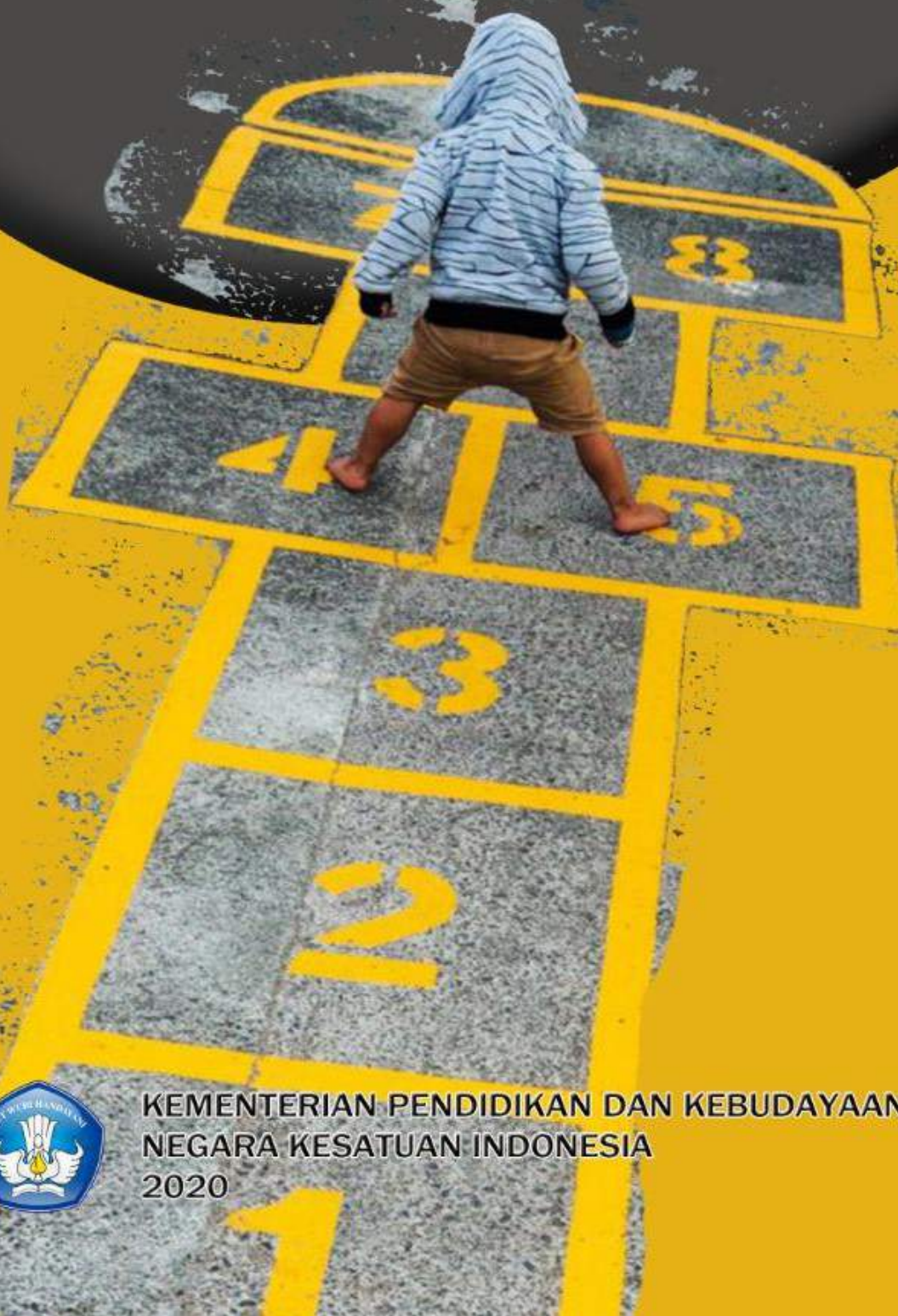


MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
NEGARA KESATUAN INDONESIA
2020



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH**

Jalan Jenderal Sudirman Gedung E Lantai 7 Kompleks Kemdikbud Senayan, Jakarta 10270
Telepon (021) 57900244

SURAT KETERANGAN
Nomor 0079/C2/KP/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Muhammad Hasbi, M.Pd.
Jabatan : Direktur Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
Gedung E, Lt. 7, Jl. Jenderal Sudirman, Senayan-Jakarta Pusat

Berdasarkan hasil validasi yang diselenggarakan secara daring pada tanggal 10-12 Desember 2020 menyetujui bahwa Pengembangan Model dengan judul:

No	Model
1	Model Layanan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Jarak Jauh Melalui Kolaborasi Orang Tua Di Satuan PAUD
2	Model Rancang Bangun Media Belajar Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan 4C dalam Lingkungan Keluarga
3	Model Penguatan Pendidikan Sosial dan Finansial melalui Pembelajaran di Rumah Bagi Anak Usia Dini
4	Model Pengenalan Keaksaraan Bagi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan <i>Loose Part</i> Saat Belajar Dari Rumah
5	Model Penguatan Pendidikan Karakter (Gotong Royong dan Kemandirian) Dari Rumah Berbasis Pembelajaran Jarak Jauh bagi Anak Usia 5-6 Tahun
6	Model Integrasi Permainan Tradisional dalam Upaya Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun
7	Model Strategi KP3 Dalam Pengelolaan Pembelajaran STEAM Bagi Anak Usia Dini
8	Model Pengelolaan Lingkungan Main dengan Menggunakan <i>Loosepart</i> sebagai Media Pengembangan kreatifitas Anak
9	Model Mitigasi Terhadap Kecelakaan Di Satuan PAUD

yang dikembangkan oleh PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat dinyatakan layak untuk disebarluaskan dan diterapkan oleh Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini dan ke masyarakat dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran Program Pendidikan Anak Usia Dini.

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebaik – baiknya.

18 Januari 2021

Direktur Pendidikan Anak Usia Dini



Dr. H. Muhammad Hasbi
NIP 197306231993031001

MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Pembina:

Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat,
Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

Penanggung Jawab:

H. Hidayat, M.Pd.

Tim Pengembang:

Asep Saefudin. S.Si., M.Pd
Neni Nurlaela. S.Pd
Arlina, M.Pd
Yuyun Nurfalah, S.Sos

Kontributor:

PAUD Kujang 1 Kota Bandung
TK Tunas Harapan Kota Bandung
PAUD Aryani Kab. Cianjur
PAUD Flamboyan 2 Kab. Cianjur



Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
Tahun 2020

Kata Pengantar

Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat yang selanjutnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan disebut PP-PAUD Dan Dikmas adalah unit pelaksanaan teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di bidang pengembangan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Direktur Jenderal Pendidikan anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. PP-PAUD dan Dikmas mempunyai tugas melaksanakan pengembangan model dan mutu pendidikan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat.

Dalam rangka mendukung pelaksanaan tugas pokok PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat membentuk kelompok kerja, dimana salah satu pengembangan model dalam kelompok kerja tersebut mengembangkan model pendidikan anak usia dini. Salah satu model yang dikembangkan adalah Model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun.

Bandung Barat, Desember 2020
Kepala PP-PAUD Dan Dikmas Jawa Barat



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd
NIP 196101261988031002

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Dasar Hukum	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIS	8
A. Perkembangan Sosial Emosional	8
B. Permainan Tradisional	13
Jenis-jenis Permainan Tradisional.....	14
C. Pembelajaran Melalui Permainan.....	15
D. Integrasi Permainan Tradisional ke Dalam Sosial Emosional Learning	16
E. Belajar Dari Rumah	17
BAB III INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI.....	18
TABEL RAGAM MAIN.....	28
MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5TH	28
BAB IV PENJAMINAN MUTU.....	53
BAB V PENUTUP	56
DAFTAR PUSTAKA	57

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan paling mendasar yang sangat strategis dalam pengembangan sumberdaya manusia (direktorat PAUD:2005) rentang usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan untuk mempengaruhi proses atau hasil pendidikan pada jenjang berikutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk mengembangkan aspek kemampuan fisik motorik, emosi, sosial emosional, dan bahasa. Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting pada anak prasekolah adalah perkembangan sosial emosi. Adapun (Hurlock, 2002) menjelaskan perkembangan sosial sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang meliputi belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, menunjukkan sikap sosial yang tepat.

Permainan merupakan proses belajar paling efektif yang merupakan sarana nyata pendidikan dan memberikan pengetahuan yang diperoleh selama periode prasekolah dan tahun-tahun sekolah berikutnya dari satu generasi ke generasi lain dan mendukung perkembangan baik secara fisik, kognitif, bahasa dan aspek sosial-emosional (Gelisli & Yazici, 2015a). Namun dewasa ini, mereka tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain, baik dalam ruang bermain *indoor* dan ruang bermain *outdoor* termasuk juga untuk melakukan permainan tradisional terlebih mereka tidak tahu dan cenderung lupa mengenai bagaimana cara memainkan beberapa permainan tersebut (Rombot, 2017). Khususnya yang terjadi di Indonesia, anak-anak dan remaja mulai meninggalkan permainan tradisional karena empat alasan mayoritas. Pertama, pengetahuan atau informasi tentang permainan tradisional masih kurang. Kedua, beberapa tempat bermain membuat mereka tidak dapat bermain dengan bebas. Ketiga, sulit untuk membuat kelompok bermain di daerah perkotaan. Yang terakhir adalah adanya teknologi "*game*" yang berkembang pesat, khususnya pada sektor *game online* (Setiawan & Haryanto, 2013). Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khulafa, 2018) yang menyatakan bahwa dengan maraknya media sosial dan *game online* di Indonesia membawa dampak perubahan sosial yang menjadikan mereka generasi yang anti

sosial. Sikap anti sosial tersebut jika dibiarkan terus menerus akan menyebabkan anak mengalami degradasi moral dan meningkatkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan. Padahal berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti permainan tradisional, yang menggabungkan cara-cara tradisional dan nilai-nilai pribumi, dapat memberikan kesempatan unik untuk meningkatkan pengalaman olahraga.

Permainan tradisional juga memiliki banyak permainan yang bersifat menyenangkan, mudah, murah, dan sederhana yang bisa dilakukan dengan gerakan dasar dalam olahraga. Begitu pula dengan Indonesia sebagai negara dengan beragam budaya dan kearifan lokal, yang memiliki banyak permainan tradisional yang perlu dilestarikan. Dengan berbagai manfaat baik dalam mendukung keterampilan motorik maupun kognitif sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai sportivitas dan karakter kerjasama (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Khulafa, 2018; Latiana, 2018). Terdapat beberapa permainan tradisional yang berasal dari berbagai daerah, khususnya di daerah Jawa Barat.

Secara khusus, penelitian mengenai permainan tradisional menyoroti mengenai partisipan yang terdiri dari para remaja pribumi di Canada tentang bagaimana mereka terlibat dalam permainan tradisional (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018). Namun belum tentu dengan permainan tradisional yang terdapat di Indonesia, karena dalam sebuah penelitian yang telah dilakukan di Canada, Konya dan Spanyol mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat memainkan peran kunci dalam kaitannya dengan aspek emosional pendidikan jasmani. Permainan tradisional dapat meningkatkan pengalaman olahraga remaja pribumi dalam aspek kebanggaan budaya, interaksi dengan tetua, interaksi dengan alam, serta mengembangkan gerak dasar. Serta permainan tradisional juga berkontribusi pada bidang perkembangan motorik, linguistik, kognitif, *social-emotional* dan *self care* partisipan sampai batas tertentu. (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018; Gelisli & Yazici, 2015b; Lavega, Alonso, Etxebeste, Lagardera, & March, 2014).

Emosi membentuk proses belajar, mempengaruhi bagaimana dan apa kita pelajari (Zins & Elias, 2007). Anak-anak mampu mengelola atau mengatur emosi mereka untuk menyesuaikan diri dengan sekolah dan memiliki hasil prestasi akademik lebih baik (Biermanetal., 2008). Kemampuan ini dianggap memberikan dasar kuat untuk kesuksesan akademik. Dengan demikian, *early childhood education*, khususnya pendidikan anak usia dini, secara tradisional berfokus pada pengembangan kemampuan sosial dan emosional anak-

anak. Program *social emotional learning* (SEL) bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial dan emosional siswa sekaligus prestasi akademik (Zins & Elias, 2007).

Mengingat hubungan antara emosi dan pembelajaran, sekolah telah menjadi konteks pilihan untuk memberikan program pencegahan dan intervensi untuk mengatasi berbagai masalah emosional dan perilaku di antara anak-anak usia sekolah. Ini termasuk masalah emosional dan perilaku (Humphries & Keenan, 2006). Ada indikator bahwa keberhasilan masa depan dan hasil kehidupan positif tergantung pada pengembangan kompetensi sosial dan emosional anak-anak (Halle & Darling-Churchill, 2016). Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan dasar ini kompleks dan multidimensi, terkait erat dengan perilaku dan prestasi akademik (Scorza et al., 2015). Raver dan Knitzer (2002) menunjukkan bahwa prestasi akademik berhubungan dengan keterampilan sosial dan emosional anak-anak. Heller et al. (2012) menyatakan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini berperan penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, mereka mengidentifikasi hubungan antara guru dan siswa sebagai faktor positif dalam mengembangkan pemahaman tentang diri dan aspek utama dalam mendukung perkembangan sosial emosional.

Rogoff (2003) tentang partisipasi terpandu untuk mengonseptualisasikan cara guru mendukung perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Partisipasi dipandu berada dalam fokus analisis antar pribadi, merupakan terhadap hubungan antara individu dan orang-orang di sekitar mereka, serta apa mereka lakukan. Pemahaman emosional menyiratkan kemampuan untuk mengenali emosi dan mengatur emosi kuat untuk mempertahankan hubungan efektif dengan orang lain. Pemahaman emosional memungkinkan individu untuk menafsirkan dengan benar isyarat emosional orang lain. Anak-anak dapat memperoleh manfaat aspek afektif dan kognitif dari *social emotional learning* (SEL) Sprung et al. (2015).

Masa kanak-kanak adalah masa hidup yang penting dan kritis dengan efek pada kepribadian individu. Di sisi lain, itu adalah periode terbaik untuk membantu anak-anak belajar perilaku adaptif dan keterampilan komunikasi yang efektif (Kollbrunner & Seifert 2013). Pada periode kehidupan berikutnya, terutama pada masa remaja, keterampilan ini dapat memberikan strategi emosional korektif dan *healing in conflicts* (Jager 2013). Baru-baru ini, efek terapi bermain untuk meningkatkan keterampilan sosial telah diperhatikan oleh sebagian besar peneliti sosio-sains (Stone & Stark 2013). Banyak peneliti percaya bahwa kurangnya pendidikan keterampilan sosial emosional dianggap sebagai alasan kegagalan banyak anak di sekolah, itu berarti bahwa prestasi akademik tidak hanya memerlukan kemampuan kognitif tetapi juga kompetensi sosial dan emosional (Chari et al., 2013).

Halle dan Darling-Churchill (2016) ketika anak-anak terus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, mereka memperoleh kepercayaan dan kompetensi dibutuhkan untuk membangun hubungan, penyelesaian masalah, dan mengatasi tantangan. Dari perspektif sosiokultural, keterampilan dan strategi sosial dan emosional dikembangkan ketika anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan dilakukan anak-anak karena keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran merupakan indikasi dari perilaku tertentu terjadi dalam fokus analisis pribadi (Rogoff, 2008).

Anak-anak menginternalisasi seperangkat keterampilan dan strategi social dan emosional memungkinkan mereka untuk memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan, menghargai perspektif orang lain, merasakan dan menunjukkan empati kepada orang lain, membangun dan memelihara hubungan, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan menangani interpersonal situasi secara konstruktif. Keterampilan afektif dan kognitif ini juga menumbuhkan perilaku komunikasi positif (Scorza et al., 2015). Pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai fitur struktural fisik dan proses psikologis (Ishimine & Tayler, 2014). Lingkungan berkualitas tinggi adalah lingkungan mempromosikan hasil akademik, sosial, dan emosional positif jangka pendek dan jangka panjang anak-anak dan telah terbukti secara konsisten mengarah pada manfaat lebih besar untuk perkembangan sosial dan emosional anak-anak (Sammons, 2010).

Baru-baru ini, efek terapi bermain untuk meningkatkan keterampilan sosial telah diperhatikan oleh sebagian besar peneliti sosio-sains (Stone & Stark, 2013). Banyak peneliti percaya bahwa kurangnya pendidikan keterampilan sosial-emosional dianggap sebagai alasan untuk kegagalan banyak anak di sekolah, itu berarti bahwa prestasi akademik tidak hanya memerlukan kemampuan kognitif tetapi juga kompetensi sosial dan emosional (Chari et al., 2013).

Pengembangan sosial dan emosional mencakup seperangkat keterampilan seperti kesadaran diri, pemahaman emosi orang lain, manajemen emosional, ekspresi emosional dengan cara yang konstruktif, pengaturan diri, komunikasi yang stabil (Abdollahian et al., 2013). Perkembangan sosial emosional juga penting untuk mencapai pertumbuhan optimal dalam bidang sosial, pendidikan, dan karier (Ryan & Edge 2012). Anak-anak dengan keterampilan sosial emosional berhasil mencegah atau menyelesaikan kesulitan psikososial, dan secara efektif berkomunikasi baik dengan orang dewasa dan kelompok sebaya (Jafari, 2011). Melalui bermain anak-anak dapat belajar banyak tentang keterampilan sosial dan

emosional dasar untuk berkomunikasi dan mengekspresikan perasaan mereka dalam berhubungan dengan orang lain (Rye, 2008).

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi Khususnya yang terjadi di Indonesia, anak-anak dan remaja mulai meninggalkan permainan tradisional karena adanya teknologi "game" seperti *play station, game online, gadget* yang berkembang pesat, khususnya pada sektor *game online* (Setiawan & Haryanto, 2013). Banyak peneliti percaya bahwa kurangnya pendidikan keterampilan sosial emosional dianggap sebagai alasan kegagalan banyak anak di sekolah, itu berarti bahwa prestasi akademik tidak hanya memerlukan kemampuan kognitif tetapi juga kompetensi sosial dan emosional (Chari et al., 2013).

Model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan merupakan model pembelajaran melalui permainan tradisional yang mengintegrasikan aspek perkembangan social dan emosional pada anak usia dini. Pembelajaran melalui aktivitas bermain bagi anak-anak dapat menjadi suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri.

model integrasi permainan tradisional Pendidikan anak usia dini di kelompok bermain peserta didik diajarkan Kesadaran Diri, Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, Perilaku Pro Sosial serta melatih motoric kasar, yang nantinya akan berdampak pada kesehatan dan pertumbuhan pada peserta didik. Karena permainan tradisional tidak luput dari aspek motoric kasar yang sebetulnya ini akan merujuk pada aspek social emosional anak usia 4-5 tahun.

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, perubahan kedua menjadi Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan.
4. Undang-undang nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak;

5. Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak;
6. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
7. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi nomor 15 tahun 2010 Tentang Jabatan Fungsional Pamong Belajar dan Angka Kredit.
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
10. Surat edaran no 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus Disease (Covid-19),
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 68 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kelola PP PAUD dan DIKMAS.
12. Program Kerja PP PAUD dan Dikmas Jawa Barat, tahun anggaran 2020.

C. Tujuan Pengembangan

Kegiatan pengembangan model integrasi permainan tradisional pendidikan anak usia dini di kelompok bermain, bertujuan sebagai berikut:

1. Memformulasikan model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun.
2. Memformulasikan perangkat pembelajaran model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun.
3. Mengetahui efektifitas implementasi/penerapan model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun.

D. Definisi Operasional

Untuk membatasi istilah dalam pengembangan model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun antara lain:

1. Perkembangan social emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan oranglain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Malti & Noam, 2016).

Perkembangan sosial-emosional pada usia dini, berhubungan dengan kemampuan anak-anak untuk mencoba-coba, mengatur, dan mengekspresikan emosi. Serta melibatkan lingkungan dengan bentuk hubungan timbal balik yang aman, mengeksplor, belajar dalam konteks keluarga, masyarakat dan harapan budaya.

2. Permainan tradisional adalah Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi (Setiawan & Haryanto, 2013). Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan, selain itu juga merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018).

Permainan tradisional yang dimaksud dalam model ini adalah segala bentuk permainan yang ada sejak zaman dulu dan diwariskan secara turun temurun dari daerah Jawa Barat, yang juga sebagai sarana memperkenalkan kepada anak-anak mengenai nilai dan norma social.

3. Integrasi permainan tradisional adalah menyatukan aspek perkembangan social emosial ke dalam permainan tradisional.
4. Perkembangan anak usia dini

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang bersifat kualitatif, yaitu perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan, baik segi fisik maupun psikis (Hurlock, 2013).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003).

Perkembangan anak usia dini yang dimaksud dalam model ini adalah perubahan yang dialami anak usia 4-5 tahun menuju kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, berkesinambungan.

BAB II KAJIAN TEORITIS

A. Perkembangan Sosial Emosional

Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting pada anak prasekolah adalah perkembangan sosial emosi. Adapun (Hurlock, 2002) menjelaskan perkembangan sosial sebagai perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yang meliputi belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, menunjukkan sikap sosial yang tepat. perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain, dengan demikian perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan oranglain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Malti & Noam, 2016). Perkembangan sosial-emosional pada usia dini, berhubungan dengan kemampuan anak-anak untuk mencoba-coba, mengatur, dan mengekspresikan emosi. Serta melibatkan lingkungan dengan bentuk hubungan timbal balik yang aman, mengeksplor, belajar dalam konteks keluarga, masyarakat dan harapan budaya.

Berbicara tentang perkembangan sosial emosional menurut (Elias, 2009), anak sebagai salah satu aspek dalam perkembangan anak sejatinya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan kata lain, membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak. Demikian juga sebaliknya, membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosi. Sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh. Menurut (Snyder et al., 2013) , Perkembangan sosial emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktifitas lainnya di lingkungan sosial. Pada saat anak masuk kelompok bermain atau juga PAUD, mereka mulai keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki dunia baru. Peristiwa ini merupakan perubahan situasi dari suasana emosional yang aman, ke kehidupan baru yang tidak dialami anak pada saat mereka berada di lingkungan keluarga. Dalam dunia baru yang dimasuki anak, ia harus pandai menempatkan diri diantara teman sebaya, guru dan orang dewasa di sekitarnya. Tidak setiap anak berhasil melewati tugas perkembangan sosial emosional pada usia dini, sehingga berbagai kendala dapat saja terjadi. Sebagai pendidik sepatutnyalah untuk memahami perkembangan sosial emosional anak sebagai bekal dalam memberikan

bimbingan terhadap anak agar mereka dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosinya dengan baik. Perlu kita ketahui bahwa proses pembelajaran sosial emosional pada anak selain mendengarkan dan melakukan nasihat guru, juga dengan mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya pada diri guru. Mereka juga melihat bagaimana guru mengelola emosi, menangani problem, mengkomunikasikan harapan, dan sebagainya. Mengingat anak dapat belajar dengan memperhatikan cara orang dewasa bertindak dan berperilaku maka orang tua atau guru dapat mengajarkan sesuatu dengan memberikan contoh keteladanan.

Cara ini jauh lebih efektif daripada hanya sekedar memberi tahu anak apa yang harus dilakukan karena anak adalah para peniru ulung atas perilaku yang berhasil diamatinya. Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut. Sosial emosional anak berlangsung secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling. Menurut Martinko pada tahap perkembangan ini mereka juga telah mampu memaknai suatu kejadian sebagai struktur dan proses sosial emosional seperti konsep diri, standar dan tujuan pembentukan nilai. Hal tersebut ditandai dengan adanya rencana sebagai bagian dari tindakan dalam situasi sosial tertentu. Proses perkembangan sosial akan menjadi suatu tindakan sosial, manakala ada terjadinya proses perhatian, proses ingatan proses reproduksi gerak, proses pembantuan dan pengamatan motivasi dan inisiatif pada diri anak itu sendiri. Menurut (Sood, Sangwan, & Duhan, 2017) sosial emosional anak usia dini mempunyai beberapa aspek yang sangat esensial yang perlu dikembangkan, aspek tersebut meliputi perkembangan emosi dan hubungan pertemanan, perkembangan identitas diri, perkembangan kesadaran identitas jenis kelamin, serta perkembangan moral.

Karakteristik Sosial Emosional

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang periode usia dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. (Chinekesh, Kamalian, Eltemasi, Chinekesh, & Alavi, 2014) berpendapat bahwa usia 3 - 6 tahun

merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya.

Adapun karakteristik anak usia prasekolah menurut tahapan perkembangan erikson adalah :

1. Inisiatif dan Rasa Bersalah

Ini adalah tahapan perkembangan anak menurut Erikson bahwa pada masa pra sekolah (Preschool Age) ditandai adanya kecenderungan Inisiatif dan Rasa Bersalah. Pada masa ini anak dengan segala kecakapannya anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya. Mereka mencoba melakukan beberapa kegiatan, tetapi karena kemampuan anak tersebut terbatas adakalanya ia mengalami kegagalan, dan kegagalan-kegagalan tersebut menyebabkan anak memiliki perasaan bersalah, dan untuk sementara waktu dia tidak mau berinisiatif atau berbuat. Akan tetapi bila anak-anak pada masa ini bila mendapatkan pola asuh yang salah, mereka cenderung merasa bersalah dan akhirnya hanya berdiam diri. Sikap berdiam diri yang mereka lakukan bertujuan untuk menghindari suatu kesalahan-kesalahan dalam sikap maupun perbuatan.

2. Cenderung Bersifat Egoentris

Seorang anak yang egosentris naif memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak sangat terpengaruh oleh akalnya yang masih sederhana sehingga tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain. Anak belum memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan atau pikiran orang lain. Anak sangat terikat pada dirinya sendiri. Ia menganggap bahwa pribadinya adalah satu dan terpadu erat dengan lingkungannya, ia belum mampu memisahkan dirinya dari lingkungannya. Sikap egosentris yang naif ini bersifat temporer atau sementara, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya. Anak belum dapat memahami bahwa suatu peristiwa tertentu bagi orang lain mempunyai arti yang berbeda, yang lain dengan pengertian anak tersebut.

3. Sosial Yang Primitif (belum bisa berempati dengan lingkungan sekitar)

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egosentris yang naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara keadaan dirinya dengan keadaan lingkungan sosial sekitarnya. Artinya anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Anak pada

masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda dan peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Dengan kata lain anak membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri. Relasi sosial anak dengan lingkungannya masih sangat longgar, hal ini disebabkan karena anak belum dapat menghayati kedudukan diri sendiri dalam lingkungannya.

4. Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan

Dunia lahiriah dan batiniah anak belum dapat dipisahkan, anak belum dapat membedakan keduanya. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan, dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun bahasanya. Anak tidak dapat berbohong atau bertingkah laku pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka.

5. Sikap hidup yang fisiognomis.

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut/sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada di sekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri. Oleh karena itu anak pada usia ini sering bercakap-cakap dengan binatang, boneka dan sebagainya.

6. Rasa Ingin Tahu Yang Besar

Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru. Reaksi terhadap rasa ingin tahu itu adalah dengan penjelajahan sensorimotor maupun verbal dengan cara bertanya. Menurut para ahli perkembangan anak, ada dua alasan mengapa anak usia 3 sampai 5 tahun senang sekali bertanya. Pertama, pada usia ini, mereka memiliki rasa ingin tahu alamiah yang sangat penting bagi perkembangan mental mereka. Munculnya rentetan pertanyaan ini adalah tanda bahwa anak sedang mengalami perkembangan intelektual yang pesat. Sebelumnya, anak mudah menerima segala sesuatu sebagaimana adanya.

Namun seiring dengan kematangan mentalnya, anak membutuhkan penjelasan yang lebih. Kedua, pada usia ini, seiring dengan perkembangan bahasa dan pemahamannya anak memiliki kebutuhan yang sangat besar untuk melakukan percakapan dengan orang tuanya dan juga mendapatkan perhatian dari anda.

7. Suka Meniru

Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat di kagumi. Anak suka meniru adalah bagus karena baik untuk perkembangan kognitifnya. Pada masa ini anak suka meniru apa saja dari apa yang ia lihat, didengar dan dirasakan tanpa mengerti apakah perilaku tersebut berpengaruh baik atau buruk bagi dirinya.

8. Adanya perasaan ingin bersaing

Bersaing yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain. Persaingan biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Perilaku bersaing yang sering ditunjukkan oleh anak misalnya merasa paling cepat, paling cantik, paling berani, paling trampil, dsbnya sehingga tak jarang akhirnya berujung pertengkaran, permusuhan, sikap tidak mau mengalah, iri terhadap kelebihan orang lain, dll sehingga hal ini sering dinilai perilaku yang buruk oleh orang tua. Sehingga orang tua akan bersikap tidak bijaksana terhadap anak seperti melarang atau memarahi anak setiap kali ia menunjukkan sikap bersaing. Padahal sikap ini akan berdampak buruk pada anak, yaitu hilangnya kesempatan untuk mengenal dirinya sendiri, kehilangan daya juang dan kesempatan untuk berlatih menjadi pribadi yang tangguh, mandiri dan percaya diri.

Faktor-faktor Sosial Emosional

(Hurlock, 2002) Tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi anak usia dini sebagai berikut:

1. Keadaan di dalam individu

Keadaan individu seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran seks dan lain-lain dapat mempengaruhi perkembangan individu. Hal yang cukup menonjol terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai kekurangan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

2. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.

3. Faktor Umum

Faktor umum di sini maksudnya merupakan unsur-unsur yang dapat digolongkan ke dalam kedua faktor di atas (faktor hereditas dan lingkungan). Mudah-mudahan, faktor umum merupakan campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor umum yang dapat memengaruhi perkembangan anak usia dini yakni jenis kelamin, kelenjar gondok, dan kesehatan.

B. Permainan Tradisional

Permainan merupakan kegiatan yang sering dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan. Suatu permainan harus bisa menciptakan atau menimbulkan rasa senang bagi pelakunya, apabila suatu permainan tidak bisa memberikan rasa senang bagi pemainnya maka tidak lagi disebut sebagai permainan. (Gelisli & Yazici, 2015a). Berdasarkan pernyataan berikut bahwa hal yang penting dan perlu ada dalam kegiatan bermain adalah rasa senang dari individu yang ditandai dengan tertawa. Bermain bersifat sukarela, dipilih oleh anak itu sendiri. Bermain juga berpengaruh terhadap aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerakan tubuh, perkembangan sosial dan emosi (Rombot, 2017). Sehingga permainan merupakan suatu kegiatan yang dicari dan dilakukan oleh seseorang demi kegiatan itu sendiri, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan, kegiatan bermain jua merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Kegiatan bermain menurut (Hurlock, 2002) dalam permainan itu ada 2 yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah bermain yang melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan, sedangkan bermain pasif adalah beremain sebagai "hiburan", menghabiskan sedikit tenaga. Masing-masing kegiatan bermain tersebut di atas mempunyai sumbangan positif terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan

perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi. Bermain dianggap sebagai alat yang penting bagi sosialisasi (Hurlock, 2002). Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial terutama permainan yang bernuansa sosial. Oleh karena itu, dalam permainan sosial anak memang disituasikan serta didukung untuk terlibat secara aktif guna berhubungan dengan teman sepermainannya, karena dimana ada anak disitu ada permainan (Gelisli & Yazici, 2015a). Beberapa penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan seorang anak dengan rasa senang tanpa ada paksaan dari orang lain dan menimbulkan perasaan senang bagi yang melakukan permainan tersebut. Permainan mempengaruhi perkembangan kognisi, bahasa, pengetahuan tentang dunia, persepsi, perkembangan gerakan tubuh, perkembangan sosial dan emosi. Permainan juga mempengaruhi penyesuaian sosial dan diri terutama permainan yang bernuansa sosial.

Permainan tradisional disini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mengembangkan penanaman nilai dan aspek perkembangan anak. Proses itu berlangsung mulai dari persiapan sampai mainan tersebut dimainkan. (Satriana, 2013). Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi (Setiawan & Haryanto, 2013). Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan, selain itu juga merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018). Penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional juga merupakan sarana untuk memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat.

Jenis-jenis Permainan Tradisional

Berikut merupakan jenis-jenis permainan tradisional dan beberapa contoh permainannya dalam (Husna, 2009; Purwaningsih, 2006, hlm. 42) adalah sebagai berikut:

1) Permainan tradisional beregu, merupakan permainan yang dimainkan secara

berkelompok, baik itu dalam kelompok kecil maupun kelompok yang besar. Contoh permainan tradisional beregu diantaranya yaitu gobag sodor, bebentengan, boy-boyan, alung boyong, voli sarung, kasti, pris-prisan, lempar kaleng.

- 2) Permainan tradisional perorangan, merupakan permainan yang dimainkan dengan memenuhi prinsip individual, meskipun dalam permainan tersebut orang yang memainkannya banyak, namun tetap saja ketika proses permainan tersebut berlangsung masing-masing orang lebih mementingkan untuk keuntungan dan kemenangan dirinya sendiri. Contoh permainan tradisional perorangan yaitu ucing sumput, bancakan, sondah, lompat tali, ucing nyetrum.

C. Pembelajaran Melalui Permainan

Anak-anak mengembangkan keterampilan sangat penting seperti imajinasi, komunikasi dan penyelesaian masalah ketika mereka mengambil bagian dalam kegiatan kelompok, teka-teki, bermimpi, eksplorasi, membuat cerita dan dunia imajiner dalam permainan dengan mendukung pembelajaran anak-anak (Hope 2008). Mungkin pengalaman guru adalah faktor utama; seorang guru tidak terbiasa dengan belajar melalui bermain dapat menghambat anak-anak dari mengekspresikan ide-ide mereka dan bermain skenario tertentu (Van Oers, 2003).

Di sisi lain, guru lebih berpengalaman akan memperluas pembelajaran melalui permainan menggunakan pengajaran efektif akan mempromosikan perolehan kualitas-kualitas baru melalui pembelajaran bermakna secara pribadi dalam perkembangan anak. Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan, selain itu juga merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Dubnewick, Hopper, Spence, & McHugh, 2018).

Penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Permainan tradisional juga merupakan sarana untuk

memperkenalkan anak-anak terhadap nilai budaya dan norma sosial yang dibutuhkan dalam mengadakan hubungan atau kontak sosial dalam masyarakat.

D. Integrasi Permainan Tradisional ke Dalam Sosial Emosional Learning

Social emotional learning (SEL) melibatkan proses pengembangan kompetensi sosial dan emosional pada anak-anak. Pemrograman *social emotional learning* (SEL) didasarkan pada pemahaman bahwa pembelajaran terbaik muncul dalam konteks hubungan yang mendukung yang membuat pembelajaran menjadi menantang, menarik, dan bermakna; keterampilan sosial dan emosional sangat penting untuk menjadi siswa, warga negara, dan pekerja yang baik; dan banyak perilaku berisiko yang berbeda (mis. penggunaan narkoba, kekerasan, penindasan, dan putus sekolah) dapat dicegah atau dikurangi ketika upaya *multi-year* terpadu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Ini paling baik dilakukan melalui instruksi kelas yang efektif, keterlibatan siswa dalam kegiatan positif di dalam dan di luar kelas, dan keterlibatan orang tua dan masyarakat yang luas dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi program (Weare & Nind, 2011). Pemrograman *social emotional learning* (SEL) yang efektif dimulai di prasekolah dan berlanjut hingga sekolah menengah.



Gambar 2.1 Outcomes Associated with the Five Competencies

Sumber : Durlak et al., (2011)

Tujuan dari program *social emotional learning* (SEL) adalah untuk: (1) mempromosikan kesadaran diri siswa, manajemen diri, kesadaran sosial, hubungan, dan keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab; dan (2) meningkatkan sikap dan

kepercayaan siswa tentang diri, orang lain, dan sekolah. ini, pada gilirannya, memberikan dasar untuk penyesuaian yang lebih baik dan kinerja akademik seperti tercermin dalam perilaku sosial yang lebih positif dan hubungan teman sebaya, lebih sedikit masalah perilaku, lebih sedikit tekanan emosional, dan peningkatan nilai dan skor tes (Durlak et al., 2011). ada kesadaran yang berkembang di AS di kalangan pendidik dan pembuat kebijakan tentang pentingnya perkembangan sosial dan emosional untuk keberhasilan kinerja siswa di prasekolah dan sekolah dasar (Camilli et al., 2010). Lima (5) set kompetensi *social emotional learning* (SEL) adalah penting sejak awal kehidupan tetapi sangat relevan karena anak-anak mulai menghabiskan waktu dengan orang dewasa di luar rumah dan untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Keterampilan sosial dan emosional berperan dalam menentukan seberapa baik anak-anak yang diperlengkapi dengan baik untuk memenuhi tuntutan kelas. mereka juga membantu menentukan apakah siswa dapat terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran dan mendapat manfaat dari pengajaran (Denham et al., 2010).

E. Belajar Dari Rumah

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran covid-19.

BAB III INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA DINI

Model integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosional anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan merupakan model pembelajaran melalui permainan tradisional yang melibatkan aspek perkembangan social dan emosional pada anak usia dini. Pembelajaran melalui aktivitas bermain bagi anak-anak dapat menjadi suatu proses pendidikan dan pengajaran karena mainan mencerminkan sarana yang efektif dan sukses untuk mengaktualisasikan diri.

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika kita menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam. Dengan permainan tradisional dapat mengembangkan aspek social emosional pada peserta didik, untuk melatih kerjasama, kekompakan and interaksi social.

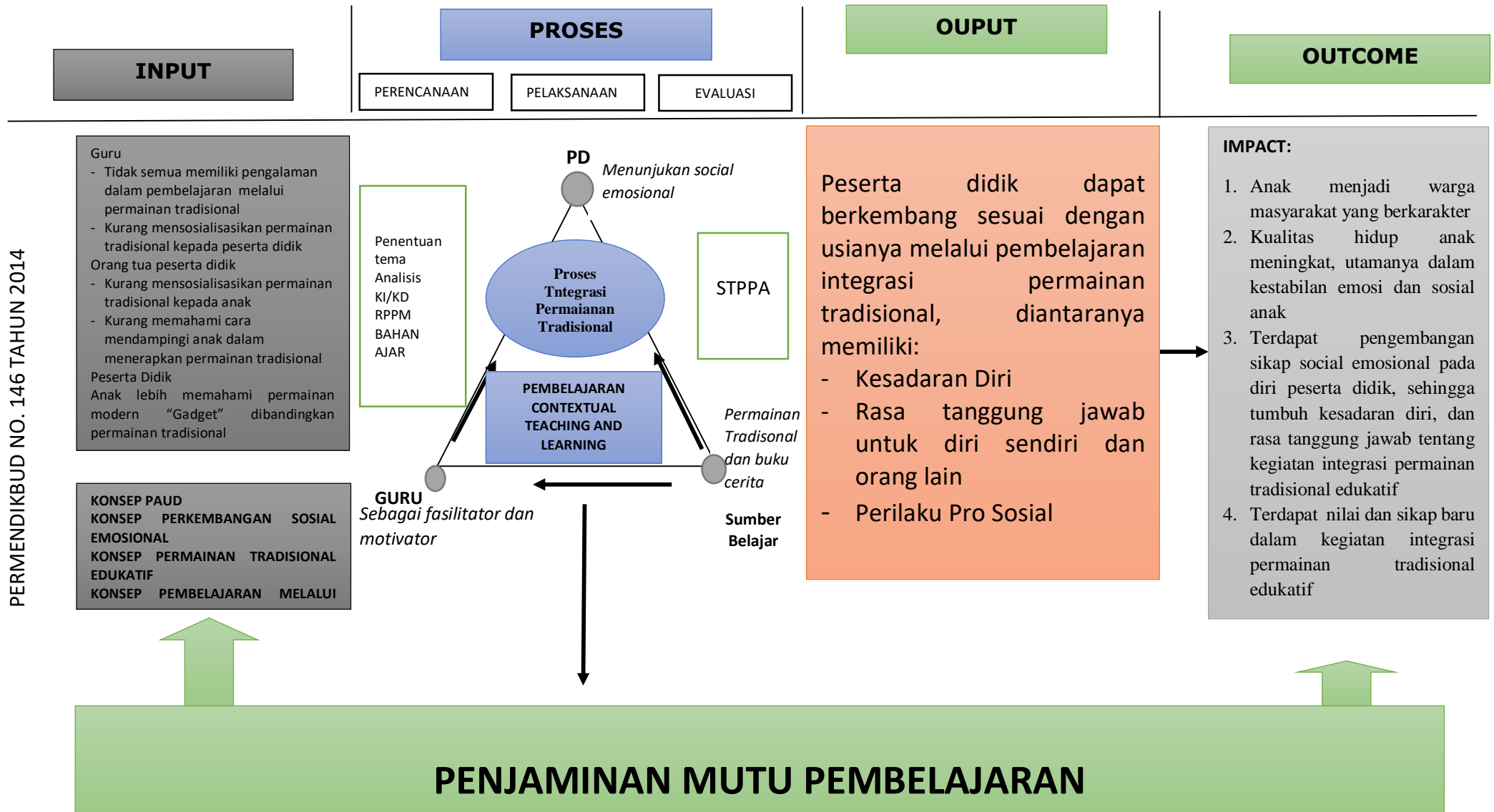
Tujuan pembelajaran integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan social emosial anak usia dini yang sejalan dengan pendapat (Durlak et al., 2011) adalah untuk:

1. Meningkatkan kesadaran diri peserta didik, manajemen diri, kesadaran sosial, hubungan, dan keterampilan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab;
2. Meningkatkan sikap dan kepercayaan peserta didik tentang diri, orang lain, dan sekolah.
3. Memberikan dasar untuk penyesuaian yang lebih baik dan kinerja akademik seperti tercermin dalam perilaku sosial yang lebih positif dan hubungan teman sebaya, lebih sedikit masalah perilaku, lebih sedikit tekanan emosional, dan peningkatan nilai dan skor.

Pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain dilaksanakan melalui langkah dan mekanisme yang sistematis. Gambar berikut menunjukkan alur pembelajaran integrasi permainan tradisional anak usia dini di kelompok bermain yang dikembangkan.

Gambar 3.1

MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN



Dalam penyusunan model integrasi permainan tradisional Pendidikan anak usia 4-5 tahun yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu pengelola, pendidik dan orang tua peserta didik dimana ketiga elemen ini mempunyai peran masing-masing pada saat pelaksanaan pembelajaran model integrasi permainan tradisional Pendidikan anak usia dini di kelompok bermain. Ke 3 peran tersebut bisa mensosialisasikan tentang permainan tradisional yang sudah keberadaannya jarang terdengar, dengan dikenalkannya permainan tradisional ini bisa di gunakan untuk merangsang aspek-aspek perkembangan anak yang terutama social emosional anak usia dini di kelompok bermain.

Model ini merupakan pembelajaran pendidikan anak usia ini dalam merangsang aspek perkembangan anak terutama social emosional anak usia 4-5 tahun dilakukan secara terintegrasi ke dalam pembelajaran melalui permainan tradisional. Integrasi yang dimaksud meliputi pemuatan aspek perkembangan social emosional ke dalam substansi permainan tradisional dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang memfasilitasi dipraktikkannya aspek perkembangan social emosional dalam setiap aktivitas pembelajaran melalui permainan tradisional.

Integrasi permainan tradisional pendidikan anak usia 4-5 tahun dalam proses pembelajaran dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian pembelajaran dalam permainan tradisional.

A. Tujuan

Tujuan integrasi permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional meliputi tiga kemampuan penting yaitu kesadaran diri, tanggung jawab, pro sosial pada anak usia 4-5 tahun. Ketiga kemampuan tersebut dibangun melalui kompetensi dasar yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 146 tahun 2014 yang dijabarkan kedalam indikator-indikator untuk setiap jenis permainan.

Permainan tradisional yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi aktivitas bermain yang menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, serta menjadi wahana belajar yang dilakukan secara menyenangkan. Jenis permainan yang dikembangkan terdiri dari congklak, boy-boyan, ucing sumput, sondah, dan beklen.

1. Prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional bagi anak Usia 4-5 tahun sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dilakukan secara tematik melalui besaran tema ayo bermain dengan sub tema permainan tradisional. Tema disusun untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang dimulai dari pemahaman pengetahuan, mengalami, dan melakukan setiap jenis permainan.
- b. Pembelajaran mengembangkan aspek integrasi sosial emosional melalui kegiatan main yang dirancang dalam pembelajaran.
- c. Pembelajaran dilakukan dengan memberi ruang kepada anak untuk berperan aktif dan interaktif dalam bereksplorasi, melalui keterlibatan pada kegiatan main, pemahaman terhadap aturan main, dan perkembangan sosial emosional dalam setiap jenis permainan.
- d. Berpusat pada peserta didik. Orang tua dan Pendidik berperan sebagai fasilitator, motivator, provokator dan pembimbing, dan peserta didik berperan sebagai subyek dalam proses pembelajaran
- e. Pelibatan orang tua untuk mendukung pencapaian kemampuan social emosional anak melalui aktivitas permainan.

2. Integrasi

Penerapan pembelajaran permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional bagi anak Usia 4-5 tahun dalam pembelajaran dilakukan melalui integrasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Integrasi dilakukan dari tahap perencanaan sampai dengan penilaian. Pada setiap pijakan main dalam kegiatan pembelajaran menjadi rangkaian proses pencapaian kemampuan sosial emosional anak, yaitu meliputi :

a. Tujuan pembelajaran

Kesadaran diri, tanggung Jawab, pro sosial yang merupakan tiga kemampuan penting pada pembelajaran permainan tradisional dalam model ini dicapai melalui pencapaian kompetensi dasar kompetensi dasar sesuai dengan Permendikbud 146 tahun 2014. Oleh karena itu dilakukan pemetaan kemampuan pembelajaran permainan tradisional dalam kompetensi dasar yang akan dicapai.

b. Perencanaan

1) ANALISIS KOMPETENSI INTI / KOMPETENSI DASAR (KI/KD)

Analisis KI/KD wajib dipahami oleh setiap pendidik PAUD. Analisi KI/KD ialah kegiatan menguraikan keterkaitan KI KD atas berbagai bagiannya. Menelaah bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh berbagai informasi pedagogis yang berguna untuk membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan benar.

Tabel 3.2 Format Analisis KI/KD

KOMPETENSI INTI (KI) DAN KOMPETENSI DASAR (KD)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; mengolah informasi/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
<p>KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia</p>	1.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	4.8. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Keterangan:



= Nilai agama dan moral



= Fisik motorik



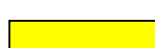
= Kognitif



= Bahasa



= Sosial Emosional



= Seni

Untuk menentukan kompetensi dasar, selanjutnya disusun indicator dari masing-masing KD tersebut untuk memudahkan dalam penentuan pencapaian perkembangan anak terutama perkembangan social emosional.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Perencanaan program mingguan merupakan rencanakegiatan yang disusun dalam rangka pembelajaran selama satu minggu. Bermuatan/materi pembelajaran yang dikembangkan dari Kompetensi Dasar yang berkaitan dengan social emosional dan dihubungkan dengan tema/sub tema yang akan dipilih.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
Semester/Bulan/Minggu : I/Oktober/1-3

Tema : Ayo Bermain
 Subtema : Permainan Tradisional
 Kelompok : 4 - 5 Tahun

KD	MATERI	KEGIATAN MAIN
2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Percaya Diri	1. Sondah
2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	Sabar Menunggu Giliran	2. Congklak
2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	Bermain dengan teman	3. Ucing Sumput
2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Bermain Sesuai Aturan	4. Beklen
3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	Dapat Mengakui Keunggulan Teman	5. Boy-Boyan
4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar		
3.14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri	Antusias mengikuti Permainan	
4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat		

3) Penyusunan Bahan Ajar/Media

Pendukung pembelajaran integrasi permainan tradisional dalam mengembangkan aspek social emosional pada anak usia dini di kelompok bermain yaitu bahan ajar atau media dalam bentuk buku cerita dan video pembelajaran. Buku gambar atau buku cerita yang disediakan dengan menggunakan bacaan atau teks dan ilustrasi. Buku cerita ditujukan untuk peserta didik. gambar berperan penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Buku cerita lebih dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

(Murti Bunata 2010) buku cerita bergambar atau cergam dapat menjadi suatu media dalam penyampaian pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar. Buku cerita ini merupakan media dalam penyampaian informasi dan pesan. Didalam model integrasi permainan tradisional dalam upaya pengembangan social emosional anak usia 4-5 tahun ini buku cerita tersebut untuk menyampaikan atau menginformasikan arti social emosional kepada peserta didik dimana peserta didik bisa memahami KD social emosional dalam kehidupan yang sebenarnya.

Video pembelajaran yang disusun dalam model integrasi permainan tradisional dalam mengembangkan social emosional pada anak usia 4-5 tahun sebagai panduan bagi pendidik dan orang tua dalam melaksanakan pembelajaran integrasi permainan tradisional bagi anak usia dini.



TABEL RAGAM MAIN
MODEL INTEGRASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5TH

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
1	SONDAH	Kesadaran Diri, Tanggung Jawab, Pro Sosial	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak bermain tanpa ditemani orang tua; ➤ Melempar genteng tanpa ragu-ragu; ➤ Melompat dengan berani; ➤ Kreatif; ➤ Penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan sesuatu (membuat alat main dari bahan yang ada); ➤ Memiliki rasa ingin tahu yang besar; ➤ Bersikap kritis; ➤ Berani tampil beda; ➤ Selalu bertanya terhadap hal-hal yang baru. 	Panduan Permainan Buku Cerita	

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sabar menunggu giliran main; ➤ Menunggu temannya selesai main; ➤ Mendengarkan instruksi guru; ➤ Berdiri di belakang teman yang akan main; ➤ Menerima hasil permainan dengan lapang dada; ➤ Tidak membanggakan diri ketika menang; ➤ Pengendalian diri; ➤ Bertahan dalam situasi sulit; ➤ Menerima kenyataan; ➤ Berpikir panjang; ➤ Tidak putus asa; ➤ Tenang tidak terburu-buru; ➤ Memaafkan; ➤ Ikhlas; ➤ Menahan emosi. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat bermain dengan teman yang baru dikenalnya; ➤ Menerima aturan main; ➤ Menerima urutan giliran; ➤ Memiliki hubungan interpersonal yang baik; ➤ Memiliki simpati pada orang lain; ➤ Mampu menghargai orang lain; ➤ Ikut berpartisipasi dalam kelompok; ➤ Mampu bersosialisasi dengan baik sesuai norma yang ada. 		
			2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat bermain sesuai aturan; ➤ Memilih jalan sesuai aturan; ➤ Selalu memajukan diri sendiri; ➤ Menjaga kehormatan diri; ➤ Selalu waspada; ➤ Memiliki komitmen sesuai perannya; ➤ Melakukan permainan dengan standar yang terbaik; ➤ Mengakui semua perbuatannya; ➤ Menepati janji; 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya. 		
			3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengakui keunggulan teman; ➤ Mengungkapkan perasaan secara proporsional; 		
			4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan perkataan teman; ➤ Ikut merasakan apa yang teman rasakan; ➤ Menolong teman yang sedang kesusahan; ➤ Merayakan kemenangan tidak secara berlebihan; ➤ Menerima kekalahan secara baik. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
2	CONGKLAK	Kesadaran Diri, Tanggung Jawab, Pro Sosial	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak bermain tanpa ditemani orang tua; ➤ Mengisi lobang congklak tanpa ragu-ragu; ➤ Menghitung biji congklak tanpa ragu-ragu; ➤ Kreatif; ➤ Penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan sesuatu (membuat alat main dari bahan yang ada); ➤ Memiliki rasa ingin tahu yang besar; ➤ Bersikap kritis; ➤ Berani tampil beda; ➤ Selalu bertanya terhadap hal-hal yang baru. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sabar menunggu giliran main; ➤ Menunggu temannya selesai main; ➤ Mendengarkan instruksi guru; ➤ Berdiri di belakang teman yang akan main; ➤ Menerima hasil permainan dengan lapang dada; ➤ Tidak membanggakan diri ketika menang; ➤ Pengendalian diri; ➤ Bertahan dalam situasi sulit; ➤ Menerima kenyataan; ➤ Berpikir panjang; ➤ Tidak putus asa; ➤ Tenang tidak terburu-buru; ➤ Memaafkan; ➤ Ikhlas; ➤ Menahan emosi. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat bermain dengan teman yang baru dikenalnya; ➤ Menerima aturan main; ➤ Menerima urutan giliran; ➤ Memiliki hubungan interpersonal yang baik; ➤ Memiliki simpati pada orang lain; ➤ Mampu menghargai orang lain; ➤ Ikut berpartisipasi dalam kelompok; ➤ Mampu bersosialisasi dengan baik sesuai norma yang ada. 		
			2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat bermain sesuai aturan; ➤ Memilih jalan sesuai aturan; ➤ Selalu memajukan diri sendiri; ➤ Menjaga kehormatan diri; ➤ Selalu waspada; ➤ Memiliki komitmen sesuai perannya; ➤ Melakukan permainan dengan standar yang terbaik; ➤ Mengakui semua perbuatannya; ➤ Menepati janji; 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ Berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya. 		
			3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengakui keunggulan teman; ➤ Mengungkapkan perasaan secara proporsional; 		
			4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendengarkan perkataan teman; ➤ Ikut merasakan apa yang teman rasakan; ➤ Menolong teman yang sedang kesusahan; ➤ Merayakan kemenangan tidak secara berlebihan; ➤ Menerima kekalahan secara baik. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
3	BEKLEN	Kesadaran Diri, Tanggung Jawab, Pro Sosial	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak bermain tanpa ditemani orang tua; ➤ Melempar bola beklen tanpa ragu-ragu; ➤ Mengambil biji beklen secara berani; ➤ Kreatif; ➤ Penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan sesuatu (membuat alat main dari bahan yang ada); ➤ Memiliki rasa ingin tahu yang besar; ➤ Bersikap kritis; ➤ Berani tampil beda; ➤ Selalu bertanya terhadap hal-hal yang baru. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sabar menunggu giliran main; ➤ Menunggu temannya selesai main; ➤ Mendengarkan instruksi guru; ➤ Berdiri di belakang teman yang akan main; ➤ Menerima hasil permainan dengan lapang dada; ➤ Tidak membanggakan diri ketika menang; ➤ Pengendalian diri; ➤ Bertahan dalam situasi sulit; ➤ Menerima kenyataan; ➤ Berpikir panjang; ➤ Tidak putus asa; ➤ Tenang tidak terburu-buru; ➤ Memaafkan; ➤ Ikhlas; ➤ Menahan emosi. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain dengan teman yang baru dikenalnya; ➤ menerima aturan main; ➤ menerima urutan giliran; ➤ memiliki hubungan interpersonal yang baik; ➤ memiliki simpati pada orang lain; ➤ mampu menghargai orang lain; ➤ ikut berpartisipasi dalam kelompok; ➤ mampu bersosialisasi dengan baik sesuai norma yang ada. 		
			2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain sesuai aturan; ➤ memilih jalan sesuai aturan; ➤ selalu memajukan diri sendiri; ➤ menjaga kehormatan diri; ➤ selalu waspada; ➤ memiliki komitmen sesuai perannya; ➤ melakukan permainan dengan standar yang terbaik; ➤ mengakui semua perbuatannya; ➤ menepati janji; 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya. 		
			3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat mengakui keunggulan teman; ➤ mengungkapkan perasaan secara proporsional; 		
			4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mendengarkan perkataan teman; ➤ ikut merasakan apa yang teman rasakan; ➤ menolong teman yang sedang kesusahan; ➤ merayakan kemenangan tidak secara berlebihan; ➤ menerima kekalahan secara baik. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
4	UCING SUMPUT	Kesadaran Diri, Tanggung Jawab, Pro Sosial	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak bermain tanpa ditemani orang tua; ➤ memilih tempat sembunyi tanpa ragu-ragu; ➤ berlari mencari tempat sembunyi dengan berani; ➤ kreatif; ➤ penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan sesuatu (membuat alat main dari bahan yang ada); ➤ memiliki rasa ingin tahu yang besar; ➤ bersikap kritis; ➤ berani tampil beda dalam memilih tempat bersembunyi; ➤ selalu bertanya terhadap hal-hal yang baru. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sabar menunggu giliran main; ➤ menunggu temannya selesai main; ➤ mendengarkan instruksi guru; ➤ berdiri di belakang teman yang akan main; ➤ menerima hasil permainan dengan lapang dada; ➤ tidak membanggakan diri ketika menang; ➤ pengendalian diri; ➤ bertahan dalam situasi sulit; ➤ menerima kenyataan; ➤ berpikir panjang; ➤ tidak putus asa; ➤ tenang tidak terburu-buru; ➤ memaafkan; ➤ ikhlas; ➤ menahan emosi. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain dengan teman yang baru dikenalnya; ➤ menerima aturan main; ➤ menerima urutan giliran; ➤ memiliki hubungan interpersonal yang baik; ➤ memiliki simpati pada orang lain; ➤ mampu menghargai orang lain; ➤ ikut berpartisipasi dalam kelompok; ➤ mampu bersosialisasi dengan baik sesuai norma yang ada. 		
			2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain sesuai aturan; ➤ memilih jalan sesuai aturan; ➤ selalu memajukan diri sendiri; ➤ menjaga kehormatan diri; ➤ selalu waspada; ➤ memiliki komitmen sesuai perannya; ➤ melakukan permainan dengan standar yang terbaik; ➤ mengakui semua perbuatannya; ➤ menepati janji; 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya. 		
			3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat mengakui keunggulan teman; ➤ mengungkapkan perasaan secara proporsional; 		
			4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mendengarkan perkataan teman; ➤ ikut merasakan apa yang teman rasakan; ➤ menolong teman yang sedang kesusahan; ➤ merayakan kemenangan tidak secara berlebihan; ➤ menerima kekalahan secara baik. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
5	BOY BOYAN	Kesadaran Diri, Tanggung Jawab, Pro Sosial	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak bermain tanpa ditemani orang tua; ➤ melempar genteng dengan bola tanpa ragu-ragu; ➤ menyusun genteng secara berani; ➤ kreatif; ➤ penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan sesuatu (membuat alat main dari bahan yang ada); ➤ memiliki rasa ingin tahu yang besar; ➤ bersikap kritis; ➤ berani tampil beda; ➤ selalu bertanya terhadap hal-hal yang baru. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ sabar menunggu giliran main; ➤ menunggu temannya selesai main; ➤ mendengarkan instruksi guru; ➤ berdiri di belakang teman yang akan main; ➤ menerima hasil permainan dengan lapang dada; ➤ tidak membanggakan diri ketika menang; ➤ pengendalian diri; ➤ bertahan dalam situasi sulit; ➤ menerima kenyataan; ➤ berpikir panjang; ➤ tidak putus asa; ➤ tenang tidak terburu-buru; ➤ memaafkan; ➤ ikhlas; ➤ menahan emosi. 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
			2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain dengan teman yang baru dikenalnya; ➤ menerima aturan main; ➤ menerima urutan giliran; ➤ memiliki hubungan interpersonal yang baik; ➤ memiliki simpati pada orang lain; ➤ mampu menghargai orang lain; ➤ ikut berpartisipasi dalam kelompok; ➤ mampu bersosialisasi dengan baik sesuai norma yang ada. 		
			2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat bermain sesuai aturan; ➤ memilih jalan sesuai aturan; ➤ selalu memajukan diri sendiri; ➤ menjaga kehormatan diri; ➤ selalu waspada; ➤ memiliki komitmen sesuai perannya; ➤ melakukan permainan dengan standar yang terbaik; ➤ mengakui semua perbuatannya; ➤ menepati janji; 		

NO	JENIS PERMAINAN	ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	BAHAN AJAR/BUKU CERITA	VIDEO PEMBELAJARAN
				<ul style="list-style-type: none"> ➤ berani menanggung resiko atas tindakan dan ucapannya. 		
			3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ anak dapat mengakui keunggulan teman; ➤ mengungkapkan perasaan secara proporsional; 		
			4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mendengarkan perkataan teman; ➤ ikut merasakan apa yang teman rasakan; ➤ menolong teman yang sedang kesusahan; ➤ merayakan kemenangan tidak secara berlebihan; ➤ menerima kekalahan secara baik. 		

C. Pelaksanaan

Penerapan pembelajaran permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional dilakukan berdasarkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun yaitu Rencana Pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang didukung oleh laporan harian. Penerapan dilakukan melalui empat pijakan yaitu:

1) Pijakan lingkungan main

Pada penataan lingkungan main diupayakan dapat menarik minat atau mengundang anak untuk tertarik bereksplorasi terkait kegiatan main yang akan dilakukan. Untuk itu orang tua/pendidik melengkapi penataan lingkungan main dengan menyiapkan kalimat invitasi atau ajakan untuk bermain.

2) Pijakan sebelum main

- Membaca cerita dari buku cerita yang telah disusun
- Mengabungkan kosa kata baru yang menunjukkan konsep yang mendukung perolehan sosial emosional anak
- Mendiskusikan aturan-aturan dan harapan untuk pengalaman main
- Menjelaskan rangkaian waktu main, mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main

3) Pijakan saat main

- Mengembangkan kemampuan social emosional melalui aktivitas main yang dilakukan sesuai tema dan cerita yang disajikan
- menerapkan aturan jenis permainan
- mencontohkan setiap jenis main dan menerapkan nilai-nilai yang diharapkan.

4) Pijakan setelah main

- Membangun kemampuan anak utuk mengingat kembali apa yang telah dilakukannya
- Mengembangkan kemampuan percaya diri
- Mengembangkan sabar menunggu giliran
- Dapat bermain dengan teman
- Sabar menunggu giliran
- Dapat mengakui keunggulan teman

- Antusias mengikuti permainan
- Membiasakan bekerja tuntas

D. PENILAIAN

Penilaian di Pendidikan anak usia dini adalah pengukuran tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dengan tujuan berpusat pada bagaimana memahami dan mengetahui perkembangan yang akan dicapai anak setelah mendapatkan rangsangan pembelajaran integrasi permainan tradisional dalam upaya mengembangkan sosial emosional bagi anak usia 4-5 tahun.

Penilaian di Pendidikan anak usia dini tidak memberikan angka sebagaimana seperti anak sekolah menengah akan tetapi penilaian pada Pendidikan anak usia dini bersifat proses sehingga tidak hanya dilaksanakan satu atau dua kali pada waktu tertentu, tetapi harus secara berkesinambungan dengan waktu yang ditentukan. Penilaian pada anak usia dini dilakukan pada saat anak diberikan treatment, berinteraksi dengan teman, guru dan orang tua, disaat anak berkomunikasi pikiran melalui hasil karyanya dan penilaian seperti ini dilakukan setiap hari.

Penilaian perkembangan dalam Pendidikan anak usia dini bukan hal yang sederhana karena banyak factor yang perlu diperhatikan pada saat pengumpulan fakta, analisis terhadap perilaku anak saat bermain, dan analisis hasil karya anak. Keseriusan, ketelitian mengamati dan objektivitas di dalam pengelolaan fakta tanpa ada rekayasa, menjadi data yang mampu menggambarkan siapa dan bagaimana anak sesungguhnya. Hasil-hasil penilaian inilah yang harus disampaikan kepada orangtua sebagai laporan untuk ditindaklanjuti baik di Lembaga PAUD maupun di rumah. Dalam model Integrasi permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini, penilaian dilakukan terhadap kompetensi dasar yang digunakan dalam mencapai kemampuan kesadaran diri, tanggung Jawab, pro sosial. Selanjutnya kompetensi dasar-kompetensi dasar tersebut dijabarkan kedalam indikator pembelajaran.

INSTRUMEN PERKEMBANGAN ANAK

NAMA ANAK :

NO	Sub Nilai Karakter	PENILAIAN														
		CONGKLAK			BOY-BOYAN			UCING SUMPUT			SONLAH			BEKLEN		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Percaya Diri															
2	Dapat Mengakui Keunggulan Teman															
3	Bermain Dengan Teman															
4	Bermain Sesuai Aturan															
5	Antusias mengikuti Permainan															
6	Sabar Menunggu Giliran															

Ket :

Mengetahui.

Bandung, November 2020

BB Belum Berkembang

Kepala Sekolah

Guru

MB Mulai Berkembang

BSH Berkembang Sesuai Harapan

BSB Berkembang Sangat Baik

.....

.....

RUBRIK PENILAIAN PERMAINAN BOY-BOYAN

A. KESADARAN DIRI

NO	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Percaya Diri	Anak belum dapat mengikuti permainan Boy-Boyan	Anak dapat bermain Boy-Boyan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain Boy-Boyan dengan teman-temannya	Anak dapat bermain Boy-Boyan dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Dapat Mengakui Keunggulan Teman	Anak belum dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya tanpa merasa disisihkan

B. TANGGUNG JAWAB

NO	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Bermain Dengan Teman	Anak belum dapat bermain dengan teman	Anak dapat bermain dengan teman dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain dengan teman-temannya	Anak dapat bermain dengan teman dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Bermain Sesuai Aturan	Anak belum dapat bermain sesuai aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain sesuai Aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dan memberikan contoh kepada teman-temannya

3	Antusias mengikuti Permainan	Anak belum antusias mengikuti permainan	Anak dapat antusias mengikuti permainan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat Antusias mengikuti permainan	Anak dapat Antusias mengikuti permainan dan mengajak temannya untuk bermain
---	------------------------------	---	---	---	---

C. PRO SOSIAL

NO	Sub Aspek Perkembangan	Rubrik Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	Sabar Menunggu Giliran	Anak belum dapat menunggu giliran	Anak dapat menunggu giliran dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat menunggu giliran	Anak dapat menunggu giliran dan memberikan contoh kepada teman-temannya
2	Bermain Sesuai Aturan	Anak belum dapat bermain sesuai aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat bermain sesuai Aturan	Anak dapat bermain sesuai aturan dan memberikan contoh kepada teman-temannya
3	Dapat Mengakui Keunggulan Teman	Anak belum dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya dengan bimbingan Guru/Orang Tua	Anak dapat mengakui keunggulan temannya	Anak dapat mengakui keunggulan temannya tanpa merasa disisihkan

3. Pelibatan Orang Tua

Pelibatan orang tua dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional dalam mengembangkan sosial emosional anak usia 4-5 tahun sangat penting dilakukan untuk mendukung pencapaian kemampuan kesadaran diri, tanggung jawab, pro sosial melalui kegiatan sehari-hari di rumah. Peran orang tua sebagai teladan, motivator, fasilitator, dan pembimbing bagi anak dalam mencapai standar pencapaian perkembangan anak yang diharapkan terutama dalam kondisi pandemic covid 19 dengan kebijakan pola Belajar Dari Rumah (BDR). Langkah-langkah pelibatan orang tua:

- a. Kegiatan sosialisasi untuk menyamakan persepsi terkait tujuan pelibatan, cara pelibatan, serta tujuan yang ingin dicapai dari proses tersebut.
- b. Menyiapkan dan menginformasikan peran serta tugas yang harus dilakukan orang tua di rumahnya masing-masing. Untuk memandu aktivitas yang harus dilakukan orang tua di rumah digunakan lembar kerja sebagai acuan.
- c. Memantau dan memotivasi penerapan lembar kerja orang tua pada masing-masing anak di rumah. Pemantauan dapat dilakukan melalui *whatsapp*.

LEMBAR KERJA ORANG TUA

Berikut Tugas orang tua dalam mendukung pencapaian kemampuan social emosional melalui permainan tradisioanal anak usia 4-5 tahun.

1. Memperkuat kemampuan sosial emosional melalui aktivitas bermain melalui permainan tradisional
2. Mendorong anak untuk terlibat aktif dalam bermain setiap jenis permainan tradisional di rumah
3. Membiasakan anak untuk membereskan kembali peralatan mainnya setelah selesai main
4. Memotivasi anak untuk menyelesaikan permainan
5. Orang tua membuat video dan mengirimkannya kepada pendidik

BAB IV PENJAMINAN MUTU

Penjaminan mutu merupakan semua aktifitas yang dilakukan oleh organisasi untuk memberikan jaminan tentang kebijakan kualitas, tujuan dan tanggungjawab dari pelaksanaan program agar program memenuhi kebutuhan dan permintaan mutu yang sudah disepakati. Penjaminan mutu pembelajaran yang dimaksud adalah pengawasan dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan pemantauan, supervise, evaluasi serta tidak lanjut secara berkala dan berkelanjutan. Pengawasan proses pembelajaran dilakukan oleh kepala satuan pendidikan dan pengawas.

Proses pengawasan dalam rangka penjaminan mutu pembelajaran meliputi:

1. Pemantauan

Pemantauan proses pembelajaran dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil pembelajaran. Pemantauan dilakukan dengan cara diskusi kelompok terfokus, pengamatan, pencatatan, perekaman, wawancara dan dokumentasi.

2. Supervisi

Supervisi proses pembelajaran dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan penilaian hasil pembelajaran yang dilakukan melalui pemberian contoh, diskusi, konsultasi.

3. Evaluasi

Evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi proses pembelajaran memusatkan pada keseluruhan kinerja pendidik dalam proses pembelajaran. Evaluasi proses pembelajaran diselenggarakan dengan cara:

- a. Membandingkan proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dengan standar proses.
- b. Mengidentifikasi kinerja pendidik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi pendidik.

4. Pelaporan

Hasil kegiatan pemantauan, supervise dan evaluasi proses pembelajaran disusun dalam bentuk laporan untuk kepentingan tindak lanjut pengembangan keprofesionalan pendidikan secara berkelanjutan

5. Tindak Lanjut

Tindak lanjut hasil pengawasan dilakukan dalam bentuk:

- a. Penguatan dan penghargaan diberikan kepada pendidik yang telah memenuhi standar
- b. Teguran yang bersifat mendidik diberikan kepada pendidik yang belum memenuhi standar
- c. Pendidik diberi kesempatan untuk mengikuti pelatihan lebih lanjut.

BAB V PENUTUP

Halle dan Darling-Churchill (2016) ketika anak-anak terus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, mereka memperoleh kepercayaan dan kompetensi dibutuhkan untuk membangun hubungan, penyelesaian masalah, dan mengatasi tantangan.

Dengan disusunnya model ini diharapkan pendidik atau orangtua peserta didik dapat merangsang aspek perkembangan anak terutama social emosional anak usia dini dengan dilakukannya secara terintegrasi ke dalam pembelajaran melalui permainan tradisional. Integrasi yang dimaksud meliputi pemuatan aspek perkembangan social emosional ke dalam substansi permainan tradisional dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang memfasilitasi dipraktikkannya aspek perkembangan social emosional dalam setiap aktivitas pembelajaran melalui permainan tradisional.

Dengan model integrasi permainan tradisional Pendidikan anak usia 4-5 tahun peserta didik diajarkan Kesadaran Diri, Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, Perilaku Pro Sosial serta melatih motoric kasar, yang nantinya akan berdampak pada kesehatan dan pertumbuhan pada peserta didik. Karena permainan tradisional tidak luput dari aspek motoric kasar yang sebetulnya ini akan merujuk pada aspek social emosional anak usia 4-5 tahun di kelompok bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollahian, E., Mokhber, N., Balaghi, A., & Moharrari, F. (2013). The effectiveness of cognitive-behavioural play therapy on the symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder in children aged 7-9 years. *ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 5(1), 41–46. <https://doi.org/10.1007/s12402-012-0096-0>
- Bunata, Murti. 2010. Buku Cerita Bergambar
- Chari, U., Hirisave, U., & Appaji, L. (2013). Exploring play therapy in pediatric oncology: A preliminary endeavour. *Indian Journal of Pediatrics*, 80(4), 303–308. <https://doi.org/10.1007/s12098-012-0807-8>
- Chinekesh, A., Kamalian, M., Eltemasi, M., Chinekesh, S., & Alavi, & M. (2014). The Effect of Group Play Therapy on Social-Emotional Skills in, 6(2), 163–167. <https://doi.org/10.5539/gjhs.v6n2p163>
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). “There’s a Cultural Pride Through Our Games”: Enhancing the Sport Experiences of Indigenous Youth in Canada Through Participation in Traditional Games. *Journal of Sport and Social Issues*, 1–20. <https://doi.org/10.1177/0193723518758456>
- Elias, M. J. (2009). Social-emotional and character development and academics as a dual focus of educational policy. *Educational Policy*, 23(6), 831–846. <https://doi.org/10.1177/0895904808330167>
- Fitria, F. (2018). Development of Motorized Stimulation Models Based on Traditional Gobak sodor Game, 249(Secret), 87–90.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education. Climate Change 2013 - The Physical Science Basis* (8 editions). New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015a). A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1859–1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>
- Gelisli, Y., & Yazici, E. (2015b). A Study into Traditional Child Games Played In Konya Region In Terms Of Development Fields of Children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 1859–1865.
- Humphries, M. L., & Keenan, K. E. (2006). Theoretical, developmental & cultural orientations of school-based prevention programs for preschoolers. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 9(2), 135–148. <https://doi.org/10.1007/s10567-006-0005-1>
- Hurlock. (2002). *Psikologi Perkembangan* (5editions ed.). Jakarta: Erlangga.
- Husna. (2009). *100 Permainan Tradisional*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Iswinarti. (2018). The Influence of Traditional Game Engklek with BERLIAN Method to Improve Problem Solving Skills. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, 231, 610–612.
- Jafari, N. (2011). *Effect of Play Therapy on Behavioral Problems of Maladjusted Preschool Children*. 2, 37–42.
- Jäger, J. (2013). Facilitating children’s views of therapy: An analysis of the use of play-based techniques to evaluate clinical practice. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 18(3), 411–428. <https://doi.org/10.1177/1359104512455816>
- Khulafa, F. N. U. R. (2018). Boy-Boyan as Indonesian Traditional Game In Improving Social Skill Of Elementary School, (March), 86–89.

- Kollbrunner, J., & Seifert, E. (2013). Functional hoarseness in children: Short-term play therapy with family dynamic counseling as therapy of choice. *Journal of Voice*, 27(5), 579–588. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2013.01.010>
- Latiana, L. (2018). The Influence of Traditional Games on The Development of Children ' s Basic Motor Skills, 169(Icece 2017), 160–163.
- Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457–467. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048>
- Malti, T., & Noam, G. G. (2016). Social-emotional development : From theory to practice Social-emotional development : From theory to practice. *European Journal of Developmental Psychology*, 5629(November), 1–14. <https://doi.org/10.1080/17405629.2016.1196178>
- Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 116–120. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>
- Ryan, V., & Edge, A. (2012). The role of play themes in non-directive play therapy. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 17(3), 354–369. <https://doi.org/10.1177/1359104511414265>
- Satriana, M. (2013). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Sunda Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 65–84.
- Setiawan, A., & Haryanto, H. (2013). Preservation of Gobak Sodor Traditional Games Using Augmented Reality Computer Game Simulation.
- Snyder, F. J., Acock, A. C., Vuchinich, S., Beets, M. W., Washburn, I. J., & Flay, B. R. (2013). Preventing Negative Behaviors Among Elementary-School Students Through Enhancing Students ' Social-Emotional and Character Development, 28(1), 50–59. <https://doi.org/10.4278/ajhp.120419-QUAN-207.2>
- Stone, S., & Stark, M. (2013). Structured play therapy groups for preschoolers: Facilitating the emergence of social competence. *International Journal of Group Psychotherapy*, 63(1), 25–50. <https://doi.org/10.1521/ijgp.2013.63.1.25>
- Sood, N., Sangwan, S., & Duhan, K. (2017). Social , Emotional and Behaviour Status of Preschoolers Social , Emotional and Behaviour Status of Preschoolers, 4224. <https://doi.org/10.1080/09764224.2011.11885461>

