



Volume 12 Nomor 2 Tahun 2023 Halaman 579 – 586

ISSN: 2715-2723, DOI:10.26418/jppk.v2i2.62900

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PONTIANAK

F.Devi Kurnia, Muhamad Ali, Lukmanulhakim

Program Studi Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP  
Universitas Tanjungpura

### Article Info

#### Article history:

Received:

Revised:

Accepted:

#### Keywords:

Alphabetic Order

Permainan Tradisional,  
Congklak, Sosial Emosional

### ABSTRACT

This research is to examine the use of the influence of the traditional congklak on the social-emotional development of children aged 5-6 years in Pontianak Kindergarten. The experimental method is a quasi- *experimental design*, and an *experimental non-equivalent control group design*. the study population is all group B children aged 5-6 years in Pontianak Kindergarten. Sample with sample namely; class *The lavender* 15 children as the *experimental* class and the *cherry blossoms* 15 children as the *control*. Using a data collection tool in the form of observation sheets. the growing category according to expectations (BSH) from the results of data analysis after treatment in the *lavender* with an average value of 45.00 and after treatment in the *cherry blossoms* in the growing category (MB) with an average value of 41.40. The results of the independent sample t-test were  $F_{hitung}$  2.53 with a significance level of ( $\alpha$ ) = 5% dk in the numerator  $(15 + 15) - 2 = 28$  which was 2.048, thus the value  $F_{hitung}$  was  $(2.503) > F_{tabel}$  (2.048). Then the alternative hypothesis is accepted and it can be concluded that the use of the media in playing the traditional congklak game can affect the social-emotional development of children The result of the *effect size* is 0.70 (medium criterion). This means that the congklak game media has a moderate influence on the social-emotional development of children aged 5-6 years in Pontianak Kindergarten.

Copyright © 2022 F.Devi Kurnia, Muhamad Ali, Lukmanulhakim.

#### ✉ Corresponding Author:

F. Devi Kurnia.

FKIP, Universitas Tanjungpura PontianakJl. Prof. Dr.H. Hadarii Nawawi, Bansir Laut,Kec.Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat

Email: [f.devikurnia@student.untan.ac.id](mailto:f.devikurnia@student.untan.ac.id)

## PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional sangat penting bagi anak usia dini untuk dikembangkan guna mempersiapkan anak pada kehidupan dimasa depan agar anak mampu menjalin hubungan sosial, kemampuan terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas. Agar dapat menjalin hubungan yang baik dengan kelompok sosial dan memahami perilaku diri sendiri dan orang lain. Sejalan dengan itu Sujiono (dalam Susanto, 2014) mengemukakan empat alasan mengapa anak perlu meningkatkan keterampilan sosio-emosionalnya dalam berperilaku, yaitu: (1) supaya anak dapat belajar untuk diterima oleh lingkungannya dengan berperilaku. (2) supaya anak dapat diterima oleh kelompoknya dan berperan dalam lingkungan sosial. (3) supaya anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat untuk keberhasilan kehidupan sosial terhadap lingkungannya. (4) supaya anak dapat mengetahui cara beradaptasi yang seharusnya, sehingga lingkungan menerimanya dengan gembira.

Pada zaman saat ini anak sulit mendapatkan kesempatan untuk melatih kemampuan sosial emosional secara langsung melalui interaksi sosial hal ini terjadi dikarenakan semakin hari manusia hidup semakin individualis oleh karena itu Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 “mengembangkan kemampuan sosial-emosional adalah keadaan sikap untuk mengembangkan kepekaan dan keterampilan dalam bersosialisasi serta kematangan emosi konteks dalam bermain”. Perkembangan sosial-emosional pada masa ini dapat dilihat saat anak mampu menyesuaikan diri dengan aturan-aturan dan mampu untuk berinteraksi dengan lingkungan serta mampu memahami dan menyikapi anak pada hal-hal yang terjadi di sekitar. Seperti sikap bekerjasama dan menghargai apa yang menjadi prioritas dari orang lain. Namun terlepas dari perkembangan sosial emosional yang diharapkan secara umum terdapat permasalahan sosial emosional pada anak usia dini menurut Harianai Fitri (2015) “masalah sosial yang sering terjadi di lapangan dialami oleh anak seperti perasan ingin menang sendiri, memegang kendali, tidak mau menunggu giliran saat bermain bersama, mengganggu dan menyerang teman. masalah emosional terlihat ada ketakutan, iri hati teman dan anak ingin iri dengan teman.

Mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak sejak usia dini sangat penting untuk memperhatikan dan memahami dalam pengguna strategi dan metode pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan dengan bermain. Herman dan Bachtiar (2018, p.25) menyatakan bahwa bermain merupakan “proses yang terjadi secara alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai media atau sarana untuk anak menstimulasi perkembangan fisik dan psikis anak”. Sejalan dengan pendapat Lubis (2019) sosial fisik dan komunikasi menjadi yang paling dapat terpengaruhi oleh faktor bermain dalam masa perkembangan diri anak.

Bermain sangat berperan penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. sejalan dengan hal tersebut Para pakar anak juga mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Kegiatan bermain menimbulkan kepuasan bagi para pemain ketika bermain ketika dilakukan anak secara sendirian atau kelompok dengan menggunakan media permainan.

Media perlu dimanfaatkan dan di terapkan oleh para tenaga pendidik dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pendapat Fadillah (2019) media tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mendukung membangun proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan kooperatif dengan bermain permainan serta membangun hubungan interaksi yang lebih aktif dengan orang lain. Salah satunya dengan menggunakan media permainan tradisional congklak sebagai upaya membangun suasana belajar yang variative dan melestarikan budaya lokal.

Congklak sendiri merupakan permainan tradisional, yang sampai saat ini masih<sup>1</sup>dikenal dikalangan masyarakat. khususnya masyarakat Indonesia. Namun di era perkembangan zaman yang maju ini, permainan-permainan tradisional khususnya congklak mulai ditinggalkan dan terlupakan oleh masyarakat karena pada era saat ini sudah banyak bermunculan permainan yang lebih canggih dan menarik sehingga permainan congklak perlahan mulai dilupakan oleh masyarakat terutama anak-anak. Namun ternyata permainan congklak mampu menstimulasi aspek sosial-emosional. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rizki Amalia (2021) yang berjudul “pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan sosial-emosional pada anak usiaa5-6 tahun di PAUD samara Lombok tahun ajaran 2019/2020.” yang mendapatkan kesimpulan bahwa bermaian permainan congklak dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosioan anak. karena permainan congklak ini dapat memiliki aturan permainan perlu untuk ditaati oleh pemain dimana permainan dimainkan oleh dua orang anak dengan membangun

kerjasama dan hubungan baik dengan setiap kelompok serta sehingga anak dapat menjalin interaksi dalam bermain.

Pelaksanaan observasi yang dilaksanakan di TK Pontianak terdapat beberapa permasalahan yang terjadi diantaranya pada perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun yaitu Permasalahan pada lingkup kesadaran diri pada perilaku ini anak menangis di dalam kelas ketika kalah dalam bermain dan terdapat anak yang tidak mau mengalah dalam bermain permainan. Permasalahan pada Lingkup kedua rasa tanggung jawab pada diri sendiri dan orang lain dari hasil pengamatan terdapat beberapa anak yang tidak dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab dengan membereskan kembali permainan dan perilaku anak yang sulit untuk diatur pada saat pulang anak diminta guru untuk berbaris berdasarkan ukuran tinggi badan yang pendek di depan yang tinggi dibandingkan belakang namun terdapat beberapa anak yang rebutan untuk berada di barisan paling depan.

Permasalahan pada Lingkup ketiga perilaku prososial dimana rasa berempati anak belum mampu untuk ditunjukkan terhadap teman dan guru, anak lebih suka untuk mengganggu anak lain dalam pembelajaran di kelas terdapat 1 atau 2 anak yang senang mengganggu tamannya pada proses pembelajaran, tidak sabar menunggu giliran sebelum anak masuk kelas disediakan tempat untuk cuci tangan pada saat cuci tangan anak-anak berbaris sesuai jam kedatangan masing-masing namun terdapat anak yang baru datang langsung mencuci tangan tanpa memperhatikan anak lain yang menunggu giliran untuk cuci tangan. Dapat disimpulkan dari ketiga lingkup di atas menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak di TK Pontianak sangat perlu untuk dikembangkan agar anak-anak dapat berkembang dengan sesuai yang diharapkan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang digunakan. Metode eksperimen menurut Sugiyono (2018, p.109) menyatakan bahwa “metode penelitian digunakan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dapat dikendali”. *Design* penelitian *quasi eksperimental* yang dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*.

Populasi menurut Sugiyono (2018, p.296) “Populasi adalah generalisasi suatu wilayah yang terdiri dari subjek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dari situ kemudian dapat ditarik kesimpulan. Artinya populasi bukan hanya jumlah objek yang diteliti, tetapi mencakup semua karakteristik itu sendiri” penelitian ini melibatkan Semua anak kelompok B di TK Pontianak berpartisipasi aktif pada penelitian ini. terdapat 5 kelas dengan 42 orang anak laki-laki dan 35 orang anak perempuan. Maka jumlah keseluruhan anak adalah 77 anak

**Tabel1 Data jumlah anak kelompok B TK Pontianak tahun ajaran 2022/2023**

No	Kelas	Jumlah anak		Jumlah anak
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Lavender	7	8	15
2.	Cherry blossoms	11	4	15
3.	Roses	12	4	16
4.	Sunflower	8	7	15
5.	Orchid	6	10	16
Total Keseluruhan				77

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2018, p. 125) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah “pengambilan sampel dengan menggunakan pertimbangan tertentu”. Adapun alasan peneliti menggunakan teknik ini dalam memilih sampel penelitian sebagai berikut: 1) tujuan penelitian yang dilakukan untuk melihat perbedaan perkembangan sosial emosional anak yang belajar menggunakan media permainan tradisional congklak dengan anak yang tidak menerapkan media permainan tradisional congklak sehingga peneliti membutuhkan dua kelas sebagai sumber data. 2) Berdasarkan hasil observasi pada sumber yang didapatkan pada kelas *Lavender* dan kelas *Cherry blossoms*. memiliki perkembangan sosial-emosional sama yang dilihat pada saat bermain bersama terdapat beberapa anak-anak tidak mau bermain bersama teman-temannya dan yang hanya mau bermain sendiri hal ini menunjukkan bahwa terdapat permasalahan pada perkembangan sosial emosional anak. Sehingga pelaksanaan penelitian

dilakukan pada kelas *Lavender* sebagai kelas eksperimen dan *cherry blossoms* sebagai kelas kontrol. Dengan harapan supaya perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang dengan baik. Pada penelitian ini TK Pontianak mengambil sampel 30 anak dari kelas lavender dan kelas cherry blossoms.

Ada pun prosedur yang di lakukan pada penelitian ini sebagai berikut: 1) tahap Pendahuluan rumusan masalah yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya, persiapan penelitian meliputi: Penyiapan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan Penyiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), validasi alat pembelajaran, tes pelaksanaan instrumen penelitian, analisis data uji untuk menentukan tingkat reliabilitas 2) tahap pelaksanaan penelitian: pre-test kelas *lavender* dan *cherry blossoms* untuk mengetahui informasi utama anak, perhitungan poin observasi, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran eksperimen dan tidak menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pada pembelajaran kontrol. Memberikan post-test kepada kelas kontrol dan kontrol untuk mengetahui informasi anak setelah diberi perlakuan dan evaluasi hasil observasi 3) tahap akhir: mengelola dan melakukan analisis point dengan uji statistik yang sesuai untuk menarik kesimpulan sesuai dengan jawaban dari perumusan masalah pada kelas yang menerapkan permainan tradisional congklak dan kelas yang tidak menerapkan permainan tradisional congklak untuk menyusun laporan penelitian.

Teknik observasi participative digunakan dalam penelitian ini, Sugiyono (2018) peneliti terlibat dalam apa yang di lakukan oleh sumber data dengan cara mengamati keseharian orang-orang yang telah di tetapkan sebagai sumber data. Alat pengumpulan data penelitian berupa observasi dan studi dokumenter

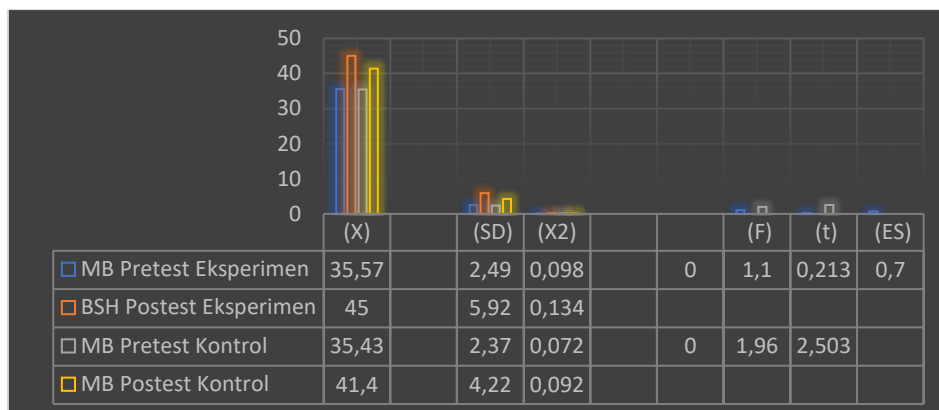
Teknik analisis bertujuan untuk mengolah informasi yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan sehingga diperoleh hasil berupa generalisasi tentang pembuktian hipotesis. statistik deskriptif di gunakan untuk menganalisis data. Sugiyono (2019) statistik deskriptif adalah statistik untuk menggambarkan keadaan dengan menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul dan tanpa menarik kesimpulan umum atau melakukan generalisasi. Teknik analisis data yang digunakan agar dapat menjawab rumusan masalah adalah independent t-test dan effect size.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil data sebelum maupun sesudah perlakuan kelas *lavender* dan *cherry blossoms* pengolahan data ditabulasikan kedalam tabel sebagai berikut:

**Tabe 2 Pengolahan Hasil Data**

Hasil perhitungan	Kelas <i>lavender</i>		Kelas <i>cherry blossoms</i>	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
Rata-rata ( $\bar{X}$ )	35,57	45,00	35,43	41,40
Kategori	MB	BSH	MB	MB
Standar Deviasi (SD)	2,49	5,92	2,37	4,22
Uji Normalitas ( $X^2$ )	0,098	0,134	0,072	0,092
	Sebelum		Sesudah	
Uji Homogenitas (F)	1,10-		1,96	
Uji Hipotesis (t)	0,213		2,503	
<i>Effect Size</i> (ES)	70			



**Gambar 1 Pengolahan Hasil Data**

Hasil sebelum perlakuan pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms*, dari tabel dan gambar di atas hasil sebelum perlakuan pada kelas *lavender* dengan frekuensi tertinggi pada kategori mulai berkembang (MB) sebesar 57,12% dan skor rata-rata ( $\bar{x}$ ) kemampuan sosial emosional anak sebesar 35,57 dengan standar deviasi (SD) sebesar 2,49. Dan sebelum perlakuan pada kelas *cherry blossoms* dengan frekuensi tertinggi pada kategori mulai berkembang (MB) sebesar 56,95% dan skor rata-rata ( $\bar{x}$ ) kemampuan sosial emosional anak sebesar 35,43 dengan standar deviasi (SD) sebesar 2,37.

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Lilliefors didapatkan hasil  $L_{tabel}$  dk = 15 dan  $\alpha = 5\%$  adalah 0,220. uji normalitas sebelum perlakuan pada kelas *lavender* memperoleh nilai sebesar  $L_{hitung} = 0,098$  menunjukkan  $L_{hitung} (0,098) < L_{tabel} (0,220)$  maka data terdistribusi normal. Dan uji normalitas1 sebelum perlakuan pada kelas *cherry blossoms* memperoleh nilai sebesar  $L_{hitung} = 0,072$  menunjukkan  $L_{hitung} (0,072) < L_{tabel} (0,220)$  maka data terdistribusi normal.

Uji Homogenitas dari hasil penelitian maka diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,10 dengan tingkat signifikan dengan ( $\alpha = 5\%$ ) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 2,48. Hasil uji homogenitas menunjukkan  $F_{hitung} 1,10 < F_{tabel} 2,48$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebelum perlakuan pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* dinyatakan homogen.

Uji pengaruh menggunakan analisis independen sampel t-test. Pengujian t-test dilakukan apabila data berdistribusi normal maka dilakukan perhitungan t-test diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 0,213 dengan taraf signifikansi ( $\alpha = 5\%$  dk pembilang  $(15 + 15) - 2 = 28$  diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 2,048 dengan demikian nilai  $F_{hitung} 0,213 < F_{tabel} 2,048$ . Maka dapat disimpulkan kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* tidak berpengaruh.

Hasil sesudah perlakuan pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* berdasarkan tabel dan gambar di atas, sesudah perlakuan pada kelas *lavender* dengan frekuensi tertinggi pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 56,30% dan skor rata-rata ( $\bar{x}$ ) kemampuan sosial emosional anak sebesar 45,00 dengan standar deviasi (SD) sebesar 5,16. Dan sesudah perlakuan pada kelas *cherry blossoms* dengan frekuensi tertinggi pada kategori mulai berkembang (MB) sebesar 60,39% dan skor rata-rata ( $\bar{x}$ ) kemampuan sosial emosional anak sebesar 41,40 dengan standar deviasi (SD) sebesar 4,22.

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Lilliefors didapatkan hasil  $L_{tabel}$  dk = 15 dan  $\alpha = 5\%$  adalah 0,220. uji normalitas sesudah perlakuan pada kelas *lavender* memperoleh nilai sebesar  $L_{hitung} = 0,134$  menunjukkan  $L_{hitung} (0,134) < L_{tabel} (0,220)$  maka data terdistribusi normal. Dan uji normalitas sesudah perlakuan pada kelas *cherry blossoms* memperoleh nilai sebesar  $L_{hitung} = 0,072$  menunjukkan  $L_{hitung} (0,092) < L_{tabel} (0,220)$  maka data terdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang di peroleh bernilai sama atau tidak, maka diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,96 dengan tingkat signifikan dengan ( $\alpha = 5\%$ ) diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 2,48. Hasil uji homogenitas menunjukkan  $F_{hitung} 1,96 < F_{tabel} 2,48$ . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sesudah perlakuan pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* dinyatakan homogen.

Uji pengaruh menggunakan analisis independen sampel t-test. Pengujian t-test dilakukan apabila data berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan perhitungan t-test diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2,503 dengan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 5% dk pembilang  $(15 + 15) - 2 = 28$  diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 2,048 dengan demikian nilai  $F_{hitung} 2,503 < F_{tabel} 2,048$ . Maka dapat disimpulkan sesudah perlakuan pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* memiliki pengaruh signifikan.

*Effect size* digunakan untuk melihat seberapa besar tinggi rendah dampak penggunaan bermain permainan tradisional congklak dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional. diperoleh *effect size* sebesar 0,70 yang termasuk kedalam kategori sedang maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan tradisional congklak dapat memberikan pengaruh dengan kategori sedang dalam mengembangkan sosial-emosional anak usia 5 – 6 tahun di TK Pontianak.

## Pembahasan

Penelitian ini menggunakan media permainan congklak dengan berfokus pada penilaian sosial-emosional anak yang dikembangkan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh dari penggunaan permainan congklak dapat mengembangkan sosial-emosional anak usia 5 - 6 tahun di TK Pontianak.

Peneliti melakukan penilaian awal pada pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms*. sebelum kedua kelas di berikan perlakuan dengan menggunakan lembar observasi. dalam penelitian ini alat yang di gunakan berupa lembar observasi dan berbentuk nontest menurut Sugiyono (2018, p.169) menyatakan bahwa “nontest bertujuan untuk mengukur sikap yang bersifat positif dan negatif”.

Pelaksanaan Pembelajaran menerapkan media permainan congklak pada kelas *lavender* sementara pada kelas *cherry blossoms* tidak menerapkan media permainan congklak. Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali pada kelas *lavender* dan kelas *cherry blossoms* dengan tema materi lingkunganku dan kebutuhanku

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas dimulai *lavender* dengan kegiatan pembuka yaitu dengan memberikan salam, berdoa, menanyakan kabar anak bernyanyi bersama kemudian masuk pada kegiatan inti yaitu dengan menjelaskan materi dengan tema lingkunganku dan kebutuhanku dan di akhir kegiatan inti bermain media permainan tradisional congklak untuk merangsang perkembangan anak yang meliputi nilai kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral serta fisik motorik (Susistyaningtyas dan Fauziah, 2018). peneliti menjelaskan cara memainkan permainan tradisional congklak langkah pertama masukan masing-masing 7 biji congklak pada setiap 14 lubang kecil di papan congklak. Langkah kedua pemain duduk dengan saling berhadapan dan melakukan suit untuk menentukan pemuain pertama yang akan melakukan permainan. Langkah ketiga pemenang dalam suit akan mengambil satu isi lubang dari lubang lawan. Langkah keempat permainan bergerak seperti jarum jam mengelilingi papan congklak dan menaruh satu biji di setiap lubang. Langkah kelima saat biji terakhir jatuh pada lubang yang ada biji congklak maka pemain melanjutkan pemain dengan mengambil semua biji yang ada pada lubang congklak tersebut, biji congklak terakhir jatuh pada tabung pemain permainan dilanjutkan pemain bebas memilih lubang mana saja yang ingin diambil untuk melanjutkan permainan. Namun apabila biji congklak terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka pemain akan berhenti (mati) dan giliran lawan yang bermain. Langkah keenam permainan selesai bila semua lubang kecil sudah kosong dan langkah ketujuh menentukan pemenang dalam permainan adalah pemain yang mendapatkan biji congklak terbanyak (Cahyani, 2014). Setelah menjelaskan cara permainan congklak peneliti membagi anak kedalam beberapa kelompok dalam 1 kelompok terdiri dari 2 orang anak dengan strategi dan kerja sama kelompok serta aturan dalam permainan yang harus ditaati sehingga terjadinya interaksi dan komunikasi antar siswa dalam menjalankan kerjasama kelompok dan menjalankan hubungan baik dengan orang lain (Parji, 2016). Kemudian peneliti membagikan media permainan tradisional congklak anak-anak menyambut dengan antusias pada saat permainan congklak dibagikan perkembangan sosial anak dapat dikaji melalui luapan emosional atau gejala-gejala fenomena seperti kondisi sedih, gembira, gelisah, benci dan lain sebagainya Suyadi (dalam Mulyani, 2018). kegiatan penutup yaitu refleksi mengenai materi pembelajaran dengan tema lingkunganku dengan subtema kebutuhanku dan kegiatan bermain permainan tradisional congklak.

sesudah perlakuan berikan untuk mengetahui perkembangan kemampuan sosial-emosional anak. Dari hasil *post-test* ditemukan pada kelas *lavender* yang dipilih sebagai kelas *lavender* karena pada kelas ini perkembangan sosial emosional anak berkembang dengan baik dibandingkan kelas kontrol hal

ini dinilai dari temuan observasi sesudah perlakuan menunjukkan sikap antusias, dapat bermain bersama teman, mampu menaati aturan permainan, mampu menunggu giliran bermain, mampu membangun hubungan kerjasama dengan teman dan mampu mengekspresikan emosi yang sewajarnya perkembangan ini sejalan dengan peraturan mantri no.137 tahun 2014. Dan kelas *cherry blossoms* dipilih menjadi kelas kontrol pada kelas ini sosial-emosional anak sudah cukup baik hal ini dinilai dari temuan hasil observasi pada saat *post-test* dimana anak-anak pada kelas ini pada saat bermain dapat bermain bersama-sama dan terdapat satu orang anak yang toleransi yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu bersikap kooperatif dengan teman dan menunjukan sikap saling toleransi serta sikap empati (Helmawati, 2015).

Pengaruh permainan tradisional congklak berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan congklak berpengaruh terhadap sosial-emosional anak usia 5- 6 tahun. Dengan pemerolehan nilai rata-rata sesudah perlakuan pada kelas *lavender* sebesar 45,00 dan rata-rata nilai kelas *cherry blossoms* sebesar 41,40. Selain itu juga dapat di buktikan oleh hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) diperoleh  $F_{hitung} 2,503 > F_{tabel} 2,048$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak atau dapat di simpulkan dengan kata lain terdapat pengaruh permainan congklak terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5 – 6 tahun di TK Pontianak.

Tinggi rendahnya pengaruh penggunaan media permainan congklak memberikan pengaruh pada dalam mengembangkan sosial-emosional anak akan dijelaskan pada perhitungan *effect size*. Dari perhitungan *effect size* memperoleh nilai sebesar 0,70, dalam kategori sedang sehingga dapat di tarik kesimpulan bahwa media permainan tradisional congklak memberikan pengaruh sedang pada dalam mengembangkan sosial-emosional anak usia 5 – 6 tahu di TK Pontianak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) pretest perkembangan sosial emosional anak pada kelas *lavender* yang menggunakan media permainan tradisional congklak mencapai kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 57,12% dengan nilai rata-rata sebesar 35,57 2)pre-test perkembangan sosial-emosional anak pada kelas *cherry blossoms* yang tidak menggunakan media permainan tradisional congklak mencapai kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 56,95% dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 35,43. 3) Perkembangan sosial emosional anak sebelum penerapan pembelajaran pada kelas *lavender* yang menggunakan media permainan tradisional congklak mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase sebesar 56,30% dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 45,00. 4) Perkembangan sosial emosional anak sebelum penerapan pembelajaran pada kelas *cherry blossoms* yang tidak menggunakan media permainan tradisional congklak mencapai kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 60,39% dengan nilai rata-rata sebesar 41,40. 5) Perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media permainan tradisional congklak dengan anak yang tidak menggunakan media permainan tradisional congklak pada perkembangan sosial emosional. Penerapan permainan tradisional congklak memberikan pengaruh sedang terhadap perkembangan sosial-emosional anak.

Guna memperoleh suatu pertimbangan dan saran demi kemajuan di bidang ilmu pendidikan maka peneliti memaparkan saran sebagai berikut: 1) Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional congklak dalam memainkan permainan waktu yang digunakan harus tepat dan cukup, disarankan penggunaan alokasi waktu pada saat proses pembelajaran harus digunakan sebaik mungkin penggunaan waktu yang direncanakan sesuai dengan alokasi waktu yang terlaksana. 2) Bagi guru diharapkan agar selalu berusaha memberikan berbagai macam variasi permainan untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya pada perkembangan sosial emosional anak. 3) lembaga diharapkan agar dapat memberikan motivasi sehingga segala kekurangan dan kesulitan yang dialami guru dan anak dapat difasilitasi khususnya dalam memperoleh media atau sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran demi kemajuan anak dan lembaga 4) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk tidak hanya mengembangkan satu aspek perkembangan sosial emosional saja tetapi juga menambahkan aspek-aspek perkembangan lain seperti aspek perkembangan kognitif dan mengkaji lebih dalam mengenai cara mengembangkan sosial-emosional anak khususnya pada anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Rizki. (2021) *pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di paud samara Lombok tahun ajaran 2019/2020*. Tersedia dalam <http://eprints.unram.ac.id/21147/>
- Cahyani, N. P. D., & Bali, I. A. L. F. (2014, September). Permainan Tradisional: Media Pembelajaran di Dalam Kelas BIPA. In *Asile 2014 Conference* (pp. 29-30). Tersedia dalam <file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/1403-Article%20Text-3942-1-10-20171221.pdf>.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PRANAMEDIA GROUP
- Hariani fitri. (2015). *Permasalahan Perkembangan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini Di Tkn 01 Koto Parik Gadang Diateh (Kpgd) Kabupaten Solok Selata*. Tersedia dalam <http://jim.stkip-pgri-sumbar.ac.id/jurnal/view/voO7>
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Herman, H., & Bachtiar, M. Y. (2018). *Permainan Tradisional dalam Era Globalisasi: Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*
- Lubis, M. Y. (2019). *Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47-58. Tersedia dalam <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/330>
- Mulyadi, M. (2011). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya*. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 15 (1), h. 131.
- Parji, P., & Andriani, R. E. (2016). Upaya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14-23. Diperoleh dari <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/gulawentah/article/view/27>
- Parkes, A. (2013). *Children and international human rights law: The right of the child to be heard*. Routledge.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2018). *The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 326, 431. Tersedia dalam <https://www.atlantis-press.com/proceedings/iccie-18/125910410>
- Susanto, Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.