

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN
TRADISIONAL “TAPO’ PIPIT” DI TK PRIMANDA UNTAN
PONTIANAK**

SKRIPSI

OLEH

DIANA DEVIANTI

NIM F1122211019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL “TAPO’
PIPIT” DI TK PRIMANDA UNTAN PONTIANAK**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**OLEH
DIANA DEVIANTI
NIM : F1122211019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT
DI TK PRIMANDA UNTAN PONTIANAK**

Diana Devianti

NIM F1122211019

Disetujui:

Pembimbing I



Halida, M.Pd.
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd.
NIP.198206292023212020

**Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



Lulus tanggal:

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT
DI TK PRIMANDA UNTAN PONTIANAK**

**Diana Devianti
NIM F1122211019**

Disetujui:

Pembimbing I



**Halida, M.Pd.
NIP. 197405222006042001**

Pembimbing II



**Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd.
NIP.198206292023212020**

Penguji I



**Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP. 198407222008012005**

Penguji II



**Siska Perdina, M.Pd.
NIP. 198408022023212034**

**Mengetahui
Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP. 198407222008012005**

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT
DI TK PRIMANDA UNTAN PONTIANAK**

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

Diana Devianti
NIM. F1122211019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Halida, M.Pd.
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Arivani Ramadhani, S.T., M.Pd.
NIP.198206292023212020

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP. 198407222008012005

**TINGKAT PERKEMBANGAN ASPEK SOSIAL EMOSIONAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TAPO' PIPIT
DI TK PRIMANDA UNTAN PONTIANAK**

Tanggung jawab Yuridis Materi Pada:

Diana Devianti

NIM F1122211019

Disetujui:

Pembimbing I



Halida, M.Pd.
NIP. 197405222006042001

Pembimbing II



Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd.
NIP.198206292023212020

**Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP.196604011991021001

Lulus Ujian:

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Diana Devianti

NIM : F1122211019

Jurusa/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila suatu saat dikemudian hari hal tersebut terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Desember 2024
Yang membuat pernyataan



Diana Devianti
NIM. F1122211019

ABSTRAK

Perkembangan sosial emosional merupakan suatu peningkatan pencapaian perkembangan pada anak yang perlu selalu diasah, salah satunya melalui permainan tradisional. Bermain merupakan dunia bagi anak-anak, terutama anak usia dini. Permainan Tradisional seperti Tapo' Pipit bisa dijadikan media bermain yang menyenangkan bagi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana perkembangan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan bermain permainan tradisional Tapo' Pipit. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada setiap indikator perkembangan sosial emosional tersebut ialah pada indikator mengerti diri sendiri sebesar 40,5, indikator membangun interaksi sosial sebesar 40,8, indikator empati sebesar 39,7 dan pada indikator bertanggung jawab sebesar 42,6. Kemudian, adapun hasil pencapaian aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan Pontianak melalui bermain Tapo' Pipit menunjukkan hasil yaitu, sebesar 91% pada kategori BSH (berkembang sesuai harapan) dan 9% pada kategori MB (mulai berkembang). Dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Tapo' Pipit berhasil dalam mendeskripsikan perkembangan aspek sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan Pontianak.

Kata Kunci: Anak usia dini, permainan Tapo' Pipit, aspek sosial emosional

MOTTO

“Dengarkanlah nasihat dan terimalah didikan, supaya engkau menjadi bijak di masa depan. Banyaklah rancangan di hati manusia, tetapi keputusan Tuhanlah yang terlaksana”
(Amsal 19:20-21)

“Masa depan adalah milik mereka yang percaya pada keindahan mimpi mereka”
(Eleanor Roosevelt)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa, atas limpahan rahmat dan kasihnya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktunya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, bapak Dincan dan ibu Anai yang sampai detik ini tidak pernah berhenti memberikan hal yang terbaik bagi saya anak bungsunya. Dukungan yang diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung, sangat luar biasa bahkan tiada kekurangan. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang sudah mendidik, serta mendoakan saya sampai pada saat ini. Segala semangat dan motivasi yang diberikan ini membuat saya terus bertahan sampai pada titik penyelesaian studi saja di jenjang sarjana.
2. Kedua saudara saya, kak Dian dan abang Andi, terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat dan doa selama saya menjalani masa studi ini. Terima kasih telah menjadi tempat pcurahan perasaan saya selama saya mengerjakan skripsi ini serta terima kasih atas pelajaran yang diberikan kepada saya.
3. Teman-teman saya, Lusiana, Falen, Desy, Anggi, Tasya, Apri, Natalia dan juga sepupu saya Elsi. Terima kasih sudah menemani dan selalu ada disaat saya membutuhkan.
4. Diana Devianti, kamu adalah versi terbaik dari dirimu. Terima kasih sudah mampu bertahan sampai sekarang, terima kasih sudah berjuang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan kasih dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional “Tapo’ Pipit” Di TK Primanda Untan Pontianak”**.

Skripsi ini diajukan untuk diseminarkan dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Selama penyusunan proposal ini, penulis mendapat bantuan serta sumbangan pemikiran dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dian Miranda, S.Psi., M.A, selaku Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN, yang telah memberikan bimbingan, arahan, kritik serta saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Halida, M.Pd , selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Lukmanulhakin, ST. M.Pd, selaku dosen Prodi PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan serta arahan, kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Annisa Amalia M.Pd, dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing tentunya serta memberikan arahan, dan saran serta motivasi selama penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. H. Martono selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dan penggunaan fasilitas serta izin kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
7. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam penggunaan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kedua Orang Tua, saudara-saudari saya, yang telah memberikan dukungan, doa serta selalu memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak dan ibu dosen PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Staf Akademik serta Administrasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Pihak Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Semua Ibu guru yang ada di TK Primanda Untan, yang telah bersedia menerima dan membantu saya selama kegiatan penelitian berlangsung

12. Teman-teman mahasiswa Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini

Semoga semua dukungan, bantuan, bimbingan dan doa yang diberikan kepada penulis mendapat kelimpahan rahmat dari Tuhan. Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam tata bahasa, tulisan dan dari segi lainnya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun senantiasa diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua.

Pontianak, 7 Juni 2024
Penulis

Diana Devianti
NIM : F1122211019

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I.....	2
PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
1. Manfaat Teoritis.....	9
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Ruang Lingkup.....	10
1. Variabel Penelitian.....	11
F. Definisi Operasional.....	12
BAB II.....	14
KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Pengertian Anak Usia Dini	14
2. Pengertian Perkembangan	15
2. Pengertian Perkembangan Sosial Emosional	16
3. Pengertian Permainan dan Bermain	26
4. Pengertian Permainan Tradisional	29
5. Pengertian Permainan Tradisional Tapo' Pipit	30
B. Penelitian yang relevan.....	33
BAB III	37

METODE PENELITIAN.....	37
A. Desain Penelitian	37
1. Desain Penelitian	37
2. Lokasi Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi	38
2. Sampel	39
C. Prosedur Penelitian	39
1. Tahap Persiapan.....	39
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	39
3. Tahap Akhir	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Observasi	40
2. Dokumentasi.....	41
3. Rating Scale.....	41
E. Alat Pengumpulan Data	42
1. Lembar Observasi.....	42
2. Studi Dokumen	46
F. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Data	50
2. Pelaksanaan Permainan Tradisional Tapo' Pipit di TK Primanda Untan Pontianak	52
a. Tingkat Perkembangan Indikator Mengerti Diri Sendiri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak.....	53
b. Tingkat Perkembangan Indikator Membangun Interaksi Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak.....	61
c. Tingkat Perkembangan Indikator Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak.....	70
d. Tingkat Perkembangan Indikator Bertanggung jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak.....	75

B. Pembahasan.....	84
1. Pelaksanaan Permainan Tradisional Tapo' Pipit di TK Primanda Untan Pontianak	84
a. Perkembangan Indikator Mengerti Diri Sendiri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak	88
b. Perkembangan Indikator Membangun Interaksi Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak.....	90
c. Perkembangan Indikator Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak	92
d. Perkembangan Indikator Bertanggung jawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Primanda Untan Pontianak	94
2. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Primanda Untan Melalui Permainan Tradisional Tapo' Pipit	96
BAB V	101
KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. KESIMPULAN	101
B. SARAN	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN.....	114
DAFTAR GAMBAR	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun	21
Tabel 3. 1 Jumlah populasi anak	38
Tabel 3. 2 Lembar observasi	42
Tabel 3. 3 Kategori persentase	48
Tabel 4. 1 Tingkat perkembangan aspek sosial emosional anak	80
Tabel 4. 2 Perolehan skor akhir anak	81
Tabel 4. 3 Hasil analisis data perkembangan aspek sosial emosional pada tiap anak.....	82
Tabel 4. 4 Nilai persentase perkembangan aspek sosial emosional anak	82

DAFTAR LAMPIRAN

Tabel 1 Indikator Pencapaian Anak	115
Tabel 2 Hasil Penilaian Indikator Anak	118
Tabel 3 Tingkat perkembangan indikator mengerti diri sendiri.....	122
Tabel 4 Tingkat perkembangan indikator membangun interaksi sosial.....	123
Tabel 5 Tingkat perkembangan indikator empati	125
Tabel 6 Tingkat perkembangan indikator bertanggung jawab.....	126
Tabel 7 Perolehan skor masing-masing anak.....	127
Gambar 1 Peneliti menjelaskan tentang permainan Tapo' Pipit.....	128
Gambar 2 Peneliti memberikan aturan bermain dalam permainan Tapo' Pipit.	128
Gambar 3 Peneliti memberikan contoh cara bermain Tapo' Pipit.....	129
Gambar 4 Anak-anak melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang pertama menjadi penjaga tiang	129
Gambar 5 Peneliti membantu anak dalam membuat barisan	130
Gambar 6 Anak-anak bersembunyi dari penjaga	130
Gambar 7 Anak-anak berlari menuju tiang penjaga	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram perolehan skor kemampuan anak	55
Gambar 4. 2 Diagram perolehan skor kemampuan anak	56
Gambar 4. 3 Diagram perolehan skor kemampuan anak	57
Gambar 4. 4 Diagram perolehan skor kemampuan anak	59
Gambar 4. 5 Diagram perolehan skor kemampuan anak	60
Gambar 4. 6 Diagram perolehan skor kemampuan anak	62
Gambar 4. 7 Diagram perolehan skor kemampuan anak	63
Gambar 4. 8 Diagram perolehan skor kemampuan anak	64
Gambar 4. 9 Diagram perolehan skor kemampuan anak	66
Gambar 4. 10 Diagram perolehan skor kemampuan anak	67
Gambar 4. 11 Diagram perolehan skor kemampuan anak	68
Gambar 4. 12 Diagram perolehan skor kemampuan anak	71
Gambar 4. 13 Diagram perolehan skor kemampuan anak	72
Gambar 4. 14 Diagram perolehan skor kemampuan anak	73
Gambar 4. 15 Diagram perolehan skor kemampuan anak	74
Gambar 4. 16 Diagram perolehan skor kemampuan anak	77
Gambar 4. 17 Diagram perolehan skor kemampuan anak	78
Gambar 4. 18 Diagram perolehan skor kemampuan anak	79
Gambar 4. 19 Grafik pencapaian anak.....	83
Gambar 4. 20 Anak-anak berkumpul untuk menentukan siapa yang akan jadi penjaga	89
Gambar 4. 21 Anak-anak berinteraksi dengan teman dan peneliti	91
Gambar 4. 22 Anak-anak bersiap untuk bermain Tapo' Pipit	94
Gambar 4. 23 Anak-anak mulai bermain Tapo' Pipit.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki setiap orang dimulai dari pendidikan. Pendidikan merupakan proses pengembangan pribadi setiap orang untuk hidup dan berkembang. Peranan pendidikan sangat penting dalam meningkatkan dan memberikan informasi serta pemahaman terhadap segala ilmu pengetahuan yang ada kepada setiap orang. Pendidikan bermula sejak seseorang itu dilahirkan di dunia. Pendidikan dapat dicapai dimana saja, termasuk dari orang tua, di lingkungan dan di lembaga pendidikan. Pendidikan anak usia dini merupakan tingkatan pembelajaran sebelum memasuki pendidikan dasar yang merupakan usaha dalam pembinaan dan tertuju pada anak sedari lahir hingga usia mencapai enam (6) tahun (Ritonga et al., 2023). Peranan pendidikan sangat penting dalam meluaskan dan menyampaikan informasi serta pengertian terhadap segala ilmu pengetahuan yang ada kepada setiap orang. Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan sejak usia dini. Pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini, merupakan suatu bentuk upaya yang bertujuan untuk mendorong dan membentuk pertumbuhan dan perkembangan anak sejak usia dini.

Salah satu tugas pendidikan adalah menjamin tumbuh kembang anak. Sebelum anak dapat mencapai jenjang pendidikan yang lebih tinggi, ada

beberapa aspek perkembangan anak yang harus dicapai. Perkembangan sosial dan emosional merupakan salah satu fenomena yang dianggap istimewa pada anak kecil. Perkembangan sosial dan emosional anak harus dibina sejak usia dini, yaitu pada tahap perkembangan, agar anak siap menghadapi kehidupan sosial di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa mendukung perkembangan sosial dan emosional dapat dilakukan dengan mendorong anak untuk belajar lebih banyak tentang dirinya dan lingkungannya. Proses pengenalan ini dapat berupa interaksi anak keluarga di mana anak belajar mengembangkan rasa percaya diri (Maria, 2020).

Beragam pendapat mengenai anak usia dini, salah satunya disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) bahwa anak usia dini merupakan “anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD” (NAEYC, 1992). Penting untuk diingat, bahwa pada masa usia dini ini merupakan masa keemasan (*golden age*) bagi anak. Dimana anak-anak akan mendapatkan pengalaman yang sangat berharga dan tidak boleh dilewatkan begitu saja, karena pada usia ini mereka akan mendapatkan kesempatan untuk menangkap informasi dari banyak sumber. Sumber informasi itu dapat berasal dari orang tua, guru, teman-teman serta dari lingkungannya. Banyak stimulus yang dapat guru dan orang tua berikan pada anak, salah satunya dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain.

Anak usia dini merupakan masa krusial bagi perkembangan dalam berbagai kompetensi sosial emosional. Hurlock menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional ialah peningkatan yang berhubungan dengan tingkah laku yang sesuai dengan norma sosial, suatu langkah dimana anak dapat melatih stimulus-stimulus sosialnya dimana yang terpenting yaitu hal yang diperoleh dari aturan bersama dan belajar serta berinteraksi maupun bertindak. Seiring berjalannya waktu, anak-anak pada masa sekarang ini sudah terlihat sangat jarang bermain permainan tradisional, karena mereka lebih sering bermain menggunakan *gadget*, banyak permainan yang menarik disuguhkan dalam *gadget* (Widowati et al., 2023). Oleh karena itu, masyarakat terutama anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional dan kemajuan teknologi mengambil alih kegiatan belajar anak usia dini (Ramadhani & Fauziah, 2020).

Melinda (2017:9), menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan pada masa dahulu yang tidak boleh dibiarkan lenyap, karena permainan tradisional tersebut menjadi salah satu kegiatan penting dalam sarana belajar anak pada masa tersebut, termasuk juga permainan. Salah satu stimulus yang bisa didapatkan oleh anak untuk membantu pencapaian tingkat perkembangan mereka adalah dengan bermain. Bermain merupakan suatu keperluan dasar bagi anak usia dini, karena mempunyai posisi penting dalam perkembangan mereka. Perkembangan setiap individu menghasilkan perubahan yang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh pengetahuan, kesehatan mental dan spiritual, pengalaman, rasa sosial, dan naluri beragama (Lathifah

et al., 2023). Anak akan belajar dengan giat untuk mengolah perasaan dan hubungan dengan masyarakat sosial. Berberapa anak terutama mereka yang telah menjalani masa prasekolah sangat yakin akan dirinya, mau membaaur, dan ingin serta menerima tanggungjawab (Cunaya & Apriyansyah, 2022; DHIU & FONON, 2022).

Bermain dapat memberikan anak landasan belajar yang lebih luas melalui integrasi nilai-nilai intelektual, fisik, moral dan spiritual serta memberi mereka waktu untuk percaya pada pembelajaran, perkembangan dan pertumbuhan. Bahkan pada usia dini, anak dipersiapkan dalam segala bentuk pembelajaran, termasuk bermain (Mukhlis & Mbelo, 2019). Belajar melalui bermain dapat mengembangkan keterampilan anak seperti berpikir kreatif, pemecahan masalah dan perilaku sosial. Permainan adalah alat yang sangat penting yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, permainan juga mempengaruhi pengetahuan anak tentang budaya yang dimilikinya.

Sejalan dengan pendapat Neuliep (dalam Mukhlis & Mbelo, 2019), bahwa yang sebenarnya yang dibutuhkan adalah sesuatu yang diberikan pada saat ini untuk memediasi masa lalu dan membentuk masa depan. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari budaya masyarakat setempat dan telah dimainkan oleh anak-anak secara turun temurun. Banyak hal positif yang dihasilkan melalui permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya menyampaikan budaya nenek moyang saja, namun juga sangat beragam dan penuh nilai-nilai positif seperti solidaritas,

kebersamaan, dan kreativitas. Menurut Maryanti, permainan tradisional baik secara tim maupun individu dapat memberikan anak rasa sosial yang tinggi sehingga terhindar dari sifat egois pada diri anak (Melinda, 2017).

Permainan tradisional dapat memberikan gambaran tentang pemikiran sosial budaya, ekonomi atau agama yang berkembang di lingkungan masyarakat suatu tempat tertentu. Jelas terlihat bagaimana hal ini dapat merefleksikan dan memberikan substansi pada permainan, membentuk karakter masyarakat sosial melalui perilaku dan keyakinannya.

Dengan mengamati perkembangan sosial emosional anak, dapat dilihat bagaimana mereka (anak-anak) memahami dirinya melalui interaksinya dengan orang lain. Melalui interaksi ini, sangat diharapkan akan terciptanya hubungan timbal balik yang dapat menjaga persahabatan antar anak dan memungkinkan kita melihat bagaimana anak menangani interaksi tersebut. Kehidupan sosial anak-anak berkembang dengan cara yang relatif dapat diprediksi.

Pada dasarnya permainan tradisional dari setiap daerah itu berbeda-beda, adapula yang sama namun penyebutannya berbeda. Permainan tradisional banyak yang bersifat berkelompok, seperti permainan Papan Dua Belas, Batu Capai, Lompat Tali dan Petak Umpet. Dari beberapa jenis permainan tradisional ini, permainan Petak Umpet atau Tapo' Pipit menjadi permainan yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial emosional anak usia dini. Permainan yang lainnya juga dapat membantu perkembangan sosial emosional, namun dalam permainan tersebut jumlah

orang yang bermain sangat dibatasi.

Melalui permainan tradisional Tapo' Pipit ini anak lebih banyak berinteraksi dengan teman-temannya, mereka akan saling berkomunikasi antara satu dengan yang yang lain, sehinggalah terbangunlah sebuah relasi sosial yang dimana dari terjalinnya sebuah relasi ini akan menimbulkan emosi tersendiri dalam diri masing-masing anak. Hal ini dapat terjadi karena permainan tradisional Tapo' Pipit merupakan permainan yang bersifat kelompok dan membutuhkan banyak interaksi dari para pemainnya sehingga mampu meningkatkan perkembangan aspek sosial emosional anak usia dini. Dalam penelitian Khadijah (2023), menyatakan bahwa permainan petak umpet banyak menyangkut emosi, contohnya rasa gembira ketika bersembunyi dan perasaan was-was saat akan mencari teman yang tersembunyi. Banyak nilai-nilai positif yang didapati anak melalui permainan ini, salah satunya nilai bertanggungjawab muncul pada saat pemain yang harus mencari tempat persembunyian dan penjaga harus bersedia untuk mencari temannya dan menjaga benteng (Sihite et al., 2024).

Permainan Tradisional Tapo' Pipit merupakan permainan tradisional Indonesia yang masih dikenal masyarakat umum. Permainan Tapo' Pipit mempunyai nama tersendiri disetiap daerah, dalam masyarakat umum lebih dikenal dengan nama Petak Umpet dan cara bermain yang juga sama. Seiring berjalannya waktu, permainan Tapo' Pipit hampir terlupakan karena banyak jenis permainan yang lebih menantang dan menarik dewasa ini. Seperti permainan menggunakan *gadget*, banyak permainan yang disuguhkan dalam

gadget ini. Anak-anak pada masa sekarang cenderung lebih sering bermain *gadget* daripada bermain permainan dengan teman-temannya di luar. Oleh karena itu masyarakat terutama anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional khususnya Tapo' Pipit.

Permainan tradisional Tapo' Pipit digunakan sebagai kegiatan yang akan dilakukan untuk mendeskripsikan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan Pontianak. TK Primanda Untan Pontianak terbuka terhadap kerja sama penelitian, sehingga memungkinkan penulis untuk dapat melihat bagaimana perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun yang ada di sekolah tersebut melalui sebuah permainan, lingkungan sekolah yang aman juga menjadi alasan mengapa sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian, serta reputasi yang baik dalam memberikan pendidikan bagi anak usia dini sehingga sekolah ini cocok untuk penelitian yang berkaitan dengan perkembangan anak maupun pendidikan anak.

Observasi awal yang dilakukan di TK Primanda Untan Pontianak diketahui bahwa, ketika anak-anak memasuki jam istirahat, anak-anak pergi bermain baik itu di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Mereka yang bermain didalam ruangan, permainan yang dimainkan didominasi oleh APE (alat permainan edukatif) sehingga kebanyakan dari anak-anak terlihat sibuk dengan mainannya masing-masing dan minim interaksi. Sedangkan mereka yang bermain di luar ruangan juga tidak banyak yang dilakukan selain bermain ayunan, perosotan, jungkang-jungkit, atau sekedar bermain kejar-kejaran. Semua permainan ini selalu mereka lakukan setiap hari pada saat jam

istirahat.

Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, hal ini berdampak pada perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. perkembangan sosial emosional pada anak yang meliputi beberapa indikator mengerti diri sendiri, membangun interaksi sosial, empati dan bertanggung jawab. Pada indikator mengerti diri sendiri, terlihat di dalam kelas masih terdapat anak yang tidak mau berbagi mainan dengan temannya, anak tidak terima jika kalah dalam bermain. Pada lingkup kedua, dalam membangun interaksi sosial masih terdapat anak yang tidak mau bergabung dengan temannya untuk bermain dalam kelas maupun diluar kelas, anak tidak mau mengalah, dan kurang berkomunikasi dengan teman-teman di kelasnya.

Pada lingkup ketiga empati, terdapat anak yang menegur temannya dengan tidak sopan, tidak bisa menghargai apa yang temannya capai, dan sering bersifat acuh tak acuh saat guru berbicara hal ini terjadi saat anak bermain baik itu didalam kelas maupun diluar kelas. Pada lingkup keempat bertanggungjawab yang terlihat masih sangat minim, seperti anak-anak yang tidak mengemas mainan setelah digunakan dan tidak mau mengikuti aturan saat bermain di kelas maupun diluar kelas.

Dari beberapa fenomena pada keempat indikator diatas menunjukkan bahwa beberapa aspek perkembangan sosiol emosional anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan perlu dikaji lebih lanjut, dengan tujuan agar pendeskripsian mengenai perkembangan sosial emosional pada anak sesuai dengan yang diharapkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah tingkat perkembangan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional Tapo’ Pipit di TK Primanda Untan Pontianak?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat perkembangan aspek sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional Tapo’Pipit di TK Primanda Untan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu khazanah pendidikan serta rujukan dalam upaya untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional Tapo’ Pipit.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu dalam peningkatan kemampuan peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang baru khususnya tentang permainan tradisional

Tapo' Pipit anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam menambah pengetahuan dan sumbangan gagasan untuk mampu membangun pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua dalam memperluas pengetahuannya untuk memberikan stimulasi pembelajaran anak melalui permainan tradisional.

d. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan masyarakat luas.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian bertujuan untuk memperjelas mengenai sejauh mana sebuah penelitian akan dibahas dan menentukan bermacam-macam batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penelitian ini, ruang lingkup penelitian ini terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional. Fokus penelitian dan definisi operasional tersebut adalah sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2017) “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. (h.38)

Variabel penelitian dalam penelitian ini merupakan semua hal yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Ruang lingkup dalam penelitian ini dibagi menjadi dua variabel, yaitu variabel bebas (*variable independen*) dan variabel terikat (*variable dependen*).

a. Variabel Bebas (*variable independen*)

Variabel bebas menurut Sugiyono (2017) “merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variable dependen* (terikat)”. (h.39). Dalam penelitian ini, *variable* bebas adalah permainan tradisional Tapo’ Pipit.

b. Variabel Terikat (*variable dependen*)

Variabel terikat menurut sugiyono (2017) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (h.39). Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian. Penjabaran tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi interpretasi yang berbeda-beda antara pembaca dan peneliti. Adapun istilah yang dimaksud itu ialah sebagai berikut:

1. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 tahun

Yang dimaksud perkembangan sosial emosional dalam penelitian ini adalah suatu proses dimana anak akan belajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya serta memahami suatu keadaan maupun perasaan disaat berinteraksi dengan orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang lain dalam kehidupan sehari-harinya. Terdapat beberapa kemampuan sosial emosional yang dikemukakan oleh Elizabet B. Hurlock yaitu, mengerti diri sendiri, membangun interaksi sosial, empati dan bertanggungjawab. Pada penelitian ini, perkembangan sosial emosional yang akan diteliti itu mencakup 4 lingkup perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun, yaitu (1) mengerti diri sendiri, sebuah kemampuan anak untuk dapat mengerti dan mengenal diri sendiri secara menyeluruh untuk bisa beradaptasi, pengekspresian sikap dan tindakan terhadap diri sendiri dan orang lain, (2) membangun interaksi sosial, kemampuan anak untuk bergaul dengan orang lain, bekerja sama dengan orang lain. (3) empati, kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaannya terhadap orang lain, (4) bertanggung jawab adalah sebuah kemampuan untuk melakukan semua hal yang menjadi kewajiban dan

tugas yang dikerjakan dengan sungguh-sungguh, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain baik itu dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja, mengikuti semua aturan kelas (kegiatan), serta bertanggung jawab untuk mengatur diri sendiri atas perilakunya untuk kebaikan sendiri.

2. Permainan Tradisional Tapo' Pipit

Permainan tradisional Tapo' Pipit merupakan permainan asli yang berasal dari Indonesia dan memiliki nama masing-masing di setiap daerah. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok dan dapat dimainkan didalam ruangan ataupun diluar ruangan. Permainan Tapo' Pipit dalam penelitian ini akan dimainkan oleh beberapa orang anak, yang dimana 1 (satu) orang anak akan menjadi penjaga sedangkan anak-anak yang lain akan bersembunyi. Kemudian penjaga akan mencari anak-anak yang bersembunyi. Jika ada anak yang dapat lolos dari oleh penjaga dan ia mengatakan "pipit" di tempat penjaga, maka ia terbebas untuk menjaga. Sedangkan anak-anak lain yang ditemukan oleh penjaga harus bersusun dibelakang penjaga, kemudian penjaga menyebutkan nomor urutan dengan mata tertutup. Jika nomor urutan anak tersebut disebut, maka selanjutnya anak itu yang harus menjadi penjaga dan anak-anak yang lain akan bersembunyi lagi.