulang

c. Pelaksanaan Pertemuan Ketiga

Pelaksanaan pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal Sabtu 13 Mei 2023 dari pukul 08.00-10.00 dengan tema alam semesta, subtema awan, tema khusus mewarnai dan menempel huruf pelangi.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini anak tidak melakukan kegiatan berbaris karena cuaca dalam kondisi hujan. Setelah itu, dilanjutkan dengan anak mengucapkan salam kemudian bernyanyi untuk pembuka saat akan memulai berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan membaca surah-surah pendek, pada kegiatan ini salah satu anak akan ditunjuk untuk memimpin kegiatan berdoa. Kemudian guru juga akan menanyakan

kepada masing-masing anak gambar apa saja yang terdapat pada dinding kelas yang terdapat di samping mereka.



Gambar 48. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Belajar

2. Kegiatan Inti

Pertama Pada kegiatan inti ini guru (peneliti) dan anak bersama-sama menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk bermain dan kemudian membentuk 1 kelompok pada kegiatan bermain, 1 kelompok terdiri dari 7 orang anak. Kemudian menjelaskan aturan permainan.



Gambar 49. Dokumentasi Kegiatan Anak Membentuk Kelompok Bermain

Kedua Sebelum memulai kegiatan bermain guru akan membagikan pensil warna kepada masing-masing anak sebagai penanda anak memilih warna, sesuai nama permainan yang akan dilakukan yaitu Merah, Jingga, Kuning, Hijau, Biru, Nila, Ungu.

Ketiga, Setelah memilih warna, guru bersama anak-anak akan memulai kegiatan bermain dengan meminta anak menjulurkan tangannya lalu kemudian akan dilakukan penghitungan. Pada putaran/hitungan pertama anak yang memilih warna hijau yang keluar sebagai pemenang

pertama, putaran/hitungan kedua anak yang memilih warna merah yang keluar sebagai pemenang kedua, putaran/hitungan ketiga anak yang memilih warna jingga yang keluar sebagai pemenang ketiga, putaran/hitungan keempat anak yang memilih warna biru yang keluar sebagai pemenang keempat, putaran/hitungan kelima anak yang memilih warna ungu yang keluar sebagai pemenang kelima, putaran/hitungan keenam anak yang memilih warna nila yang keluar sebagai pemenang keenam, putaran/hitungan terakhir/ketujuh anak yang memilih warna kuning yang keluar sebagai pemain yang kalah dan akan menerima hukuman dari teman-temannya.



Gambar 50. Dokumentasi Kegiatan Anak Menjulurkan Jarinya

Keempat, setelah melakukan penghitungan dan mendapatkan pemenang pertama sampai keenam, maka pemain yang mendapat hitungan terakhir yaitu pemenang ketujuh yang akan mendapat hukuman. Sebelum melakukan hukuman, anak akan dimintai untuk memutar media roda putar guna mengetahui jenis hukuman yang akan diberikan. Pemenang pertama memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu melafalkan surah an-nash, pemenang kedua memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu melafalkan surah an-nash, pemenang ketiga memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu mengklitik telapak kaki

sebanyak tiga kali, pemenang keempat memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu mengklitik kembali tangan temannya sebanyak tiga kali, pemenang kelima memutar media roda putar memberikan hukuman yaitu melafalkan kembali surah an-nash, pemenang keenam memutar media memberikan hukuman yaitu menglitik telapak kaki temannya yang kalah sebanyak tiga kali.



Gambar 51. Dokumentasi Kegiatan Anak Memutar Media Roda Putar

Kelima, pada pertemuan ini warna kuning mendapat hukuman. Pemain yang mendapat hukuman pada pertemuan ini akan mendapat hukuman dari pemenang pertama sampai pemenang keenam. Anak akan menjalankan hukuman yang diputar oleh teman-temannya.



Gambar 52. Dokumentasi Kegiatan Anak Memberikan Hukuman Kepada Pemain Yang Kalah

Selanjutnya guru (peneliti) dan guru kelas B untuk menimalisir rasa bosan anak terhadap permainan guru akan memberi motivasi, mengamati, dan membantu anak selama pembelajaran berlangsung dan mencatat hasil pengamatan. Selanjutnya guru akan meminta anak

mewarnai dan menempel huruf Awan. Selanjutnya setelah proses pembelajaran selesai di lakukan anak akan merapikan kembali meja dan kemudia beristirahat.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan pemberian penguatan atau evaluasi dengan menanyakan perasaan selama kegiatan berlangsung, berdiskusi permainan apa saja yang sudah dimainkan, kemudian bernyanyi untuk pulang sekolah, terakhir berdoa. Pada kegiatan berdoa ini akan dipimpin oleh salah satu anak yang akan guru tunjuk.



Gambar 53. Dokumentasi Kegiatan Anak Berdoa Sebelum Pulang

3) Observasi Dan Hasil Tindakan Siklus II

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan mengisi lembar observasi kesiapan peneliti dan guru pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan menilai perkembangan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U saat kegiatan pembelajaran. Pada tindakan siklus I dilaksanakan tiga pertemuan dengan mengembangkan empat indikator yaitu memperlihatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan kegiatan bermain, Mentaati aturan dalam kegiatan bermain, Bertanggung jawab atas perilakunya, Mengetahui, mengenal serta mengekspresikan emosi/ekspresi/perasaan dalam diri sendiri maupun orang

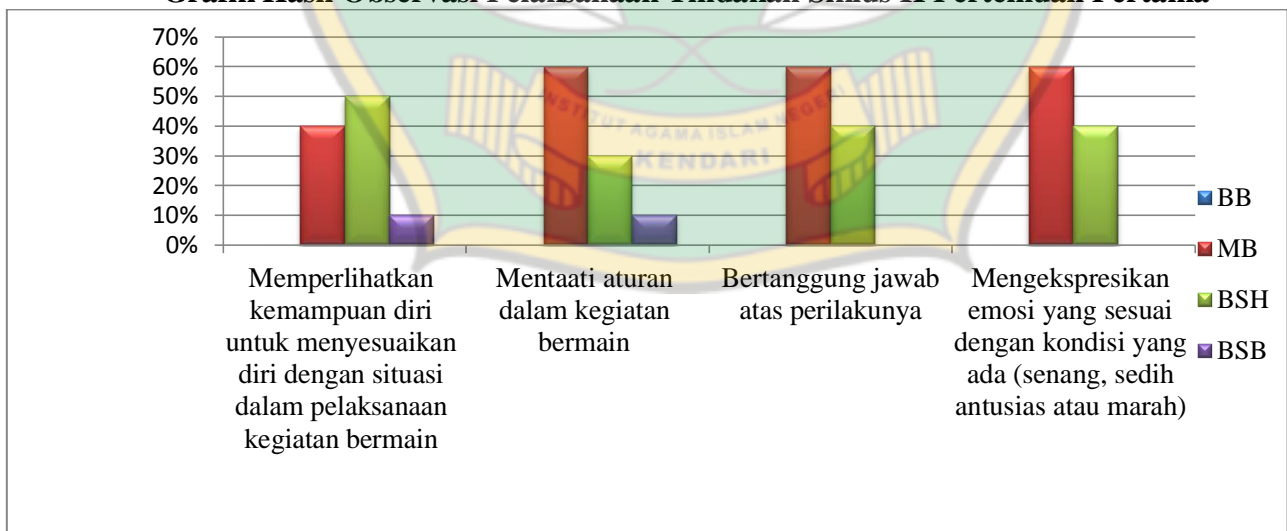
lain sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb) dan meresponnya secara wajar.

Hasil observasi kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U kelompok B di Paud Fastabiqul Khairat terlihat anak pada siklus I ini belum Optimal. Adapun hasil capaiannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.11
Hasil Persentase Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan I

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	0%	40%	50%	10%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	60%	30%	10%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	0%	60%	40%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	0%	60%	40%	0%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Pertama



Pada pertemuan I siklus II untuk kriteria belum berkembang (BB) tidak ada anak pada kriteria ini. Untuk kriteria mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak bernama Rehan, Lismi, Alfat, Ibnu, Alif dan Zizah. Rehan pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, dikatakan mulai

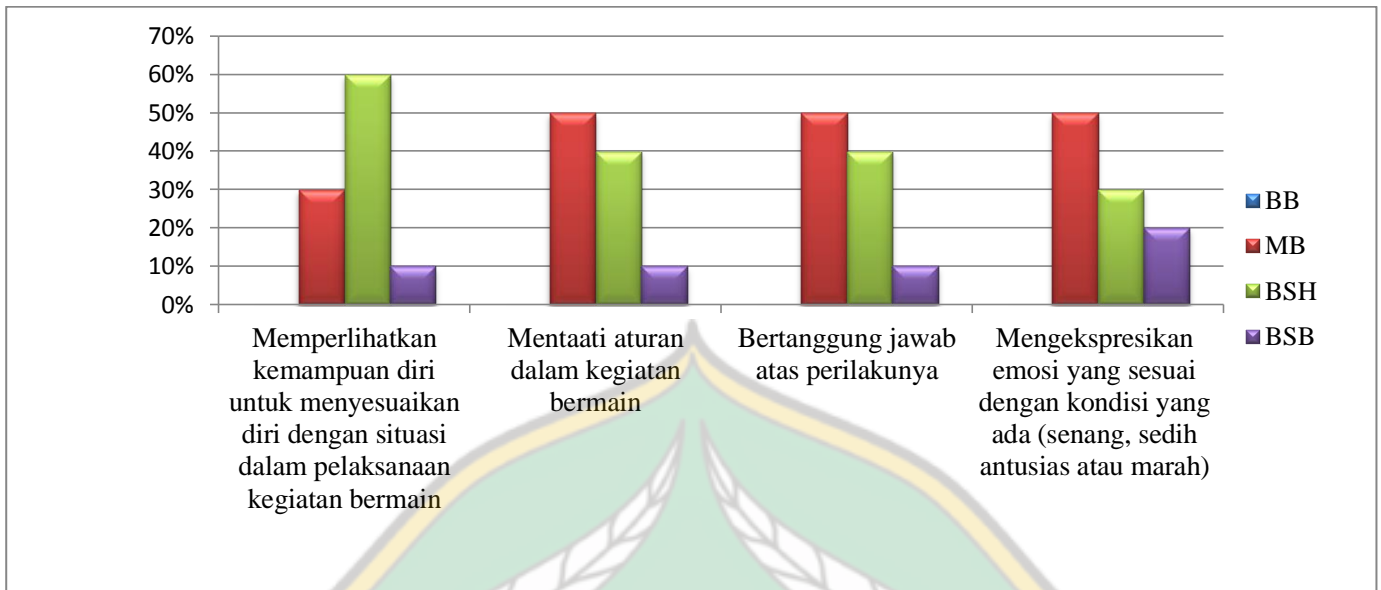
berkembang pada pertemuan ke empat peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Lismi pada indikator kedua dan ketiga mulai berkembang karena pada pertemuan keempat peserta didik ini sudah mulai menyesuaikan diri dengan situasi, bekerja sama, akan tetapi pada pertemuan ini terlihat Lismi dan temannya terlihat saling berebut media, akan tetapi kemudian mau saling memaafkan dan kembali mengajak temannya bermain bersama, sedangkan pada indikator pertama dan keempat berkembang sesuai harapan, karena pada indikator ini Lismi menunjukkan sikap mau saling memaafkan dan mampu menyesuaikan diri dengan situasi ketika bermain. Alfat pada indikator pertama, kedua dan keempat mulai berkembang karena pada pertemuan keempat peserta didik ini sudah terlihat baik, Alfat masih terlihat menjauhkan dirinya ketika bermain serta tidak menunjukkan ekspresi apa-apa. Sedangkan pada indikator ketiga berkembang sesuai harapan karena, Alfat mampu berinteraksi bersama teman-temannya, ia juga mulai menunjukkan respon yang positif ketika mendapat hukuman, dan juga mulai mengikuti setiap upaya-upaya dalam kegiatan tersebut, bekerja sama saat bermain, bergantian memutar media dengan temannya, Alif pada indikator kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, karena pada pertemuan keempat peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang, sedangkan pada indikator pertama berkembang sesuai harapan. Ibnu pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, karena pada pertemuan keempat peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Zizah. Pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena pada pertemuan ini Zizah tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH)

sebanyak 4 anak bernama Dircky, Aski, Khaidir dan juga Sukril. Dircky pada indikator pertama, kedua dan keempat berkembang sesuai harapan, karena pada pertemuan keempat peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Sukril pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan keempat peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan, sedangkan pada indikator keempat mulai berkembang. Aski pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena mampu memperlihatkan kemampuan diri, peserta didik ini juga mampu berperilaku baik karena pada pertemuan keempat ini Aski dan temannya terlihat saling berebut media Spinning Wheel, akan tetapi mau saling memaafkan dan kembali bermain bersama temannya, bekerja sama dengan baik kemudian mentaati aturan dengan baik. Khaidir pada indikator pertama dan kedua berkembang sesuai harapan karena, pada pertemuan keempat peserta didik ini mampu berinteraksi bersama ketika bermain dan mengikuti upaya-upaya dalam bermain, khaidir juga menunjukkan perilaku baik saat bekerja sama bersama teman-temannya. Untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), belum ada anak pada kriteria ini.

Tabel 4.12
Hasil Persentase Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui
Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan II

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	0%	30%	60%	10%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	50%	40%	10%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	0%	50%	40%	10%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	0%	50%	30%	20%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Kedua



Pada Pertemuan II siklus II untuk kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada anak pada kriteria ini. Untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak bernama Rehan, Lismi, Ibnu, Alif dan Zizah. Rehan pertemuan kelima peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Lismi pada indikator kedua dan ketiga mulai berkembang karena pada indikator ini Lismi mulai mentaati aturan dengan mengikuti setiap langkah pada permainan ini bertanggung jawab atas kesalahannya dengan meminta maaf. Sedangkan pada indikator pertama dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Lismi terlihat antusias ketika bermain, mengungkapkan bahwa dirinya senang ketika bermain. Alif pada indikator kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang, karena peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Ibnu pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat mulai berkembang karena pada pertemuan kelima peserta didik ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Zizah pada indikator pertama, kedua ketiga, dan keempat mulai berkembang dan Zizah pada pertemuan kelima ini tidak hadir dan

sudah pada kriteria mulai berkembang. Untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 anak bernama Aski, Alfat, Dircky dan Sukril. Aski pada indikator pertama sampai indikator keempat berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan kelima peserta didik ini sudah mampu menyesuaikan diri dengan situasi, sudah mampu mentaati aturan bermain, bertanggung jawab serta Mengetahui, mengenal serta mengekspresikan emosi/ekspresi/perasaan dalam diri sendiri maupun orang lain sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb) dan meresponnya secara wajar. Alfat pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator ini Alfat mampu memperlihatkan kemampuan dirinya untuk menyesuaikan diri dengan situasi ia tidak lagi memperlihatkan kehati-hatiannya dengan menjauhkan dirinya, mampu bertanggung jawab, seperti ketika ia mampu bekerja sama saat bermain dan saling membantu membereskan tempat bermain. Dircky pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada pertemuan kelima peserta didik ini juga mampu menyesuaikan diri dan Dircky juga mampu menceritakan ketakutannya kepada teman-temannya. Sukril pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan dan pada pertemuan kelima ini Sukril tidak hadir dan sudah pada kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak bernama Khaidir. Khaidir pada indikator pertama sampai indikator keempat berkembang sesuai harapan, karena pada pertemuan kelima peserta didik ini sudah mampu menyesuaikan diri dengan situasi dengan baik, sudah mampu mentaati aturan bermain dengan baik, bertanggung jawab dengan baik serta mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb) dan

meresponnya secara wajar, pada pertemuan kelima ini Khaidir juga mampu menceritakan ketakutannya kepada teman-temannya.

Tabel 4.13
Hasil persentase perkembangan sosial emosional anak melalui permainan
Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pertemuan III

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	0%	10%	60%	30%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	10%	80%	10%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	0%	10%	80%	10%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias atau marah)	0%	10%	60%	30%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II Pertemuan Ketiga



Pada pertemuan III siklus II untuk kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada anak pada kriteria ini. Untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang anak bernama Zizah. Zizah pada pertemuan ini tidak hadir dan sudah pada kriteria mulai berkembang. Untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang anak bernama Rehan, Aski, Lismi, Alfat, Ibnu, Sukril, Alif, dan Dircky. Rehan pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut walau ia hanya dua kali hadir, Rehan terlihat mampu berinteraksi bersama temannya, memperlihatkan dirinya

bahwa ia bisa bermain, mengikuti setiap aturan bermain, Rehan juga mengungkapkan bahwa dirinya senang bermain permainan tersebut dan mengungkapkan rasa terima kasihnya ketika kegiatan bermain selesai. Aski pada indikator pertama, kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Aski terlihat begitu antusias, mampu mengikuti setiap aturan yang telah dijelaskan sebelum bermain, mengajak temannya bermain bersama, memanggil temannya apabila ada temannya yang terlihat malu ketika ingin bermain. Aski juga mengungkapkan bahwa dirinya sangat senang dan begitu antusias ketika bermain dan mengucapkan rasa terima kasihnya. Sedangkan pada indikator keempat berkembang sangat baik. Lismi pada indikator kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Lismi terlihat mampu berinteraksinya, Lismi terlihat tidak takut untuk menyelesaikan hukumannya pada pertemuan keenam ini, Lismi juga mengungkapkan bahwa ia sangat senang ketika bermain dan mengungkapkan rasa terima kasih nya ketika selesai bermain. Sedangkan pada indikator pertama berkembang sangat baik. Alfat pada pertemuan keenam ini tidak hadir dan sudah pada kriteria berkembang sesuai harapan. Ibnu pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Ibnu sudah mampu berinteraksi, mampu bermain bersama sesuai aturan yang telah di jelaskan, mampu berbagi atau saling bertukar media untuk di putar secara bergantian, Ibnu juga mampu mengungkapkan bahwa dirinya senang ketika bermain dan mengungkapkan rasa terimakasihnya ketika selesai bermain. Sukril pada indikator pertama, kedua ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan. Sukril pada pertama kali hadir setelah dilaksanakannya siklus I dan sudah menunjukkan kemampuannya untuk

berinteraksi dengan baik bermain secara bergantian tanpa harus ada rasa marah atau kecewa, Sukril juga mengungkapkan bahwa dirinya senang ketika bermain dan mengungkapkan rasa terimakasihnya ketika selesai bermain. Alif pada indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sesuai harapan karena pada indikator tersebut Alif mampu berinteraksi dan menunjukkan kemampuannya untuk bermain bersama, berbagi dengan saling bertukar media, terlihat senang dan antusias ketika bermain. Alif juga mengatakan bahwa ia senang ketika bermain dan mengungkapkan rasa terimakasihnya ketika selesai bermain. Dircky pada indikator kedua dan ketiga berkembang sesuai harapan, dan indikator pertama dan keempat berkembang sangat baik. Dircky pada indikator tersebut mampu menunjukkan bahwa dirinya bisa bermain dengan baik, Dircky mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi ketika temannya mendapat hukuman dengan bersama-sama membacakan surah Al-Fatihah turut melafalkan surah Al-Fatihah dengan keadaan dirinya yang non muslim. Dircky juga mengungkapkan bahwa dirinya senang ketika bermain dan mengungkapkan rasa terimakasihnya ketika selesai bermain. Untuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 anak bernama Khaidir. Khaidir pada pertemuan keenam ini untuk indikator pertama, kedua, ketiga dan keempat berkembang sangat baik (BSB) karena sudah mampu menyesuaikan diri dengan baik, sudah mampu mentaati aturan bermain dengan baik, sudah mampu bertanggung jawab dengan baik, dan sudah mampu Mengetahui, mengenal serta mengekspresikan emosi/ekspresi/perasaan dalam diri sendiri maupun orang lain sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dan marah) dan meresponnya secara wajar dengan baik. Khaidir juga

mengungkapkan bahwa dirinya senang ketika bermain dan menunjukkan bahwa dirinya sangat antusias lalu berterima kasih kepada guru.

4) Refleksi Hasil Tindakan Siklus II

(1) Pada siklus II ini proses pembelajaran sudah cukup baik, hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan yang sudah dilakukan terorganisir, sebagai peserta didik sudah fokus pada kegiatan

(2) Efisiensi waktu sudah cukup optimal

(3) Peserta didik sudah mulai berinteraksi, antusias dan bersemangat ketika bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U

Berdasarkan pertemuan-pertemuan tersebut pada siklus II terdapat beberapa anak yang tidak hadir dari jumlah sebelumnya 14 peserta didik. Pada pertemuan I jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 5 orang anak bernama Aski, Lismi, Alfat, Zizah dan Khaidir. Pada pertemuan II jumlah peserta didik yang hadir sebanyak 5 orang anak bernama Khaidir, Aski, Alfat, Dircky, dan Lismi. Pada pertemuan III jumlah peserta didik yang hadir 8 orang anak bernama Aski, Lismi, Alif, Sukril, Khaidir, Ibnu, Rehan dan Dircky. Sedangkan jumlah peserta didik yang tidak hadir dari pertemuan I, pertemuan II, Pertemuan III sebanyak 4 anak bernama Akbar, Abdul, Ningsi, dan Faisal. Untuk itu peneliti melakukan penilaian/evaluasi dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang anak bernama Khaidir, Aski, Alfat, Dircky, Lismi, Alif, Ibnu, Rehan, Sukril, dan Zizah.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terakhir pada siklus II. Hal ini, disebabkan karena kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U telah mencapai kriteria

ketuntasan sebagaimana telah direncanakan pada indikator kinerja sehingga tindakan berakhir pada siklus II.

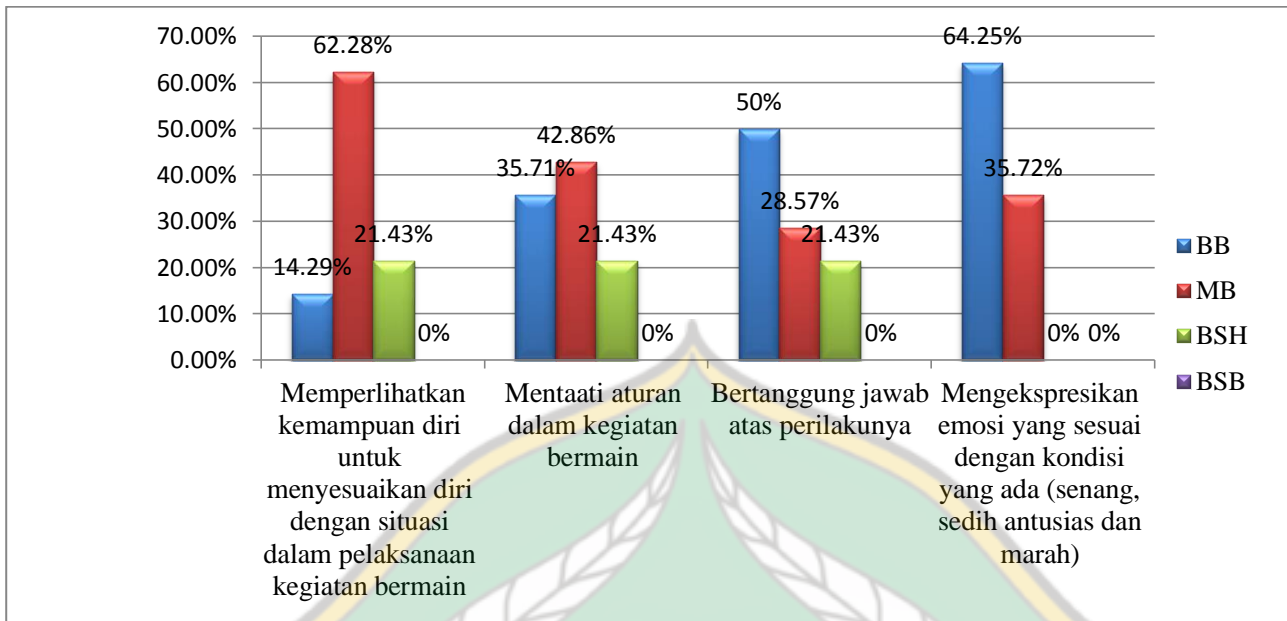
4. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I Dan Siklus II

Jenis penelitian yang dilakukan penelitian termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Paud Fastabiqul Khairat Desa Kontumere, dapat dilihat adanya peningkatan melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan tema spesifik yang berbeda yaitu tema spesifik Pelangi pada siklus satu dan tema Spesifik Benda-benda langit serta Awan pada siklus dua dan tiap siklus mengembangkan empat indikator berbeda dengan tiga kali pertemuan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pembelajaran di sekolah dengan waktu kegiatan tindakan penelitian, sehingga peneliti dan kolabotaor guru kelas berinisiatif membagi 4 indikator untuk persiklusnya. Adapun hasil kemampuan sosial emosional anak belum berkembang. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat tabel di bawah ini:

Tabel. 4.14 Hasil Persentase Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-JI-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pada Pratindakan

Indikator Kemampuan Sosial Emosional	Kriteria Skor			
	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	14,29%	64,28%	21,43%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	35,71%	42,86%	21,43%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	50%	28,57%	21,43%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dan marah)	64,25%	35,71%	0%	0%

Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan PraTindakan



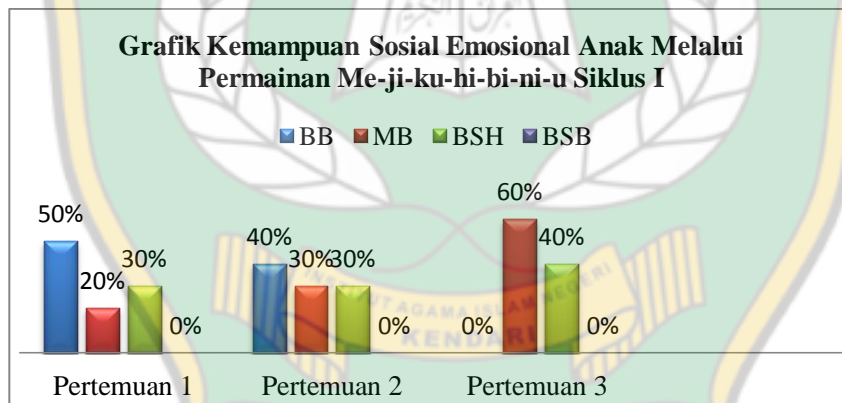
Berdasarkan data hasil observasi pra tindakan di atas pada indikator tersebut terdapat 7 orang anak pada kriteria belum berkembang (BB) 50% pada kriteria mulai berkembang (MB) terdapat 4 orang anak dengan presentase 28,57% kemudian 3 orang anak pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 21,43%. Sekolah terbiasa memberika pembelajaran berupa lembar kerja anak (LKA) atau buku paket. Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional menggunakan permainan tradisional pada kelompok B di Desa Kontumere setelah diamati guru hanya memperkenalkan satu jenis permainan tradisional yaitu permainan ular tangga, untuk jenis permainan tradisional lainnya belum diperkenalkan kepada anak. Sebelum permainan-permainan modern saat ini berkembang pesat, dahulu anak-anak pada zamannya sangat menggemari permainan tradisional seperti petak umpet, lompat tali, kelereng, gangsing, congklak, dan lain sebagainya. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang begitu pesat saat ini, dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi membuat permainan tradisional mulai dilupakan (Syaodih, 2013 dalam Yusria &

Khalid 2019). Padahal sebenarnya permainan modern hampir kurang mengembangkan kemampuan sosial dan interaksi anak satu dengan yang lainnya, bahkan lebih cenderung banyak mengarah gejala emosional yang kurang terkontrol pada anak. Disisi lain salah satu dampak yang terjadi akibat permainan modern yaitu menimbulkan masalah terhadap perkembangan sosial emosional anak diantaranya seperti anak ingin menang sendiri, memilih-milih teman dan ketidakmampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru (Nurihsan, 2013 dalam Yusria & Khalid 2019).

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa kegiatan meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U pada kelompok B di Paud Fastabiqul Khairat Desa Kontumere kurang sesuai dengan teori tersebut. Hal ini membuat kurang optimalnya kemampuan sosial emosional anak dalam mengenalkan permainan tradisional tersebut. Setelah melihat kondisi yang terjadi, kurang maksimal dalam memperkenalkan permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U sehingga penggunaan pada permainan ini dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dibuktikan melalui hasil yang meningkat pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik), dan dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U.

Tabel 4.15 Persentase Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pada Siklus I

Indikator yang dinilai	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	10 %	60%	30%	0%	10 %	50%	40%	0%	0%	40%	60%	0%
2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	70%	30%	0%	0%	70%	30%	0%	0%	60%	40%	0%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	50 %	20%	30%	0%	40 %	30%	30%	0%	0%	70%	30%	0%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dan marah)	50 %	50%	0%	0%	40 %	30%	30%	0%	0%	70%	30%	0%



Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan bahwa keempat indikator pada pertemuan pertama kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan situasi dalam kegiatan bermain yang didukung oleh media yang dibuat oleh peneliti dari kardus yang digunakan sebagai alat bantu ketika bermain, guna mengetahui jenis hukuman yang akan diberikan kepada pemain yang kalah. Pada indikator kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan situasi dalam kegiatan bermain pada pertemuan pertama ada 7 orang anak yang belum tuntas, yang mana 1 orang anak berada pada kriteria belum berkembang dan 6 orang anak berada

pada kriteria mulai berkembang sedangkan terdapat 3 orang anak yang tuntas berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Sedangkan indikator anak mentaati aturan dalam kegiatan bermain, tidak ada anak pada kriteria belum berkembang, 7 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas 3 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada indikator bertanggung jawab atas perilakunya 7 orang anak yang belum tuntas, 5 orang anak pada kriteria belum berkembang, 2 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas ada 3 orang anak pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada indikator Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb) ada 10 orang anak yang belum tuntas, 5 anak pada kriteria belum berkembang dan 5 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas belum ada. Pada kegiatan permainan ini guru diminta untuk menjelaskan tema pembelajaran yaitu mewarnai gambar pelangi, namun pada kegiatan pertama ini guru akan menjelaskan bagaimana langkah-langkah pada kegiatan bermain?, apakah mereka mengetahui permainan yang akan mereka mainkan?, apa jenis hukuman yang ada pada media roda putar? Setelah itu mereka akan memulai bermain permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U tetapi terlebih dahulu guru akan memberikan contoh dan memberitahukan aturan main. Sofyan (2015) berpendapat bahwa perkembangan sosial adalah sebuah pola, yaitu urutan perilaku sosial anak. Pada usia dini anak mulai belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman sebaya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan harapan sosialnya. Emosi itu merupakan perasaan-perasaan tertentu yang dialami pada saat menghadapi (menghayati) situasi tertentu yaitu perasaan anak

dalam menghadapi keadaan apapun yang sedang anak rasakan, ketika anak sedang bermain dan menyesuaikan diri dengan teman sebayanya.

Pada pertemuan kedua anak sudah paham tentang permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dengan menggunakan media yang mudah dipahami pada pertemuan pertama. Hal ini terbukti pada indikator pertama 6 orang anak belum tuntas, anak yang berada pada kriteria belum berkembang 1 orang anak, 5 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas bertambah satu orang anak menjadi 4 orang anak. Pada indikator kedua untuk anak yang belum tuntas masih terlihat sama pada pertemuan pertama yaitu kriteria belum berkembang tidak ada dan mulai berkembang 7 orang anak, untuk anak yang belum tuntas, sedangkan pada anak yang sudah tuntas 3 orang anak. Selanjutnya pada indikator ketiga terjadi pengurangan pada anak yang belum tuntas yang berjumlah 7 orang anak, 4 orang anak pada kriteria belum berkembang, 3 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas 3 orang anak. Pada indikator keempat yang belum tuntas 6 anak, untuk kriteria belum berkembang 1 orang anak, mulai berkembang 5 orang anak, sedangkan yang tuntas ada 4 orang anak yang kriteria perkembangannya berkembang sesuai harapan. Pada kegiatan ini juga dilakukan dengan hal yang sama pada pertemuan pertama dengan tema yang sama hanya saja pada pertemuan ini tema pembelajarannya menggambar dan mewarnai gambar pelangi, untuk fokus pembelajarannya pada permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U. Pada pertemuan kedua ini anak terlihat sudah mulai fokus walaupun terlihat dari beberapa anak yang bermain, terlihat diam, tidak bersemangat, terlihat banyak menjauhkan diri karena malu-malu. Pada pertemuan kedua ini anak belum menunjukkan emosi atau ekspresi yang menunjukkan apakah anak tersebut senang

atau antusias ketika bermain, anak hanya bermain sesuai arahan guru. (Suci Midsyahri Azizah & Dian Maharani, 2019) Pada kegiatan bekerjasama dalam kelompok, ada juga anak yang masih suka memaksakan kehendaknya pada teman-temannya, sehingga dia sering terlihat dominan dibandingkan dengan teman-temannya. Terdapat juga anak yang kurang bisa berinteraksi dengan guru maupun teman-temannya di sekolah, anaknya cenderung pendiam dan jarang mau berkomunikasi, serta kurang percaya diri. Sehingga dia menjadi merasa terasing dan kurang percaya diri. Terdapat juga anak yang egosentrisnya masih tinggi, sehingga kurang mau untuk berbagi dengan teman dan kesadaran untuk menunggu gilirannya masih kurang. Sedangkan menurut Wolfinger (Suyatno, 2005) dalam Nanda (2018:20-26) berpendapat bahwa indikator perkembangan sosial emosional, yaitu anak yang memiliki kemampuan perubahan tingkah laku dalam bentuk emosi yang positif saat berinteraksi sosial atau berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya/orang dewasa, memiliki empati, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

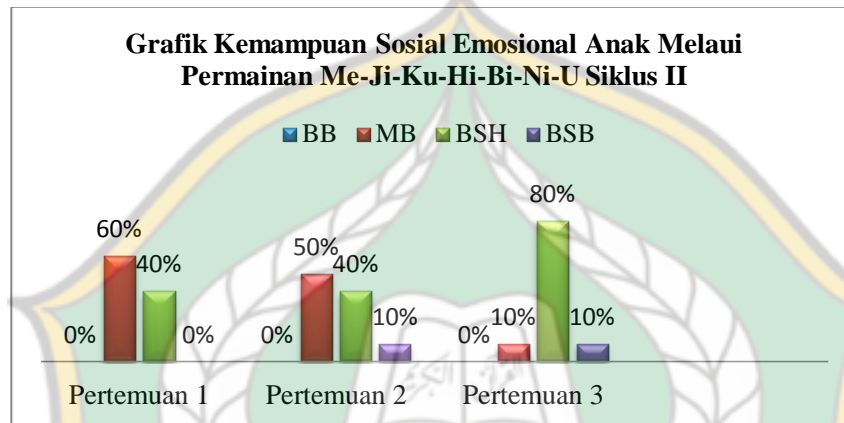
Pada pertemuan ketiga anak sudah sangat paham pada kegiatan bermain. Hal ini terlihat pada indikator pertama ada 6 orang anak yang tuntas dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan, kemudian 4 orang anak yang belum tuntas berada pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang pada kriteria belum berkembang tidak ada. Pada indikator kedua anak yang belum tuntas ada 6 orang anak yang berada pada kriteria mulai berkembang, sedangkan untuk kriteria belum berkembang tidak ada. Pada indikator ketiga anak yang belum tuntas 7 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas ada 3 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Pada kegiatan ini juga

menggunakan tema pembelajaran yang sama yaitu pelangi dengan mengeja warna-warna pelangi yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu, dan fokus penelitiannya yaitu permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dengan jenis hukuman yang sama pada pertemuan pertama dan kedua. Pada pertemuan ketiga ini anak terlihat sudah mulai berkonsentrasi dengan permainan, bermain dengan perasaan yang senang serta antusias, akan tetapi masih sesekali berbicara ketika guru berbicara. Pada pertemuan ketiga ini pula beberapa anak ada yang menunjukkan perkembangan emosi yang baik, seperti antusias, senang, ataupun marah ketika mendapatkan hukuman pada pelaksanaan kegiatan bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi dkk (2020:183-184) melalui interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya anak dapat mengatur emosinya dengan menunjukkan beberapa emosi positif. Tetapi jika lingkungannya tidak memberi kenyamanan kepada anak, maka anak akan menunjukkan perilaku atau emosi marah, sedih, takut, kaget, dan sebagainya. Perilaku emosi mempengaruhi perilaku sosial anak, jika emosinya terganggu maka perilaku sosial akan muncul. Interaksi sosial yang baik dengan orang lain akan berdampak baik terhadap perilaku emosinya. Anak yang memiliki emosi yang baik dan stabil akan memiliki perilaku sosial yang kompeten. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis permasalahan perilaku sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Tabel 4.16 Persentase Hasil Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Pada Siklus II

Indikator yang dinilai	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan diri dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain	0%	40%	50%	10%	0%	30%	60%	10%	0%	10%	60%	30%

2. Mentaati aturan dalam kegiatan bermain	0%	60%	30%	10%	0%	50%	40%	10%	0%	10%	80%	10%
3. Bertanggung jawab atas perilakunya	0%	60%	40%	0%	0%	50%	40%	10%	0%	10%	80%	10%
4. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dan marah)	0%	60%	40%	0%	0%	50%	30%	20%	0%	10%	60%	30%



Berdasarkan tabel diatas pada anak usia TK keinginan untuk diakui dan diterima oleh lingkungan dan teman sebaya sangatlah kuat. Untuk itu anak berusaha menunjukkan kemampuan sosial yang dimiliki agar dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Anak akan berusaha untuk dapat diakui dan diterima dalam kelompok. Namun pada kenyataannya tidak semua anak usia dini memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik. Pada saat-saat tertentu anak mungkin akan menunjukkan ekspresi-ekspresi emosi yang tidak diharapkan. Seperti sikap membangkang, ingin menang sendiri, mudah marah, dan tidak mau berbagi dengan teman. Disinilah peran orang dewasa sangat dibutuhkan, memberikan pengertian kepada anak bahwa hal tersebut merupakan hal yang tidak baik serta memberikan contoh ekspresi positif agar anak dapat menampilkan emosi yang dapat diterima oleh lingkungannya (Nurhayati S dkk (2020:127). Pada pertemuan keempat ini

indikator pertama untuk anak yang belum tuntas ada 4 orang anak pada kriteria mulai berkembang, kemudian tidak ada anak pada kriteria belum berkembang. Untuk anak yang tuntas ada 6 orang anak, 5 anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Pada indikator kedua untuk anak yang belum tuntas ada 6 orang anak yang berada pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas 4 orang anak, 3 anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Pada indikator ketiga anak yang belum tuntas ada 6 orang anak yang berada pada kriteria mulai berkembang dan yang tuntas ada 4 orang anak pada kriteria berkembang sesuai harapan. Untuk indikator keempat juga bertambah 1 orang anak yang tuntas dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan sehingga pada pertemuan keempat ini menjadi 4 orang anak, sedangkan anak yang belum tuntas menjadi 6 orang anak dengan kriteria mulai berkembang. Pada pertemuan keempat ini kurangnya peserta didik yang hadir, hanya berjumlah lima orang peserta didik yang hadir untuk anak kelompok B sehingga suasana dalam kegiatan tidak begitu membuat anak antusias dan tidak bersemangat, pada pertemuan ini anak terlihat banyak diam, dua orang anak terlihat banyak menjauh terhadap teman-teman dan gurunya karna pertama kali hadir selama kegiatan penelitian. Pada pertemuan ini emosional anak kurang menunjukkan emosi yang bersemangat ataupun antusias karna jumlah anak yang hadir tidak begitu banyak, sehingga anak terlihat jenuh. Anak yang kurang berinteraksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu lainnya, individu satu dapat mempengaruhi individu lainnya atau sebaliknya, jadi hubungan yang saling timbal balik akan sangat mempengaruhi terhadap daya

kembang anak dan terhadap interaktif terhadap orang lain Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah (2021:4)

Menurut Nugraheni (2014:16) dalam Atusholichah B.A dkk(2022:58), sosial emosional adalah kemampuan dalam berhubungan dengan insan lainnya, bersikap bertata krama yang baik, patuh peraturan serta berdisiplin dalam kehidupan sosial dan dapat mengatur reaksi emosi yang sesuai keadaan dan wajar. Pada pertemuan kelima ini, pada pertemuan kelima indikator pertama anak yang belum tuntas terus berkurang menjadi 3 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang belum tuntas bertambah menjadi 7 orang anak dengan 6 orang anak pada kriteia berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berkembang sangat baik. Pada indikator kedua ini anak yang belum tuntas 5 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, sedangkan yang tuntas bertambah menjadi 5 anak, 4 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 1 anak berkembang sangat baik. Indikator ketiga yang belum tuntas 5 orang anak dengan keriteria mulai berkembang dan yang tuntas 5 orang anak, 4 anak berkembang sesuai harapan dan 1 orang anak berkembang sangat baik. Untuk indikator keempat juga terus berkurang, anak yang belum tuntas menjadi 5 orang anak dengan kriteria mulai berkembang dan terjadi peningkatan pada anak yang tuntas menjadi 5 orang anak, 3 anak pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 2 orang anak berkembang sangat baik. sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak tentang bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada, dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut (M Ramli, 2005: 208). Perkembangan

sosial emosional dapat dioptimalkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan. Permainan merupakan salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional seperti kerjasama, interaksi, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, dan sebagainya Efendi dkk (2023:2). Pada pertemuan kelima ini anak terlihat anak mampu mengenali perasaan temannya satu sama lain seperti ketika temannya ingin memutar media terlebih dahulu maka ia akan dengan senang hati membiarkan temannya terlebih dahulu untuk memutar, kemudian menceritakan ketakutan mereka satu sama lain, seperti ketika anak bercerita bahwa ia tidak takut ular. Anak terlihat saling berebut media akan tetapi mau saling memaafkan setelah guru berusaha menasehati mereka, agar mereka kembali bermain bersama. Menurut pendapat Hurlock (1994:159) dalam Sukatin dkk (2019:7) pola permainan yang mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Saat melakukan permainan anak berkumpul dan di ajak untuk mengenal teman sebayanya. Dan menurut Santrock (2003) dalam Sukatin dkk (2019:7) partisipasi sosial anak dalam suatu kelompok akan memenuhi kebutuhan atas hubungan dekat dan kebersamaan. Permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak. Permainan mendorong interaksi sosial. Anak-anak belajar berunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, bersabar, mengambil giliran, bekerja sama, dan berbagi. Permainan juga membentuk anak-anak memahami konsep keadilan dan persaingan.

Pada pertemuan keenam, mengalami peningkatan yang tinggi, pada indikator pertama anak yang belum tuntas tersisa 1 orang anak pada kriteria mulai

berkembang, sedangkan yang tuntas ada 9 orang anak, 6 orang anak pada kriteria berkembang sesuai harapan dan 3 orang anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Indikator kedua juga terjadi penurunan pada anak yang belum tuntas, tersisa 1 orang anak dengan kriteria mulai berkembang dan anak yang tuntas berjumlah 9 anak, 8 anak berkembang sesuai harapan dan 1 anak berkembang sangat baik. Pada indikator ketiga belum tuntas 1 anak, dengan kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas ada 9 anak, 8 berkembang sesuai harapan dan 1 anak berkembang sangat baik. Pada indikator keempat untuk anak yang belum tuntas tersisa 1 orang anak pada kriteria mulai berkembang, sedangkan anak yang tuntas 9 anak, 6 anak berkembang sesuai harapan dan 3 anak berkembang sangat baik. Pada pertemuan keenam ini, anak terlihat banyak mengeluarkan emosi-emosi positif, seperti senang dan antusias. Anak terlihat banyak bertanggung jawab, mampu mempertanggung jawabkan setiap perilakunya dengan tidak menyakiti satu sama lain dengan hukuman yang ada. Kemudian mampu mengetahui perasaan temannya ketika temannya menerima hukuman, dengan tidak mengejeknya atau memberinya hukuman yang berbentuk kekerasan. Dengan penjelasan tersebut memperlihatkan bahwa capaian kemampuan sosial emosional anak melalui permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U ini terlihat meningkat setiap siklusnya. Namun, peningkatan kemampuan anak pada siklus ini terlihat pada pertemuan ketiga. Dari hasil yang meningkat pada siklus dua ini sesuai dengan yang ada pada permendikbud 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada perkembangan sosial emosional anak lingkup kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial pada usia 5-6 tahun sudah dapat memperlihatkan kemampuan dirinya

untuk menyesuaikan dengan situasi dalam pelaksanaan kegiatan bermain, mentaati aturan dalam kegiatan bermain, bertanggung jawab atas perilakunya, kemudian Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih antusias dsb).

Kegiatan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan jauh lebih baik, dimana anak terlihat lebih semangat ketika mengikuti kegiatan bermain maupun pada kegiatan pembelajaran. Semua anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan, semua anak mampu bermain dengan menunjukkan kemampuan diri dalam berinteraksi dengan baik ketika kegiatan bermain berlangsung, serta mampu menunjukkan emosi positif. Menurut (Sayudi, 2010:109 dalam Misnayah dkk 2022:2) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu juga sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. Adanya kegiatan penerapan permainan tradisional ini pada usia 5-6 tahun dilakukan agar anak mampu menjadi jiwa yang tangguh, mandiri dan kreatif dalam memasuki era globalisasi yang penuh persaingan dalam penyelenggaraan program pendidikan dan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan sosial emosional merupakan salah satu faktor utama untuk menunjang keberhasilan dalam bergaul di kehidupan juga menjadi salah satu kunci kecakapan sosial,

bagaimana baik dan buruknya individu dapat mengungkapkan perasaannya. Sehingga diketahui bahwa melalui permainan ini dapat mengembangkan sosial individu, interaksi sosial yang didorong oleh kondisi emosi anak dalam menyelesaikan masalah, perempati, bertanggung jawab atas perilakunya, individu yang bisa mengendalikan diri dan menunjukkan kasih sayang serta mudah bersosialisasi dengan masyarakat atau orang sekitarnya. Senada dengan pendapat (Ramdani Z dkk 2021:3) sudah menjadi kodrat setiap anak, bahwa membawa potensinya masing-masing, sehingga pada fase perkembangan anak membutuhkan bantuan dari lingkungan sekitar untuk memberikan rangsangan agar memperoleh perkembangan yang maksimal. Guru maupun orang tua dapat memberikan stimulasi perkembangan sosial emosional anak salah satunya bisa difasilitasi melalui permainan tradisional.

Berdasarkan temuan peneliti yang telah dikemukakan bahwa penggunaan permainan tradisional Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, temuan peneliti ini di perkuat oleh temuan sebelumnya yaitu temuan yang dilakukan Novi Ade Suryani (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Permainan Tradisional Raba-Raba di PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah” menyimpulkan bahwa hasil analisis diketahui terjadi peningkatan, Penelitian Tahtal Arsyi (2019) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Lop-Lop Manok Pada Kelompok A TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie” menyimpulkan bahwa hasil analisisnya diketahui terjadi peningkatan, penelitian Pudensia Ratnasari, Elizabet Prima, Cristiani Endah Poerwati (2022) dengan judul “Upaya

meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Bakiak Kelompok B1 PAUD Pelita Kasih” menyimpulkan hasil analisis diketahui terjadi peningkatan. Jika dilihat seluruh temuan penelitian terdahulu yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan perkembangan anak karena pada dasarnya anak usia dini dengan bermain mereka belajar.

Dari beberapa penelitian diatas, menunjukkan bahwa dalam meningkatkan sosial emosional anak dapat di lakukan dalam beberapa cara yakni dalam penelitian Novi Ade Supriyani menggunakan permainan tradisional Raba-Raba untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, dan dalam penelitian Tahtal Arsyi menggunakan permainan tradisional Lop-Lop Manok untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, kemudian dalam penelitian Pudensia Ratnasari dkk menggunakan permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak peneliti melaksanakan kegiatan bermain permainan tradisional Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U. Dalam meningkatkan sosial emosional anak dengan kegiatan permainan tradisional ini terdapat kekurangan dan juga kelebihan. Kekurangannya yaitu pada jenis hukuman yang diberikan terbilang menyakiti anak akan tetapi peneliti menggantinya agar anak ketika bermain antusias dan anak merasa senang. Kelebihan pada permainan ini tentunya dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yang ketika bermain mereka kemudian akan melakukan interaksi secara langsung dan akan mengeluarkan berbagai macam perasaan-perasaan yang akan muncul dari dalam diri anak seperti, senang, antusias, perasaan takut, bahkan marah.

Pada penelitian ini tentunya terdapat perbedaan dari peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Anisa Laela Ramadhina, Citra Septiana, Melinda Pebrianti, Wahidin (2021) dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Konsep Pola Bilangan Dalam Permainan Tradisional” pada penelitiannya tersebut Anisa Laela Ramadhani dkk mengembangkan aspek pengembangan kognitif anak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2017) dengan judul “Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini” pada penelitiannya tersebut Aisyah mengembangkan aspek Pengembangan Motorik anak. Sedangkan pada penelitian peneliti dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Me-Ji-Ku-Hi-Bi-Ni-U Kelompok B Paud Fastabiqul Khairat Desa Kontumere, Kabupaten Muna” pada penelitian ini peneliti mengembangkan aspek pengembangan sosial emosional anak.

