

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PESERTA DIDIK KELAS B4 MELALUI KEGIATAN PERMAINAN TRADISIONAL DI TK NEGERI 02 MASBAGIK

Mirah Amilia Faerus¹, Siti Zaenab Muslimin²

¹²Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor

Corresponding authors email: mirahamilia.faeus@gmail.com

Abstrak: Perkembangan sosial emosional adalah bagian penting yang menjadi dasar bagi anak dalam berinteraksi dan beradaptasi di lingkungan sosial, terutama bagi peserta didik kelompok B di Taman Kanak-kanak (TK) yang sedang dalam proses peralihan ke sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk membantu perkembangan kemampuan sosial dan emosional anak-anak kelompok B4 di TK Negeri 02 Masbagik dengan cara melakukan kegiatan bermain permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model Kemmis dan McTaggart, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B4 di TK Negeri 02 Masbagik yang totalnya ada 15 orang. Data dikumpulkan dengan cara mengamati secara langsung menggunakan checklist observasi yang mencakup delapan aspek sosial emosional yaitu kerja sama, kemandirian, empati, berbagi, pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan interaksi sosial. Selain itu, juga dilakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B4 sebagai pihak yang bekerja sama. Seluruh data tersebut dianalisis secara kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keakuratan, hasilnya dicocokkan menggunakan triangulasi antara data observasi dan hasil wawancara guna mengevaluasi perubahan kategori pencapaian di setiap aspek. Penelitian menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, bakiak, dan congklak dapat meningkatkan delapan aspek sosial emosional dari kategori pra tindakan menjadi kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan persentase anak pada kategori tersebut meningkat dari 30% pada pratindakan menjadi 65% pada siklus I dan mencapai 87% pada akhir siklus II, seperti yang terlihat pada Gambar 2. Peningkatan itu didukung oleh partisipasi aktif guru dalam menjelaskan cara bermain, memberi pengawasan selama permainan berlangsung, serta membantu anak-anak merenungkan pengalaman mereka setelah permainan selesai. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional bisa digunakan sebagai cara belajar yang baik, biaya rendah, sesuai dengan kondisi sekitar, dan mengandung nilai budaya lokal untuk membantu pertumbuhan kemampuan sosial dan emosional anak-anak kelompok B di TK Negeri.

Kata Kunci: Perkembangan Sosial Emosional; Permainan Tradisional; Anak Usia Dini; TK Negeri; Kelompok B

Abstract: Socio-emotional development is a crucial foundation for children as they interact and adapt within social environments, particularly for Group B kindergarten students who are transitioning to primary school. This study aimed to foster the social and emotional skills of Group B4 children at State Kindergarten (TK Negeri) 02 Masbagik through the use of traditional games. A qualitative approach was employed using the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research (CAR) model. The study was conducted over two cycles, with each cycle comprising four stages: planning, action

implementation, observation, and reflection. The subjects were the 15 children in the Group B4 class at TK Negeri 02 Masbagik. Data were collected through direct observation using a checklist covering eight socio-emotional aspects: cooperation, independence, empathy, sharing, responsible decision-making, self-confidence, emotional control, and social interaction. Additionally, interviews were conducted with the Group B4 class teacher. All data were analyzed using a descriptive qualitative method involving data reduction, data presentation, and conclusion drawing. To ensure accuracy, findings were cross-verified through triangulation—comparing observation data with interview results—to evaluate changes in achievement categories across each aspect. The study demonstrated that playing traditional games—such as *engklek* (hopscotch), *gobak sodor*, *bakiak* (wooden clogs/racing sandals), and *conglak*—could elevate the eight socio-emotional aspects from the pre-action category to the "Developing as Expected" (BSH) and "Developing Very Well" (BSB) categories. The percentage of children in these categories rose from 30% at the pre-action stage to 65% in Cycle I, reaching 87% by the end of Cycle II, as illustrated in Figure 2. This improvement was supported by the teacher's active participation in explaining the rules, supervising gameplay, and helping children reflect on their experiences after the games concluded. This study demonstrates that traditional games can serve as an effective, low-cost, and contextually appropriate learning method—incorporating local cultural values—to foster the social and emotional development of Group B children in public kindergartens.

Keywords: Social-Emotional Development; Traditional Games; Early Childhood; Public Kindergarten; Group B

PENDAHULUAN

Anak usia 5–6 tahun berada pada masa keemasan (golden age), saat pertumbuhan berlangsung pesat dan menjadi fondasi seluruh aspek perkembangan, termasuk sosial-emosional, yang tidak muncul dengan sendirinya melainkan memerlukan stimulasi terarah melalui interaksi sosial dan budaya (Vygotsky, 1978). Bagi peserta didik kelompok B yang berada di ambang transisi ke sekolah dasar, kemampuan mengelola diri, bekerja sama, berempati, dan mengambil keputusan bertanggung jawab sangat penting agar anak dapat beradaptasi dengan baik di jenjang berikutnya. Hal ini dipertegas melalui Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, yang menetapkan kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan sikap sosial sebagai tiga pilar capaian perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun (Kemendikbud, 2014).

Di sisi lain, maraknya penggunaan perangkat digital mengubah cara anak bermain dan berinteraksi sosial. Permainan digital umumnya bersifat individual, minim kontak fisik, dan minim tatap muka, sehingga membatasi kesempatan anak berlatih bergiliran, mengalah, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya. Kondisi ini berbeda dengan permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, bakiak, dan conglak yang membutuhkan kehadiran fisik, aturan bersama, dan interaksi langsung, sehingga berpotensi besar sebagai sarana pembelajaran sosial-emosional yang sesuai budaya Indonesia (Aulia & Sudaryanti, 2023; Mulyani, 2016). Sayangnya, permainan tradisional kini semakin jarang dijumpai di TK Negeri yang lebih berfokus pada pencapaian kurikulum akademik dan alat permainan edukatif modern.

Penelitian terdahulu menunjukkan manfaat permainan tradisional bagi perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Darminiasih dkk. (2014)

menemukan peningkatan kemampuan berbahasa dan sosial-emosional anak kelompok B di TK Sevana Sari, Bali, setelah penerapan permainan tradisional secara terprogram. Metode bermain permainan tradisional secara terprogram diterapkan. Mukhlis dan Mbelo (2019) melalui studi kasus di KB/RA Malang menunjukkan bahwa lima permainan tradisional meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga, dan balap karung masing-masing memunculkan indikator kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan membangun hubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, dengan syarat adanya supervisi dan pembangunan komitmen sebelum permainan dimulai. Sementara itu, Setyaningsih dkk. (2022) dan Mutiara dan Hidayati (2025) masing-masing membuktikan bahwa permainan bakiak dan engklek secara spesifik efektif menumbuhkan kemampuan bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun. Namun demikian, sebagian besar kajian tersebut masih berfokus pada satu jenis permainan atau satu lembaga tertentu, sehingga belum banyak yang secara sistematis menggambarkan ragam permainan tradisional terhadap indikator sosial-emosional yang spesifik dalam konteks TK Negeri sebagai lembaga formal dengan tuntutan kurikulum nasional yang ketat.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu perkembangan sosial-emosional peserta didik kelompok B4 yang belum optimal, rendahnya konsentrasi peserta didik dalam kegiatan belajar, kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media permainan tradisional untuk perkembangan sosial-emosional anak, serta strategi pembelajaran yang digunakan guru masih monoton. Mengingat luasnya cakupan permasalahan sosial-emosional anak usia dini, penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan perkembangan sosial-emosional peserta didik kelas B4 melalui kegiatan permainan tradisional di TK Negeri 02 Masbagik. Berdasarkan batasan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan perkembangan sosial-emosional peserta didik kelas B4 melalui kegiatan permainan tradisional di TK Negeri 02 Masbagik, serta apakah kegiatan permainan tradisional tersebut dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional peserta didik kelas B4 di TK Negeri 02 Masbagik. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional peserta didik kelas B4 di TK Negeri 02 Masbagik.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian PIAUD mengenai keterkaitan permainan tradisional dan perkembangan sosial-emosional anak kelompok B di TK Negeri. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan strategi pembelajaran sosial-emosional berbasis permainan tradisional yang mudah diterapkan, berbiaya rendah, dan sesuai budaya lokal bagi guru; menjadi bahan pertimbangan penyusunan program muatan lokal berbasis permainan tradisional bagi TK Negeri 02 Masbagik guna mendukung tumbuh kembang sosial-emosional peserta didik; menjadi rujukan atau bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya untuk penelitian sejenis dengan subjek, jenis permainan tradisional, atau aspek perkembangan yang berbeda; serta menjadi sarana bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan pada program studi PIAUD dalam bentuk penelitian tindakan kelas yang nyata di lapangan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, yang bersifat reflektif dan kolaboratif untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis dalam siklus berulang. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian adalah memahami secara mendalam bagaimana perubahan perilaku sosial-emosional anak berlangsung selama bermain permainan tradisional, bukan sekadar mengukur besarnya secara statistik. PTK dipilih karena penelitian ini secara aktif memberikan tindakan untuk memecahkan masalah rendahnya capaian sosial-emosional peserta didik kelompok B4, sekaligus melibatkan guru kelas sebagai kolaborator yang turut merencanakan dan merefleksikan tindakan bersama peneliti.

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart (1988), yaitu siklus spiral dengan empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting), di mana hasil refleksi tiap siklus menjadi dasar perbaikan rencana pada siklus berikutnya. Model ini dipilih karena terbukti efektif dalam penelitian serupa di jenjang TK/RA/KB di Indonesia (Mukhlis & Mbelo, 2019). Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dan akan dilanjutkan ke siklus ketiga jika hasil siklus kedua belum mencapai target.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B4 TK Negeri 02 Masbagik di Kp. Taman Sari, Masbagik Selatan, Kabupaten Lombok Timur, berjumlah 15 anak (6 laki-laki, 9 perempuan) pada tahun Pelajaran 2026/2027. Peneliti bertugas merencanakan dan mengamati, sedangkan guru kelas melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada 20 Juli–20 Agustus 2026, bertepatan dengan awal semester ganjil, mulai dari observasi awal dan identifikasi masalah pada Juli 2026 hingga pelaksanaan dua siklus tindakan yang diselesaikan pada Agustus 2026.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi awal (pratindakan) untuk mengetahui kondisi sosial-emosional anak kelompok B4 sebagai data dasar bagi siklus-siklus berikutnya. Prosedur tindakan tiap siklus disusun sebagai berikut.

Desain Penelitian Siklus I dan Siklus II

Desain pelaksanaan tindakan pada siklus I dan Siklus II disusun mengikuti empat tahap model Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana diuraikan berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Siklus I dan Siklus II Model Kemmis dan McTaggart

Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*).

Abdul Majid (2016:12) menyatakan bahwa perencanaan adalah menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tertentu. Perencanaan merupakan tahap awal yang harus dilakukan guru sebelum melakukan tindakan. Adapun perencanaan yang harus dipersiapkan adalah hal-hal yang berkaitan dengan topik penelitian. Kegiatan yang dilakukan untuk penelitian Siklus 1 antara lain:

1. Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
2. Menentukan tema dan tujuan sosial-emosional yang menjadi fokus tindakan, yaitu kemandirian, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan pengambilan keputusan bertanggung jawab.
3. Menyiapkan media bermain (petak engklek, papan dan biji congklak) serta lembar checklist observasi dan pedoman wawancara guru.
4. Berkoordinasi dengan guru kelas mengenai pembagian kelompok kecil (5–8 anak) dan jadwal pelaksanaan kegiatan.
5. Kesimpulan

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*).

Guru kelas melaksanakan permainan sesuai RPPH.

Pendahuluan: guru mengumpulkan anak dalam kelompok kecil (5–8 anak), menjelaskan aturan main engklek dan congklak, serta membangun komitmen bergiliran dan menerima kalah-menang dengan baik, sejalan dengan Mukhlis dan Mbelo (2019).

Inti kegiatan: anak bermain engklek secara bergiliran dan congklak secara berpasangan untuk melatih kemandirian, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan pengambilan keputusan bertanggung jawab, sementara guru mendampingi dan memberi penguatan positif.

Penutup: anak duduk melingkar menceritakan pengalaman bermain, lalu guru memberi apresiasi dan menutup kegiatan dengan doa.

c. Observasi (*Observing*)

Peneliti mengamati perilaku anak pada delapan aspek sosial-emosional menggunakan lembar checklist dimulai dari pendahuluan, inti kegiatan, hingga penutup, serta mewawancarai guru kelas di akhir siklus untuk mengetahui perubahan perilaku yang tidak selalu tampak dari observasi langsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan kemandirian dan pengambilan keputusan bertanggung jawab meningkat ke kategori BSH, sedangkan kepercayaan diri dan pengendalian emosi sebagian anak masih MB karena permainan engklek dan congklak yang bersifat individual/berpasangan kurang menstimulasi kerja sama dan empati. Capaian siklus I sebesar 65% (10 dari 15 anak) masih di bawah indikator 80%, sehingga peneliti dan guru kelas sepakat memperluas tindakan ke kelompok besar dengan gobak sodor dan bakiak serta rotasi kelompok pada siklus II.

Siklus II

Pada pelaksanaan Siklus ke II akan dilaksanakan perubahan pada bagian-bagian tertentu berdasarkan refleksi Siklus I. Tahap yang dilakukan pada Siklus II. sama halnya dengan Siklus I yaitu :

a. Perencanaan (*Planning*)

1. Menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian).
2. Menentukan tema dan tujuan sosial-emosional yang menjadi fokus tindakan, yaitu kemandirian, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan pengambilan keputusan bertanggung jawab.
3. Menyiapkan media bermain (gobak sodor dan bakiak) serta lembar checklist observasi dan pedoman wawancara guru.
4. Berkoordinasi dengan guru kelas mengenai pembagian kelompok besar (satu kelas) dan jadwal pelaksanaan kegiatan.
5. Kesimpulan

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*).

Guru kelas melaksanakan permainan sesuai RPPH hasil perbaikan.

Pendahuluan: guru mengumpulkan satu kelas, menjelaskan aturan gobak sodor dan bakiak beserta sistem permainan, dan membangun komitmen bermain sportif dan saling membantu.

Inti kegiatan: anak bermain dalam tim besar secara bergiliran mengikuti rotasi gobak sodor melatih kerja sama dan strategi tim, bakiak melatih kekompakan dan berbagi peran sementara guru mengawasi dan memastikan rotasi berjalan merata.

Penutup: seluruh kelas berkumpul untuk refleksi bersama, guru mengapresiasi kerja sama tim, lalu menutup dengan doa.

c. Observasi (*Observing*)

Peneliti mengamati kerja sama, empati, berbagi, dan interaksi sosial anak menggunakan checklist yang diperbarui, serta mewawancarai guru kelas di akhir siklus, termasuk perubahan pada anak yang sebelumnya pasif pada siklus I.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan peningkatan pada seluruh delapan aspek, terutama kerja sama dan interaksi sosial yang sebelumnya kurang terstimulasi. Perluasan ke kelompok besar dan permainan kelompok mendorong hampir seluruh anak, termasuk yang sebelumnya pasif, mencapai kategori BSH/BSB, dengan capaian 87% (13 dari 15 anak) yang telah melampaui indikator 80%, sehingga penelitian dihentikan pada akhir siklus II.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. (Yaya Suryana : 2015) Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang akan dipakai oleh peneliti dalam penelitian ini antara lain ialah :

Observasi, untuk mencatat perilaku anak saat bermain menggunakan lembar checklist pada setiap sesi. Wawancara dengan guru kelas di akhir setiap siklus untuk memahami perubahan perilaku, hambatan dan efektivitas permainan tradisional yang tidak selalu tampak dari observasi. Dokumentasi foto sebagai bukti pelaksanaan tindakan sekaligus membantu peneliti mengingat detail yang terlewat.

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kemampuan sosial-emosional anak adalah lembar observasi dan pedoman observasi. Lembar observasi diisi oleh peneliti selama kegiatan permainan tradisional berlangsung

pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Pengamatan diarahkan pada delapan aspek, yaitu kerja sama, kemandirian, empati, berbagi, pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan interaksi sosial. Pedoman observasi digunakan agar pengamatan dilakukan secara terarah dan konsisten. Peneliti mengamati anak sebelum, selama, dan setelah permainan tanpa mengganggu jalannya kegiatan. Penilaian tidak didasarkan pada menang atau kalah dalam permainan, tetapi pada kemunculan perilaku sosial-emosional yang tercantum dalam indikator.

Indikator keberhasilan hasil ditetapkan berdasarkan capaian delapan aspek kemampuan sosial-emosional yang diamati. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 12 dari 15 anak atau 80% subjek penelitian mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada delapan aspek tersebut. Jika anak "Belum Berkembang" diberi skor 1, jika anak "Mulai Berkembang" diberi skor 2, jika anak "Berkembang Sesuai Harapan" diberi skor 3, jika anak "Berkembang Sangat Baik" diberi skor 4.

PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus mengikuti model Kemmis dan McTaggart (1988). Pembahasan disusun berdasarkan capaian delapan aspek sosial-emosional pada tiap siklus, mulai dari kondisi pratindakan hingga akhir siklus II, disertai analisis hasil observasi, wawancara guru kelas, dan refleksi tindakan yang menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini mengambil empat permainan tradisional engklek, gobak sodor, bakiak, dan congklak karena masih dikenal luas, mudah diadaptasi untuk anak kelompok B, dan masing-masing menyajikan cara bermain yang berbeda.

Tabel 1. Pemetaan Permainan Tradisional terhadap Dimensi Sosial-Emosional yang Distimulasi

Permainan	Mekanisme Utama	Aspek Sosial-Emosional yang Distimulasi
Engklek	Melompat bergiliran pada petak, menunggu giliran teman	Kemandirian, pengendalian emosi
Gobak Sodor	Berlari menerobos garis penjagaan secara berkelompok, menyusun strategi tim untuk menembus dan menjaga garis	Kerja sama, empati, interaksi sosial
Bakiak	Berjalan serentak memakai alas kaki panjang secara berkelompok	Kerja sama, berbagi, interaksi sosial

Permainan	Mekanisme Utama	Aspek Sosial-Emosional yang Distimulasi
Congklak	Memindahkan biji secara bergantian dengan lawan	Percaya diri, pengendalian emosi, pengambilan keputusan bertanggung jawab

Keempat permainan dalam Tabel 1 menunjukkan pola yang sama: setiap permainan tradisional memiliki "struktur sosial tersembunyi" berupa giliran, kesepakatan, dan konsekuensi sosial bila aturan dilanggar, yang secara tidak langsung melatih satu atau lebih dari delapan aspek sosial-emosional tanpa perlu diajarkan secara eksplisit. Inilah yang membedakan permainan tradisional dari kegiatan fisik biasa adalah pelajaran sosial-emosional tersirat yang telah teruji turun-temurun.

Hasil Perbandingan Antarsiklus

a. Hasil Pra-siklus

Untuk melihat perkembangan secara keseluruhan, hasil observasi pada delapan aspek sosial-emosional dari 15 anak kelompok B4 direkap menjadi yaitu jumlah dan persentase anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB), sesuai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% atau 12 dari 15 anak. Pada tahap pratindakan, baru 5 dari 15 anak atau sekitar 30% yang berada pada kategori BSH/BSB, sedangkan sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) di hampir seluruh aspek yang diamati. Kondisi ini memastikan bahwa perkembangan sosial-emosional peserta didik kelompok B4 memang belum optimal sebelum diberikan tindakan.

b. Hasil Siklus I

Setelah tindakan siklus I dilaksanakan menggunakan permainan engklek dan congklak, jumlah anak yang mencapai kategori BSH/BSB meningkat menjadi 10 dari 15 anak atau sekitar 65%. Peningkatan ini terutama didorong oleh aspek kemandirian dan pengambilan keputusan bertanggung jawab yang sudah mencapai kategori BSH, sementara kepercayaan diri dan pengendalian emosi masih berada pada kategori MB sehingga memperlambat laju kenaikan persentase secara keseluruhan. Meskipun mengalami kenaikan yang cukup signifikan dibandingkan pratindakan, capaian siklus I ini masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II.

c. Hasil Siklus II

Pada siklus II, setelah tindakan diperluas ke kelompok besar menggunakan permainan gobak sodor dan bakiak serta perbaikan berupa rotasi kelompok bermain, jumlah anak yang mencapai kategori BSH/BSB naik menjadi 13 dari 15 anak atau sekitar 87%. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% atau 12 dari 15 anak, sehingga penelitian tindakan kelas dinyatakan berhasil dan dihentikan pada akhir siklus II tanpa perlu dilanjutkan ke siklus III. Secara singkat, perbandingan hasil pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut :

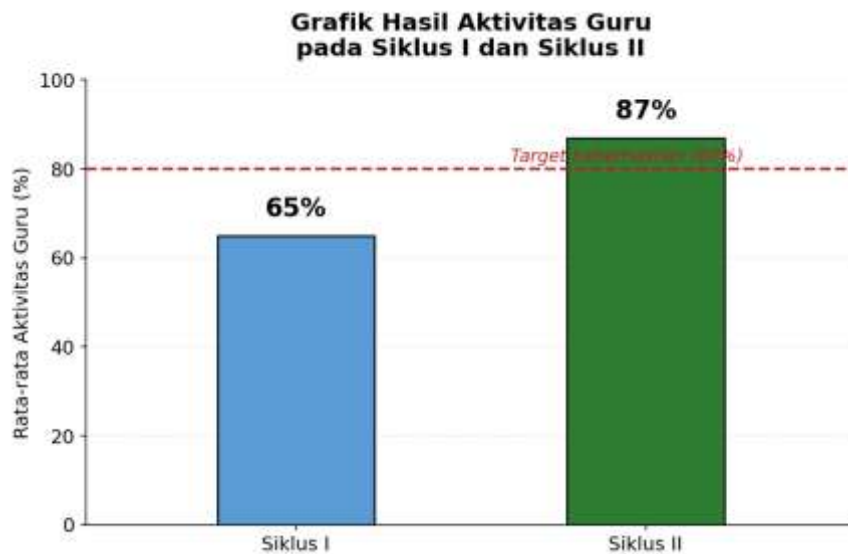


Gambar 2. Diagram Hasil Perbandingan Tindakan Antarsiklus

Diagram pada Gambar 2 memperlihatkan adanya peningkatan sosial-emosional anak Kelompok B4, peningkatan persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada setiap tahap tindakan. Persentase tersebut meningkat secara bertahap dan konsisten, yaitu dari 30% pada tahap pratindakan menjadi 65% pada siklus I, kemudian mencapai 87% pada siklus II. Garis putus-putus pada angka 80% dalam diagram tersebut menandai ambang indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini; dengan demikian dapat dilihat bahwa capaian pratindakan dan siklus I masih berada di bawah garis tersebut, sedangkan capaian siklus II telah berada di atasnya.

Pola kenaikan yang stabil pada setiap siklus tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan memberikan dampak secara bertahap dan berkelanjutan, bukan sekadar perubahan yang bersifat sementara. Peningkatan yang paling menonjol terjadi pada siklus II, sejalan dengan perluasan tindakan dari kelompok kecil ke kelompok besar serta penerapan rotasi kelompok bermain, yang berhasil mendorong hampir seluruh anak, termasuk anak yang sebelumnya pasif, untuk mencapai kategori BSH atau BSB. Dengan tercapainya 87% anak pada kategori tersebut pada akhir siklus II, hasil ini telah melampaui ambang indikator keberhasilan sebesar 80% yang ditetapkan dalam penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional secara empiris efektif meningkatkan perkembangan sosial-emosional peserta didik kelompok B4 di TK Negeri 02 Masbagik, sehingga tindakan tidak perlu dilanjutkan ke siklus III.

Selain capaian anak, keberhasilan tindakan juga didukung oleh peningkatan rata-rata aktivitas guru dalam memfasilitasi permainan, mulai dari menjelaskan aturan main, memberi pengawasan, hingga membimbing refleksi anak setelah bermain. Peningkatan rata-rata aktivitas guru dari siklus I ke siklus II disajikan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 3 menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas guru meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II, sejalan dengan tren peningkatan capaian anak pada Gambar 2. Pada siklus I, aktivitas guru masih berada di bawah target keberhasilan (80%) karena guru baru sebatas menjelaskan aturan main dan mengawasi permainan kelompok kecil. Pada siklus II, aktivitas guru meningkat tajam seiring perluasan tindakan ke kelompok besar, di mana guru lebih aktif mengarahkan rotasi kelompok, memastikan pembagian peran merata, dan membimbing refleksi bersama seluruh kelas, sehingga capaiannya telah melampaui target 80%. Konsistensi pola kenaikan antara aktivitas guru dan capaian anak ini memperkuat simpulan bahwa fasilitasi guru berperan penting dalam keberhasilan tindakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan PTK model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, penggunaan permainan tradisional terbukti efektif meningkatkan perkembangan sosial-emosional siswa kelompok B4 di TK Negeri 02 Masbagik. Pada siklus I, engklek dan congklak dalam kelompok kecil meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, pengendalian emosi, dan pengambilan keputusan bertanggung jawab, dengan capaian anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 30% pada pratindakan menjadi 65% pada siklus I. Pada siklus II, gobak sodor dan bakiak dalam kelompok besar berhasil meningkatkan capaian delapan aspek sosial-emosional hingga 87% atau 13 dari 15 anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik, melampaui indikator keberhasilan sebesar 80% (Gambar 2), didukung pula oleh peningkatan rata-rata aktivitas guru dari 65% pada siklus I menjadi 87% pada siklus II (Gambar 3).

Temuan ini memperkuat dasar teoretis Vygotsky (1978) mengenai interaksi sosial terstruktur dalam Zone of Proximal Development, serta tahap psikososial inisiatif versus rasa bersalah dari Erikson (1963). Keberhasilan tindakan sangat bergantung pada kualitas fasilitasi guru penjelasan aturan, pengawasan aktif, dan refleksi setelah bermain sehingga TK Negeri 02 Masbagik disarankan memasukkan permainan tradisional secara terencana ke dalam RPPH dengan tujuan sosial-emosional yang jelas, dan guru dibekali pengetahuan permainan

tradisional daerah setempat serta teknik fasilitasi refleksi anak. Studi lanjutan disarankan untuk meneliti efektivitas permainan tradisional pada kelompok usia lain atau dimensi perkembangan selain sosial-emosional, seperti bahasa dan fisik-motorik (Darminiasih dkk., 2014).

Saran dari peneliti khususnya untuk guru-guru yang mengajar dilembaga Pendidikan Anak Usia Dini agar dalam kegiatan pembelajaran berjalan lancar serta mencapai tujuan yang diharapkan hendaknya mempersiapkan segala sesuatu dengan matang, lakukan pembelajaran dengan berpusat pada anak, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan lakukan kegiatan pembelajaran dengan Teknik belajar sambil bermain. Adapun hal yang lebih penting yaitu refleksi diri dengan kepala sekolah dan juga teman guru sejawat, sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran.

REFERENSI

- Aulia, D., & Sudaryanti. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565-4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Darminiasih, N. N., Marhaeni, A. A. I. N., & Utama, M. (2014). Penggunaan metode bermain permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa dan sosial emosional anak kelompok B TK Sevana Sari. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbud.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *PRE-SCHOOL: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-28.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. DIVA Press.
- Mutiara, A. S., & Hidayati, S. (2025). Penerapan permainan engklek dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036-7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Suryana, Y. (2015). *Metode penelitian manajemen pendidikan*. Pustaka Setia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.