

**PENGARUH BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP
KETERAMPILAN PERILAKU SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**WIDADARI
NIM. 19 20600011**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP
KETERAMPILAN PERILAKU SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh
WIDADARI
NIM. 19 20600011**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

**PENGARUH BERMAIN LOMPAT TALI TERHADAP
KETERAMPILAN PERILAKU SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK GUSNITA LOSUNG BATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

**WIDADARI
NIM. 19 20600011**

PEMBIMBING I

**Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
NIP. 196805171993031003**

PEMBIMBING II

**Sakinah Siregar, M.Pd
NIP.1993010520201222010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**



2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*
An. Widadari

Padangsidimpuan, Oktober 2023

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-

Padangsidimpuan

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

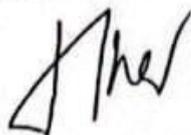
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Widadari yang berjudul "***Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan***", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawab-kan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

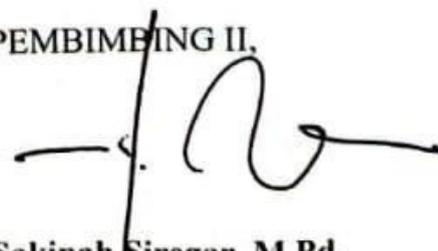
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag.
NIP. 196805171993031003

PEMBIMBING II,



Sakinah Siregar, M.Pd.
NIP. 199301052020122010

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widadari
NIM : 1920600011
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi/Tesis : Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 18 September 2023

Saya yang Menyatakan,



Widadari

NIM. 1920600011

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widadari
NIM : 1920600011
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan**. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : 18 September 2023

Saya yang Menyatakan,




Widadari

NIM. 1920600011

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : **Widadari**
NIM : **1920600011**
JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Bermain Lompat Tali terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Erna Ikawati, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Rahmadani Tanjung, M.Pd</u> (Sekretaris/Penguji Bidang PIAUD)	
3.	<u>Drs. Abdul Sattar Daulay, M.Ag</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Efrida Mandasari Dalimunthe, M.PSi</u> (Anggota/Penguji Bidang Ilmu Pendidikan Umum)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 31 Oktober 2023
Pukul : 08.00 WIB s/d 12.00 WIB
Hasil/Nilai : 81,75 /A



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telephone (0634) 22080 Faximile (0634)
24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

NAMA : Widadari

NIM : 1920600011

PRODI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah dapat diterima untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 21 September 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lely Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama :Widadari
Nim 19 206 00011
Judul Skripsi :Pengaruh Bermain Lompat Tali terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pertama terdapat 12 dari 13 anak keterampilan sosial anak masih rendah, dibuktikan dengan anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan temannya karena anak tidak mau bekerjasama pada saat bermain dan mengasingkan diri. Permasalahan kedua pada saat bermain lompat tali anak tidak mau berbagi giliran ditandai dengan sikap anak tidak mengikuti aturan bermain. permasalahan ketiga dalam proses pembelajaran terdapat 13 dari 15 anak yang mengalami kesulitan dalam belajar, salah satunya adalah kesulitan berinteraksi sosial dengan lingkungannya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan yang berjumlah 15 orang 6 laki-laki dan 7 perempuan.

Hasil penelitian yang dilakukan pada data awal *pretest* di kelas eksperimen menunjukkan setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Bermain Lompat Tali dapat meningkatkan Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan rumus uji t yang dilakukan diperoleh bahwa $T_{hitung} = 8,967 > T_{tabel} = 2,048$ dengan taraf signifikan 5% dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menerapkan Bermain Lompat Tali terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Kata Kunci: Bermain, Lompat Tali, Perilaku Sosial

ABSTRACT

Nama :Widadari
Nim 19 206 00011
Judul Skripsi :The Effect of Playing Jump Rope on the Social Behavior Skills of Children Aged 5-6 Years in Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City

This research was motivated by the first problem, there were 12 out of 13 children whose social skills were still low, as evidenced by the children not being able to adapt to their friends because the children did not want to cooperate when playing and isolated themselves. The second problem when playing jump rope is that children do not want to share their turn, characterized by the child's attitude of not following the rules of the game. The third problem in the learning process is that 13 out of 15 children experience difficulties in learning, one of which is difficulty interacting socially with their environment.

The formulation of the problem in this research is whether there is an influence of playing jump rope on the social behavior skills of children aged 5-6 years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City. This research is quantitative research using experimental methods. Data collection techniques use observation, interviews and documentation. The subjects in this research were children aged 5-6 years in group B at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City, totaling 15 people, 6 boys and 7 girls.

The results of research conducted on the initial pretest data in the experimental class showed that after carrying out normality and homogeneity tests the class had a normal and homogeneous distribution, namely that there was a significant influence by using jump Rope Play to improve the Social Behavior Skills of Children Aged 5-6 Years at Gusnita Losung Batu Kindergarten. Batu, Padangsidempuan City. This is proven by the results of the t test formula calculation which was carried out, it was found that $T_{count} = 8.967 > T_{tabel} = 2.048$ with a significance level of 5%. It can be concluded that it is accepted and rejected so it can be concluded that there is a significant influence by implementing jump Rope Playing on Children's Social Behavior Skills. Ages 5-6 Years at Gusnita Losung Batu Kindergarten, Padangsidempuan City.

Keywords: Playing, Jumping Rope, Social Behavior

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan nikmat, dan hidayah dan taufik-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad Saw beserta para sahabat dan keluarganya. Penelitian skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul skripsi **“Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”**.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penelitian skripsi ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang dialami. Namun, berkat usaha, kerja keras, dan doa serta tidak lepas dari bantuan, bimbingan, nasihat, dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

- a. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, Mag selaku Rektor Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- b. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sakinah Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II, yang sangat sabar

dan tekun memberikan arahan, waktu, saran dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

- c. Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- d. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
- e. Seluruh dosen beserta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- f. Kepala Sekolah, Guru-guru, serta anak-anak TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan terkhususnya ibu Sari Repelitawati Siregar, S.Pd yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- g. Teristimewah kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Darwin dan Ibunda Mardiana yang telah merawat, membesarkan, mendidik, memberikan motivasi, nasihat, do'a dan pengorbanan yang tiada terhingga serta penyemangat dalam keberhasilan penulis. Ucapan terimakasih kasih juga buat saudara-saudari tercinta tujuh bersaudara yang selalu senantiasa mendorong dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- h. Teman-teman seperjuangan wisudawan terbaik, Nidaun Nabila, Dinta Ismayana Kurinci, P. Khusnul Khotimah, Karmila Hipa Dewi Siregar, Gusnita Sari Harahap, dan Dewi Wahyu Rohati yang senantiasa memberikan masukan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

- i. Teman-teman seperjuangan para penghuni kos Kesehatan yang telah memberikan semangat, dukungan dan berjuang bersama menyelesaikan pendidikan S1 dan meraih kesuksesan.
- j. Teman-teman program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2019 (Ciwai-ciwai cantik) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 15 September 2023

Widadari

Nim. 1920600011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

HALAMAN PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Defenisi Operasional Variabel	5
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan Penelitian	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Sistematika Pembahasan	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori.....	9
1) Berman	9
a. Pengertian Bermain	9
b. Manfaat Bermain.....	10
2) Lompat Tali.....	14
a. Pengertian Lompat Tali	14
b. Langkah-langkah Bermain Lompat Tali.....	19
c. Manfaat Bermain Lompat Tali.....	22
d. Kelebihan Bermain Lompat Tali.....	22
e. Kelemahan Bermain Lompat Tali	22
3) Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini.....	24
a. Pengertian Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini	24
b. Pengertian Perilaku Sosial Anak Usia Dini	30

c. Fungsi Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini	30
d. Tahapan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini	31
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis.....	37

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	39
C. Populasi Penelitian	39
D. Sampel Penelitian	41
E. Instrumen Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	50
B. Pengujian Persyaratan Analisis	56
C. Uji Hipotesis.....	58
D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
E. Keterbatasan Penelitian.....	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	69
B. Saran-Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar.....	53
Tabel 4.2 :Hasil Awal (Pretest) sebelum dilakukan Treatmen	54
Tabel 4.3: Deskripsi Nilai Awal (Pretest) Pada Kelas Ekperimen.....	55
Tabel 4.4 :Hasil Nilai Akhir (Posttest) setelah dilakukan Treatmen.....	56
Tabel 4.5: Deskripsi Nilai Akhir (Posttest) Pada Kelas Ekperimen	57
Tabel 4.6 :Hasil Uji Normalitas Pretest	58
Tabel 4.7 :Hasil Uji Homogenitas Pretest.....	59
Tabel 4.8: Hasil Uji Normalitas Posttest.....	59
Tabel 4.9 :Hasil Uji Homogenitas Posttest	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1:Diagram Pretest Kelas Ekperimen.....	53
Gambar 4.2: Diagram Posttest Kelas Ekperimen	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dengan penekanan dan pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak usia dini. yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu proses perkembangan anak secara optimal. pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*)¹, di mana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk perkembangan selanjutnya. Masa awal kehidupan anak usia dini merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan anak. dimana pada masa itu anak usia dini berada pada periode sensitif yang dimana mudah menerima berbagai dampak dan pelajaran dari lingkungan, sehingga perkembangan otak anak

¹Husnuzziadatul Khair, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Warna*, Vol. 2, No. 2 (2018), hlm. 15-20.

dapat berlangsung dengan optimal. dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupan anak usia dini nantinya.

Usia dini merupakan masa yang unik dalam kehidupan anak-anak, karena merupakan masa pertumbuhan yang paling peka untuk menstimulasi perkembangan anak. di mana pada masa tersebut dapat memberikan banyak sekali upaya pengetahuan mengenai perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Pengetahuan perkembangan anak usia dini akan menjadi modal bagi orang dewasa dalam menyiapkan aneka macam stimulasi, pendekatan, strategis, metode, rencana, media dan permainan, yang diharapkan dapat meningkatkan semua aspek perkembangan anak usia dini yang sesuai dengan kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya.

Adapun aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari enam yaitu moral-agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, (kasar dan halus) dan seni². Salah satu aspek perkembangan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu perkembangan sosial-emosional, dimana perkembangan sosial-emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati. Yang melingkupi kemampuan individu untuk mengolah dan mengekspresikan perasaannya³. Sehingga orang lain dapat mengetahui dan memahami kondisi atau keadaan yang dialami anak. Oleh sebab itu perkembangan

²Nurhasanah, "Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 2 (2021), hlm. 92.

³Sakinah Siregar, "Penggunaan Media Gambar Dalam Menstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidempuan", *Jurnal Al-abyadh*, Vol. 4, No. 2 (2021), hlm. 96

sosial-emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena saling berhubungan dengan interaksi antarindividu dengan individu atau individu dengan sosial⁴.

Berdasarkan hasil observasi Kamis 12 Januari 2023 pada anak kelas B di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan⁵, permasalahan pertama terdapat 12 dari 15 anak keterampilan sosial masih rendah, dibuktikan dengan anak tidak dapat menyesuaikan diri dengan temannya karena anak tidak mau bekerjasama saat bermain dan mengasingkan diri. Permasalahan kedua pada saat bermain lompat tali anak tidak mau berbagi giliran ditandai dengan sikap anak tidak mengikuti aturan bermain. permasalahan ketiga dalam proses pembelajaran terdapat 13 dari 15 anak yang mengalami kesulitan dalam belajar, salah satunya adalah kesulitan berinteraksi sosial dengan lingkungannya. sehingga permasalahan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun yang masih rendah perlu distimulasi salah satunya dengan kegiatan bermain lompat tali.

Bermain lompat tali merupakan permainan yang dimainkan menggunakan tali sebagai alat permainannya. Jenis permainan ini termasuk permainan tradisional yang memanfaatkan kekuatan dan kerjasama anak dengan lawan bermainnya. Bermain dapat mempengaruhi semua perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri orang lain dan lingkungan. Melalui kegiatan

⁴Khariah, *Assesmen Perkembangan Sosial-emosional Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 92-93.

⁵Obsevasi yang dilakukan di Tk Gusnita Losungbatu Pada Tanggal 12 Januari 2023.

bermain lompat tali anak usia dini mampu mengembangkan keterampilan perilaku sosialnya.

Keterampilan perilaku sosial anak usia dini adalah bentuk perilaku, perbuatan, komunikasi dan sikap yang ditampilkan anak ketika berinteraksi dengan teman-temannya sehingga meningkatkan cara berbicara yang sopan dengan sesama temannya sehingga hubungan sosialnya lebih baik lagi⁶. Semakin sering anak bergaul dengan teman sebayanya maka anak mempunyai banyak pengalaman langsung dengan situasi sosial, maka keterampilan sosial anak akan membantu pada perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka alternatif yang digunakan peneliti dalam memecahkan masalah ini dengan menggunakan permainan lompat tali. melalui permainan lompat tali anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Khususnya keterampilan sosial, karena permainan lompat tali dimainkan secara bersama-sama dan menyenangkan terutama dalam penekanan “Belajar Sambil Bermain”.

Maka peneliti terdorong untuk mengangkat judul ”**Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

⁶Ismaniar dan Klara Septia Landa, “Hubungan Lingkungan Sosial Masyarakat dengan Perilaku Sosial Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7, No. 2 (2023), hlm. 7.

1. Kurangnya keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun dibuktikan dengan sikap anak yang tidak mau bekerjasama pada saat bermain dan mengasingkan diri.
2. Terdapat beberapa anak yang tidak mau berbagi giliran pada saat bermain bersama.
3. Terdapat 13 dari 15 anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial disekitar lingkungannya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi Operasional Variabel adalah aspek penelitian yang memberikan informasi kepada kita terkait bagaimana caranya mengukur variabel. Adapun defenisi dalam penelitian ini yaitu:

1. Bermain Lompat Tali

Bermain lompat tali adalah gerakan melompat yang dilakukan secara berpasangan yaitu dengan memegang kedua ujung tali lalu diayunkan melewati kepala dan kaki sambil dilompati berulang-ulang, sehingga sampai diperoleh hasil yang diinginkan⁷. Dalam bermain anak belajar berinteraksi dengan lingkungan dan orang sekitarnya

⁷Irnawi Zulmi Nizar dan dkk, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Penigkatan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok A di Tk Al-Azhar Pakusari Jember", *Jurnal Of Early and Inclusive Education*, Vol. 2, No. 1 (2020), hlm. 30.

keunggulan dalam bermain lompat tali ini adalah kerjasama (*cooperative*) dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama.

Cara bermain permainan lompat tali sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Jika anak dapat melompati tali tersebut, maka anak akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan berhenti bermain. Namun apabila gagal sewaktu melompat, anak harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya⁸.

2. Keterampilan Perilaku Sosial

Keterampilan sosial adalah keahlian dalam menjalin hubungan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat untuk belajar hidup bersama dengan orang lain⁹. Mayar menyatakan bahwa perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya¹⁰.

⁸Oktami Mayusta Putri, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 8, No. 1 (2021), hlm. 48.

⁹Santi Susanti dkk, "Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B Tk Aisyiyah 2", *Jurnal PAUD Agepedia*, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm. 33-34.

¹⁰Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa", *Jurnal Al- Talim*, Vol. 2, No. 6 (2020). hlm. 14-15.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu: Apakah ada pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan ?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di Tk Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penelitian yaitu:

1. Manfaat teoritis

- a. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini.
- b. Bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai referensi yang berkaitan dengan pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial.

2. Manfaat praktis

F. Bagi anak didik yaitu dapat memberikan kesempatan bagi anak-anak yang kurang akan bersosialisasi antar teman sebayanya untuk memberanikan diri dalam hal komunikasi dan melatih diri untuk menjadi anak yang bisa bergaul dengan orang baru.

G. Bagi guru yaitu sebagai motivasi bahwa pentingnya meningkatkan keterampilan perilaku sosial anak melalui kegiatan bermain.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut.

- a. Pada bab pertama, adalah bagian pendahuluan ini di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
- b. Pada bab kedua, memuat uraian tentang landasan teori berupa kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.
- c. Pada bab ketiga, menjelaskan tentang metode penelitian yang dipakai oleh peneliti berisi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- d. Pada bab keempat, memuat tentang deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan dan keterbatasan penelitian.
- e. Pada bab kelima, memuat tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Bermain

b. Pengertian Bermain

Menurut Gallahue mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya. Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya¹¹.

Menurut Matondang melalui aktivitas bermain anak tanpa sadar telah mengasah perilaku prososial, bekerjasama, berbagi dan saling membantu anak dalam mengembangkan perilaku sosial anak¹². Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam berinteraksi agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

¹¹Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2026), hlm. 20.

¹²Sakinah Siregar dan Nidaun Nabila, "Evektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal On Teacher Education*, Vol. 4, No. 2 (2022), hlm. 493.

Menurut Mulyasa bermain menjadi aktivitas menyenangkan bagi anak karena saat bermain anak merasa bebas tanpa paksaan. Bermain menjadi metode menarik dalam pemahaman dan pengetahuan anak seperti mengenal aturan, sosialisasi, mengontrol emosi, simpati, empati dan tanggung jawab¹³.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak usia dini. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan mengenal diri dan lingkungan tempat tinggalnya.

c. Manfaat Bermain

Menurut Herbeth Spencer menyebutkan bahwa anak bermain karena mereka punya energi berlebih. energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga anak terbebas dari perasaan tertekan. Kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah, sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu aspek fisik, motorik, sosial emosional, kepribadian, kognisi, ketajaman, pengindraan, keterampilan olah raga dan menari¹⁴.

¹³Sakinah Siregar dan Hayatun Nisak, "Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran", *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2 (2021), hlm. 235.

¹⁴Ratih Permatasari, "Kreativitas Bermain Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, No. 1 (2019), hlm. 17.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu:

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Menurut Garvey bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan sistem komunikasi. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Menurut Hoorn Et menyebutkan bahwa bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. pada masa anak-anak bermain merupakan landasan bagi perkembangan anak karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus

Melalui aktivitas bermain anak berkesempatan berlatih untuk menggunakan otot kasar seperti menangkap bola dan kemudian melemparkannya, berlarian dan bergelut. Disamping itu anak dapat berlatih memanfaatkan otot halusnya untuk menggambar, membuat garis lurus dan lengkung. Keterampilan seperti itu akan sangat bermanfaat bagi kehidupan anak.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

Menurut Carton dan Allen bermain sangat mendukung sosialisasi dalam hal:

- a) Interaksi sosial, seperti interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan memecahkan konflik.
- b) Kerjasama, seperti interaksi saling membantu, berbagi dan pola pergiliran bermain.
- c) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu dan memahami masalah multibudaya.

Dalam meningkatnya usia anak, anak belajar berbagi hak milik dalam menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina mencari cara pemecahan masalah dan bagaimana membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari.

Anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman. sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi pengetahuan. Dari sini anak belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh lingkungan sekitarnya.

4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi dan kepribadian

Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya (*inherent*), dan sudah terberi secara alamiah. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain anak dapat melepaskan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidup sehari-hari. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama kelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang anak miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri. Anak belajar bagaimana bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerjasama dengan teman-teman, bersikap jujur, murah hati dan tulus.

5) Manfaat bermain untuk perkembangan kognisi

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas/daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Menurut Bredekam dan Copple anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini akan mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia 5-6 tahun mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur dan masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain maka anak

merasa senang, tanpa anak sadari ternyata anak sudah banyak belajar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat bermain bagi anak usia dini sangatlah penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangannya. tanpa bermain anak akan bermasalah di kemudian hari. Dalam situasi bermain anak akan menunjukkan bakat dan kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan dan mungkin rasa kecewa.

2. Lompat Tali

a. Pengertian Lompat Tali

Menurut Bambang Sujiyono mengungkapkan bahwa kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan kaki¹⁵.

Menurut Widiyanti lompat tali merupakan permainan tradisional yang populer di era 80-90 an yang biasanya dimainkan di halaman rumah atau sekolah menggunakan karet atau tali dengan tujuan untuk melatih motorik kasar anak. pada permainan ini anak akan belajar cara atau teknik melompat yang baik, mendarat dengan baik mengukur tinggi lompatan dan sebagainya.

¹⁵Acharoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Javalitera, 2019), hlm. 48.

Lompat tali adalah gerakan melompat yang dilakukan secara berpasangan yaitu dengan memegang kedua ujung tali lalu diayunkan melewati kepala dan kaki sambil dilompati berulang-ulang sehingga sampai diperoleh hasil yang diinginkan. dalam bermain anak belajar berinteraksi dengan lingkungan dan orang sekitarnya. keunggulan dalam bermain lompat tali ini adalah kerjasama (*cooperative*) dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama.

Permainan lompat tali biasanya dimainkan oleh anak-anak baik perempuan maupun laki-laki secara berkelompok atau lebih dari dua orang. Lompat tali adalah permainan karet yang menggunakan kepangan karet gelang yang memiliki ragam warna dan dirangkai hingga panjang. dalam permainan lompat tali memiliki variasi yang berbeda-beda dari setiap daerahnya. Dalam permainan lompat tali ada yang memiliki konsep nomor yaitu dimulai dengan lompatan terendah sampai kelompatan tinggi, namun ada juga yang tidak.

Permainan lompat tali yang dimaksud berupa untaian karet gelang yang dirangkai menjadi panjang atau dengan ukuran tertentu. tali yang digunakan adalah rangkaian karet karena aman digunakan. lompat tali yang dilakukan anak adalah anak bermain

secara berkelompok biasanya melibatkan tiga atau tujuh anak¹⁶. diawali dengan gambeng atau hompipah untuk menentukan dua anak yang kalah sebagai pemegang kedua ujung tali. dua anak yang kalah akan memegang ujung tali satu di bagian kiri satu anak lagi di bagian kanan untuk merengangkan atau mengayunkan tali. Aturan permainannya sangat simple, bagi anak yang sedang mendapat giliran melompat lalu gagal melompati tali maka anak tersebut akan berganti dari posisi pelompat menjadi pemegang tali.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa lompat tali adalah jenis permainan tradisional yang paling populer pada tahun 80-90 an, sampai pada saat sekarang ini anak-anak juga memainkan permainan lompat tali yang menggunakan karet atau tali untuk memainkannya. Permainan lompat tali ini dimainkan dengan gerakan melompat secara berpasangan dengan memegang kedua ujung tali atau karet dan diayunkan hingga melewati mata kaki dan pinggang secara berulang-ulang.

b. Langkah-langkah Bermain Lompat Tali

Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana jika anak dapat melompati tali karet tersebut maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun

¹⁶Oktami Mayuska Putri dan Zahratu Qalbi, "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Vol. 8, No. 1 (2021), hlm. 48.

apabila gagal sewaktu melompat anak tersebut harus menggantikan posisinya.

Menurut Novi Mulyani ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati yaitu sebagai berikut¹⁷:

- 1) Tali berada pada batas lutut pemegang tali (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut didiskualifikasi dan tidak boleh melanjutkan permainan).
- 2) Tali berada sebatas pinggang (sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut didiskualifikasi dan tidak boleh mengikuti permainan).
- 3) Posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi anak boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjeret, anak tidak bisa melanjutkan permainan dan hanya bisa menjadi penonton).
- 4) Posisi tali sebatas telinga
- 5) Posisi tali sebatas kepala
- 6) Posisi tali satu jengkal dari kepala.
- 7) Posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni, yaitu sebagai berikut:

¹⁷Acharoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional,...*, hlm. 48.

- 1) Para pemain melakukan hompimpa atau pingsut untuk menemukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.
- 2) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menemukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- 3) Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentangkan tali karet dan para pemain harus melompat satu per satu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang.

Adapun menurut Syamsidah cara bermain permainan lompat tali antara lain¹⁸:

- 1) Melakukan undian untuk menentukan dua anak yang memegang tali.
- 2) Memegang tali setinggi lutut.
- 3) Anak yang tidak memegang tali harus melompati tali tanpa menyentuh tali, maka gantian memegang tali. Anak yang tadi memegang tali ikut melompat.
- 4) Jika tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pingang, setelah tahap pingang anak boleh menyentuh tali.
- 5) Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan memegang tali menunjuk udara.

¹⁸Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan TK di Luar Kelas*, (Yogyakarta: Diva Kids, 2019), hlm. 10.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka peneliti menerapkan langkah-langkah bermain lompat tali sesuai dengan pendapat Keen Achroni yaitu langkah pertama anak harus melakukan hompimpa atau pingsut untuk menentukan siapa yang akan memegang tali dan siapa yang akan melakukan lompatan. setelah itu dilanjutkan dengan tahapan melakukan lompatan yang akan di mulai dari tingkatan yang paling rendah yaitu setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha dan pinggang setelah itu dilanjutkan pada tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi.

c. Manfaat Bermain Lompat Tali

Lompat tali sangat mudah dimainkan, peralatannya juga sederhana, tetapi permainan ini sangat bermanfaat. Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak-anak menurut Keen Achroni, antara lain sebagai berikut¹⁹:

- 1) Memberikan kegembiraan pada anak.
- 2) Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketiggian tali.
- 3) Melatih kecepatan anak untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi tinggi). Kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan akan sangat membantu keberhasilan anak melompat tali.

¹⁹Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Yogyakarta: Javalitera, 2019), hlm. 73.

- 4) Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.
- 5) Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan, karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah melompat atau tidak.
- 6) Menjadikan media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan tali, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- 7) Membangun sportivitas anak. pembelajaran mengenai sportivitas ini diperoleh ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika anak gagal melompat tali.

Menurut Syamsidah manfaat permainan lompat tali bagi anak yaitu²⁰:

- 1) Emosi, untuk melakukan suatu lompatan dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian dari anak, emosi anak

²⁰Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan Tk di Dalam dan Luar Kelas*, (Yogyakarta: Diva Kids, 2019), hlm. 11.

dituntut untuk membuat suatu keputusan besar, mau melakukan tindakan melompat atau tidak.

- 2) Sosialisasi, untuk bermain tali secara kelompok anak membutuhkan teman yang berarti memberi kesempatannya untuk bersosialisasi sehingga anak terbiasa dan nyaman dalam kelompok. Anak dapat belajar berempati, bergiliran dan menaati aturan permainan.
- 3) Moral, dalam permainan lompat tali mengenai konsep menang atau kalah. Namun menang atau kalah tidak menjadikan para pemainnya bertengkar, anak belajar untuk bersikap sportif dalam setiap permainan. dan juga tidak ada yang unggul, karena setiap orang punya kelebihan masing-masing untuk setiap permainan. hal tersebut meminimalis ego di diri anak- anak.

Selain pendapat di atas, ada juga pendapat dari Aisyah Fad, yang menyebutkan beberapa manfaat permainan lompat tali, yaitu sebagai berikut²¹:

- 1) Perkembangan sosial pada anak akan berkembang jika anak mau bersosialisasi dengan teman bermainnya.
- 2) Perkembangan bahasa akan berkembang jika anak mau berbicara atau berkomunikasi dengan teman bermainnya.

²¹Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Niaga Swadaya, 2020), hlm. 19.

- 3) Perkembangan kognitif akan berkembang jika anak akan berfikir bagaimana caranya agar anak mampu melewati tali dengan benar dan tidak menyentuh tali tersebut.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat permainan lompat tali adalah melatih keberanian anak dalam melompat dan juga mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman-temannya. Anak belajar sabar dalam menunggu giliran bermain tanpa memntingkan ego sendiri.

d. Kelebihan Bermain Lompat Tali

Kelebihan dari bermain lompat tali menurut Andarini yaitu:

- 1) Memberikan kegembiraan bagi anak
- 2) Kerjasama antar kelompok semakin terlihat
- 3) Meningkatkan kekuatan daya tahan otot seperti betis, tangan dan lengan bawah
- 4) Melatih mental anak agar bisa percaya diri dalam melakukan kegiatan bermain bersama temannya
- 5) Mendorong anak untuk berkembang secara menyenangkan melalui bermain

e. Kelemahan Bermain Lompat Tali

Kelemahan dari bermain lompat tali menurut Sproorth yaitu:

- 1) Sebagian anak kurang berminat dalam permainan lompat tali karena mereka lebih cenderung menyukai bermain bebas di halaman sekolah

- 2) Anak merasa kurang percaya diri untuk melakukan lompatan apabila sudah terjatuh tidak mau mencoba untuk bermain kembali
- 3) Proporsi tubuh anak yang tidak seimbang untuk melakukan kegiatan melompat
- 4) Anak merasa cepat lelah
- 5) Kurangnya kesempatan bagi anak dalam bermain karena durasi waktu yang sedikit

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari bermain lompat tali adalah memberikan kegembiraan bagi anak, adanya kerjasama antar kelompok, meningkatnya daya tahan otot seperti betis, tangan, kaki dan melatih mental anak agar bisa percaya diri dalam melakukan kegiatan bermain bersama temannya.

Permainan lompat tali memiliki kekurangan sebagai berikut: anak merasa kurang percaya diri pada saat melompat, guru kurang menguasai teknik permainan lompat tali dengan baik, anak merasa cepat lelah dan kurangnya kesempatan bagi anak dalam bermain karena durasi waktu yang sedikit. Namun solusi ini dapat di kondisikan guru dengan memberikan motivasi yang lebih baik dan mampu mengajak anak untuk bermain dan merasa tertarik pada saat memulai permainan.

3. Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

a. Pengertian Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Menurut Kurniati keterampilan sosial anak (*social skills*) adalah kemampuan untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial anak. yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan dan dapat diterima oleh lingkungan sekitarnya. anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya²².

Menurut Feldman keterampilan sosial anak merupakan pengetahuan tentang perilaku anak dan proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dilakukannya dan kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain²³. bersosialisasi dengan orang lain merupakan kunci keterampilan hidup serta kemampuan membangun hubungan yang efektif antar sesama.

Menurut Osland keterampilan sosial adalah keahlian dalam memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan yang baik. Menurut Cartledge dan Milburn keterampilan sosial anak adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang

²²Juyinah dan Dicky Oktora Mudzakir, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial Anak Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani", *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, Vol. 12, No. 1 (2022), hlm. 15.

²³Selly Puspa Dewi Rachman dan Isah Cahyanti, "Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, Vol. 2, No. 1 (2019), hlm. 55-56.

lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan pada saat bersama dapat menguntungkan individu dan bersifat saling menguntungkan antara sesama²⁴.

Menurut Sujiono keterampilan sosial anak usia dini adalah suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain. Bahwa keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, (*sharing*), berbagi, bekerjasama dalam kelompok bermain. anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. kemampuan berkomunikasi adalah dasar untuk hidup dan bekerja dengan orang lain²⁵.

Keterampilan sosial yang perlu dimiliki anak, menurut Jarolimek mencakup (1) *living and working togeder, taking turns, respecting the ringhts of others, being sosially sensitive*, (2) *learning self-kontrol and self-direction*, (3) *sharing ideas and experience with others*. Dari pernyataan Jarolimek di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial itu membuat aspek-aspek keterampilan untuk hidup dan bekerjasama, keterampilan unruk

²⁴Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Indeks, 2019), hlm. 71.

²⁵ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Indeks, 2019), hlm. 73.

mengontrol diri dan orang lain, keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompok tersebut.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan perilaku sosial anak usia dini adalah kemampuan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain dalam konteks sosial. Seperti berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan mampu menunjukkan perilaku yang dapat di terima.

Dalam penelitian ini keterampilan sosial yang dimaksud yaitu:

- 1) Komunikasi menurut Djamarah (2022) sebagai media untuk anak usia dini untuk mengungkapkan perasaannya kepada lawan bicaranya keinginan maupun sikap sosialisasi anak. komunikasi merupakan salah satu keterampilan dalam menjalin hubungan sosial yang baik antara sesama teman²⁶. Komunikasi pada anak sudah dimulai sejak didalam kandungan, yaitu komunikasi dengan ibunya. Komunikasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal. Komunikasi verbal berupa kata-kata, kalimat, percakapan. Sedangkan komunikasi non verbal berupa bahasa tubuh anak.

²⁶Ahmad Zain Sarnoto, "Komunikasi Efektif Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Menurut Al-Qur'an", *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 3 (2022), hlm. 23.

Pola komunikasi yang dibangun akan mempengaruhi perkembangan jiwa dan pola pikir anak, serta mempengaruhi kondisi kejiwaan anak secara langsung. Komunikasi yang diharapkan anak adalah komunikasi yang menimbulkan kesenangan dan hubungan yang semakin baik dan menciptakan lingkungan yang ramah anak dan mengubah perilaku anak.

- 2) Berbagi menurut Elizabeth dan Hurlock (2021) dalam perilaku anak yang mau membagi apa yang dimilikinya ke pada sesama teman sebayanya, contohnya anak mau berbagi alat permainannya, meminjamkan alat tulisnya dan mau berbagi makanan kepada temannya. perilaku berbagi (*sharing behavior*) sangat perlu ditanamkan sejak dini kepada anak. salah satu karakter anak usia dini yang harus dikembangkan ialah karakter peduli sosial, karena peduli sosial sangatlah berpengaruh bagi kehidupan anak²⁷.
- 3) Berinteraksi menurut Chulkum dan Novia adalah hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan dan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok. Bahwasannya berinteraksi tidak hanya dilakukan antara anak dengan anak saja, melainkan hubungan yang dinamis antara anak dengan kelompok. Dalam berinteraksi dengan teman sebaya anak akan memilih teman

²⁷Mega Pemata Sari dan Delfi Eliza, "Pelaksanaan Penanaman Sharing Behavior Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak", *Jurnal Tunas Cendekia*, Vol. 4, No. 1 (2021), hlm. 249.

yang lain juga yang usianya hampir sama di dalam berinteraksi dengan teman sebaya lainnya²⁸.

Berinteraksi dengan teman sebaya terdiri dari beberapa hal yaitu: berbicara dengan baik dan sopan, menceritakan pengalaman yang dialami, bercerita di depan kelas, mendengarkan orang yang sedang berbicara, memanggil dan menyapa teman sebaya dan mengambil pola pergiliran berbicara. Komunikasi dua arah merupakan sarana anak belajar untuk berinteraksi dengan orang dewasa maupun dengan teman sebayanya sehingga dapat meningkatkan kemampuan berteman dan berinteraksi dengan teman sebaya secara positif.

- 4) Bekerjasama menurut Yusuf adalah kemampuan untuk mau bekerjasama dengan kelompok. Kemampuan mau bekerjasama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Dalam bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan ego pribadi dan lebih mengutamakan kepentingan atau tujuan kelompok²⁹.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan keterampilan sosial merupakan kemampuan dalam berinteraksi, berkomunikasi, berbagi dan bekerjasama antar sesama

²⁸Puspita Ria Oktari dan Nurlaili, "Kesulitan Anak Usia Dini Dalam Berinteraksi Sosial Di TK Negeri 09 Bengkulu Selatan", *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3, No. 1 (2019), hlm 26-28.

²⁹Niken Farida dan Sakinah Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 2 (2022), hlm. 62.

teman dan kelompok. Serta mampu menciptakan suasana pertemana menjadi bernilai positif terhadap kehidupan anak usia dini.

Beberapa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini yaitu:

- 1) Belajar untuk melakukan kontak dan bermain bersama anak yang lain.
- 2) Belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling memberi.
- 3) Belajar untuk bergaul dengan anak yang lain dan berinteraksi secara harmonis.
- 4) Belajar untuk melihat dari sudut pandang anak lain.
- 5) Belajar untuk menunggu giliran
- 6) Belajar berbagi dengan yang lain.
- 7) Belajar untuk menghargai hak-hak orang lain.
- 8) Belajar untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik dengan orang lain³⁰.

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini adalah bahwasannya anak belajar bagaimana berinteraksi sosial dengan teman sebayanya, melalui aktivitas bermain bersama, belajar untuk bisa menunggu giliran

³⁰Ria Adistiyasari, *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak Dalam Bermain*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2020), hlm. 14.

bermain, belajar mengatasi masalah secara bersama dan saling menghargai hak milik teman sebayanya.

b. Pengertian Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Perilaku sosial berhubungan erat pada perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial diperoleh anak melalui kesempatan belajar dari berbagai stimulus yang diberi dari lingkungan sekitarnya. Perilaku baik dan buruk yang terjadi pada anak usia dini tergantung bagaimana orang tua dan guru menerapkan serta memberi stimulasi yang baik dan patut ditiru anak. perilaku tersebut akan dibawa anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya dan lingkungan sekitar³¹.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial perlu diajarkan sejak anak usia dini, karena perilaku sosial tersebut akan mengajarkan anak bagaimana bersosialisasi dengan teman-temannya dan juga lingkungan sekitarnya.

c. Fungsi Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Fungsi keterampilan sosial anak usia dini merupakan kemampuan yang dapat membantu anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain, dan beradaptasi terhadap lingkungan baru yang ada disekitarnya seperti: anak mau berbagi terhadap sesama, menghargai, tolong-menolong, bekerjasama,

³¹Fajar Luqman, "Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan", , Vol. 10, No. 1 (2018), hlm. 122.

saling bertukar pikiran dan pengalaman. sehingga terciptanya suasana yang menyenangkan bagi anak³². Pengembangan nilai-nilai dan keterampilan sosial anak usia dini merupakan hal yang harus di ajarkan kepada anak untuk mengatur emosi dan interaksi sosialnya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pentingnya penerapan keterampilan sosial yang baik terhadap anak usia dini, karena keterampilan sosial tersebut mengajarkan kepada anak untuk bisa berinteraksi dan bersosialisasi di lingkungan sekitarnya.

d. Tahapan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Usia	Tahap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini
0-2 Tahun	Pada tahap ini anak akan merespon stimulus seperti menatap, tersenyum, menangis, mengekspresikan ketidaknyamanan, mengekspresikan perasaan, meunjukkan reaksi, bermain bersama teman dan mengamati teman.
2-3 Tahun	Pada tahap ini anak mampu mengungkapkan keinginan, memahami hak orang lain, menunjukkan sikap berbagi, berbagi peran dalam permainan.
3-4 Tahun	Pada tahap ini anak sudah mampu buang air kecil tanpa bantuan, menghargai orang lain, mulai menunjukkan reaksi menyesal ketika melakukan kesalahan terhadap teman.
4-5 Tahun	Pada tahap ini anak mulai mandiri, mau berbagi mainan, membantu teman yang kesulitan, menunjukkan antusiasme dalam berbagi, menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, meunjukkan rasa percaya diri dan menghargai orang lain.

³²Yuana Resmasari, "Tingkat Keterampilan Sosial Anak TK Kelompok B di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, No. 2 (2020), hlm. 6.

5-6 Tahun	Pada tahap ini anak mulai mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi, mengenal tata krama, sopan santun, memahami peraturan dan disiplin.
-----------	---

Berdasarkan uraian yang telah diberikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahapan perkembangan perilaku sosial anak usia dini adalah kemampuan anak dalam menjalin interaksi dan hubungan dengan individu lainnya³³. Melalui interaksi sosial perkembangan perilaku anak usia dini akan terus berkembang berdasarkan pengalaman dan komunikasi yang diperoleh.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Haerul Annur dan Romiyati, dalam jurnal Bungamputi Vol 7 . No 2 Tahun 2021 dengan judul pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B di TK kencana. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengaruh perkembangan motorik kasar anak berbeda-beda. Subjek penelitian dari 17 anak hanya sebagian anak yang memiliki motorik kasar anak yang belum berkembang, dalam penelitian ini yaitu keseimbangan, kekuatan, dan kelincahan anak dalam bermain lompat tali terjadi perubahan perkembangan yang meningkat pada anak kelompok B di TK kencana. Pengaruh antara permainan lompat tali terhadap kemampuan motorik

³³Mulianah Khaironi, "Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, Vol. 3, No. 1 (2018), hlm. 5-6.

kasar anak, terdapat 35,30% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 41,17% dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dalam kategori mulai berkembang (MB) 17,64%, dan 5,89% kategori belum berkembang (BB).

2. Nushanasah, dkk., dalam jurnal pendidikan dan konseling Vol 4. No 2 Tahun 2021 dengan judul perkembangan sosial dan emosional anak usi dini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menjalin komunikasi dengan anak dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, diantaranya adalah pada saat anak menginginkan sesuatu, tanyakan kepada anak mengapa anak menginginkannya. Pada saat anak melakukan suatu kegiatan, tanyakanlah apa yang telah anak dapatkan dari kegiatannya.
3. Samsir, dalam jurnal Buga Ramapai Usia Emas Vol 2. No 1 Tahun 2019 dengan judul pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di kelompok B RA al-muhajirin. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan ada tiga aspek dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak yaitu keseimbangan, kekuatan tubuh anak dan kelincahan. Berdasarkan data penelitian, pengamatan pada aspek keseimbangan terjadi peningkatan yaitu terdapat 58,33% dalam karegori BSB, ada 18,33% dalam kategori BSH, ada 10,00% dalam kategori MB, dan 13,33% dalam kategori BB. Pada aspek kekuatan tubuh anak terjadi peningkatan yaitu terdapat 28,33% dalam kategori BSB, ada 18,34%

dalam kategori BSH, ada 33,33% dalam kategori MB, dan 20,00% dalam kategori BB. Pada aspek kelincuhan terjadi peningkatan yaitu terdapat 38,33% dalam kategori BSB, ada 25,83% dalam kategori BSH, ada 24,16% dalam kategori MB, dan ada 11,67% dalam kategori BB.

4. Juyinah dan Dicky Oktora Mudzakir dalam jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Redaksi Vol 12. No 1 Tahun 2022 dengan judul pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap sikap sosial anak dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan data penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap sikap sosial anak. sikap sosial anak dengan memanfaatkan permainan tradisional lompat tali lebih baik dari pada sikap sosial anak yang tidak memanfaatkan permainan tradisional. permainan tradisional mampu membangun sikap sosial anak, seperti kemampuan sosial untuk bekerjasama, konflik, sikap demokratis dan sikap mencintai lingkungan.

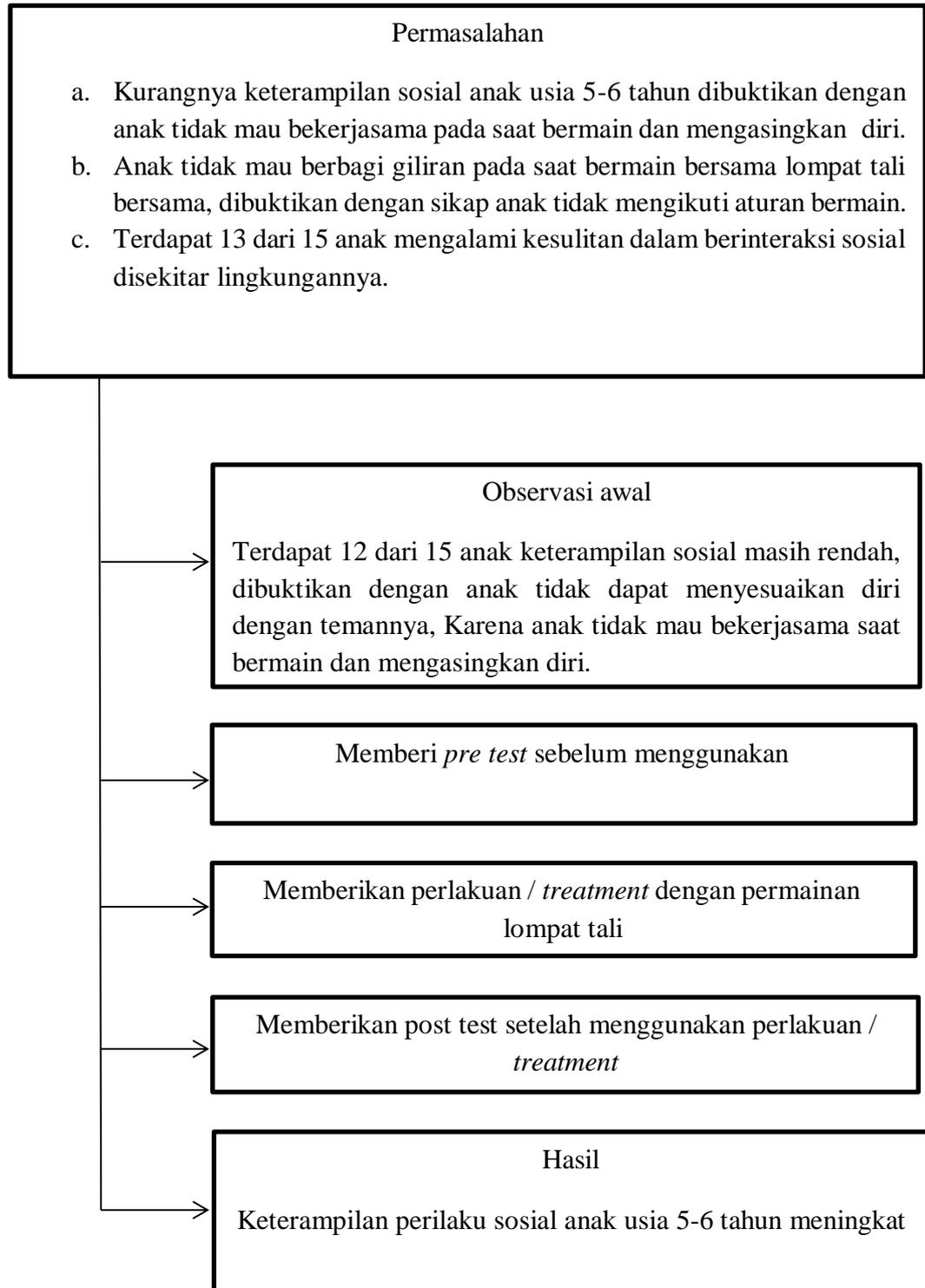
Berdasarkan uraian penelitian yang relevan diatas, penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan peneliti lakukan. Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas kegiatan bermain lompat tali untuk menstimulasi perilaku sosial anak. Adapun perbedaan dari penelitian yang relevan dengan peneliti lakukan adalah penelitian relevan diatas menurut Haerul Annur dan Romiyati (2021) menjelaskan pengaruh bermain lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak, sedangkan

menurut peneliti menjelaskan pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti akan melakukan *pre test* guna melihat kemampuan keterampilan perilaku sosial anak sebelum di terapkan kegiatan bermain lompat tali. Peneliti akan melakukan *post test* melihat pengaruh dari kegiatan bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

Bagan 3.1. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan teori penelitian yang relevan kerangka berpikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

HO = Tidak ada pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Ha = Ada pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlokasi di TK Gusnita Jalan Ompu Toga Langit Lingkungan Satu Kelurahan Losung Batu, Kecamatan Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan. Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena peneliti melihat masih banyak anak di kelas B keterampilan perilaku sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya masih kurang. Penelitian ini dilaksanakan pada 25 Agustus 2023 September 2023.

Tabel 3.1.
Agenda / perencanaan penyusunan skripsi

No	Kegiatan	Tahun 2023							
		Bulan							
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep	Okt
1.	Pengesahan Judul	✓							
2.	Studi Pendahuluan	✓							
3.	Penyusunan Proposal		✓	✓	✓				
4.	Revisi Proposal					✓	✓		
5.	Penelitian Lapangan						✓	✓	
6.	Menyusun Hasil Penelitian							✓	✓
7.	Revisi Hasil Penelitian								✓

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Desain ini mempunyai kontrol, tetapi tidak dapat digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen³⁴. Walaupun demikian desain ini lebih baik dari *pre-experimental design*. *Quasi-experimental design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen.

Tabel 3.2. Rancangan Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Y_1	X	Y_2

Keterangan :

Y_1 : *Pretest* kelas eksperimen

Y_2 : *Posttest* kelas eksperimen

X : Treatment / perlakuan yang diberikan

C. Populasi dan Sampel Penelitian

e. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri atas sekelompok subjek anak usia 5-6 tahun yang mempunyai sasaran gejala yang ingin diteliti. Arikunto mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian, yang

³⁴Putu Ade Andre Payadyana dan Gusti Angung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Ekperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 9-10.

terdiri dari semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian³⁵. yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelompok B TK Gusnita Losung Batu dengan jumlah siswa keseluruhan adalah 20 orang.

f. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi penelitian yang digunakan untuk menjawab hasil dari penelitian, dengan tujuan memperkirakan karakteristik dari himpunan atau populasi yang lebih besar³⁶.

Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu sehingga layak dijadikan sampel³⁷. Pengertian *purposive sampling* menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk memperoleh data dengan beberapa cara yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi dan dokumentasi.

Adapun sampel dalam penelitian ini berdasarkan pada *purposive sampling* adalah sebanyak satu kelas yaitu kelas B yang terdiri dari 15 orang anak di TK Gusnita Losung Batu. Alasannya karena kelas

³⁵Ul'fa Hermaeny, *Populasi dan Sampel*, (Bandung : CV Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 35.

³⁶Sugiyono, *Statika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2021), hlm. 62.

³⁷Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling", *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 1 (2021), hlm. 34.

tersebut sesuai dengan kelompok usia dalam penelitian yaitu 5-6 tahun. Selain itu, peneliti melihat kurangnya berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

D. Instrumen Penelitian

Menurut Galeo, instrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan dan pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi³⁸. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada penelitian kuantitatif data yang didapatkan harus jelas dan spesifik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi struktur mengenai pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak. Adapun Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah observasi yang berisi daftar jenis perlakuan/perilaku yang mungkin timbul dan diamati. Tugas observer memberikan tanda ceklis pada skor yang dapat melalui pedoman observasi yang dibuat dari observasi yang dilakukan. Adapun pedoman observasi yang digunakan sebagai berikut:

³⁸Ovan dan Andika Saputra, *Aplikasi Uji Valid dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, (Bura'ne : Cendekia Indonesia, 2020), hlm. 1.

Tabel 3.3. Pedoman Observasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Aspek Perkembangan	Hasil	Sub Indikator
Perilaku Sosial	Komunikasi	-anak mau mendengarkan teman yang berbicara -anak mau menyapa temannya -anak mau mengajak teman bertukaran pendapat
	Berbagi	-anak mau berbagi alat permainannya -anak mau berbagi makanan kepada temannya -anak mau meminjamkan alat belajarnya
	Berinteraksi	-anak dapat berbicara dengan baik dan sopan kepada temannya -anak mau menceritakan pengalaman bermainnya kepada teman -anak mau mendengarkan temannya yang sedang berbicara
	Bekerjasama	-anak mau mengerjakan tugas kelompok -anak mau membantu teman yang kesulitan -anak mau mengutip dan membuang sampah secara bersama-sama

Rubrik Penilaian

BB = Belum Berkembang : 1

MB = Mulai Berkembang : 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

Nilai 1 ketika anak BB (Belum Berkembang), nilai 2 ketika anak MB (Mulai Berkembang), nilai 3 ketika anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan), nilai 4 ketika anak BSB (Berkembang Sangat Baik).

E. Teknik Pengumpulan Data

H. Observasi

Observasi adalah kegiatan melihat dan mengamati objek penelitian untuk mengetahui pengaruh, perkembangan untuk mendapatkan informasi baik faktor penyebab dan dampak secara luas. yang diteliti dan diamati untuk mengumpulkan data atau penilaian, yang mengharuskan peneliti kelapangan untuk mengamati hal yang berkaitan dengan tempat/ruang, pelaku, objek, kegiatan, waktu, perbuatan dan peristiwa³⁹.

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan terarah terhadap gejala pada objek penelitian. Peneliti kemudian membuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian. Observasi dapat berupa observasi partisipasi, tidak terstruktur, dan kelompok.

Observasi partisipasi (*participan observation*) adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pedoman observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang timbul dan akan

³⁹Nimatuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum, *Obsevasi Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang, 2018), hlm. 8.

diamati. Pada prinsipnya metode observasi partisipasi merupakan cara untuk memperoleh data dalam latar alamiah oleh peneliti yang mengamati atau turut terlibat pada aktivitas biasa maupun tidak biasa pada kelompok yang diteliti⁴⁰. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa pedoman dan penulis secara bebas mengembangkannya berdasarkan kondisi di lapangan. Lebih lanjut observasi kelompok dilakukan ketika peneliti mengamati objek penelitian secara berkelompok. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi, dimana peneliti terlibat atau turut dalam keadaan observasi.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Observasi

Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah
Perilaku Sosial	Komunikasi	1,2,3	3
	Berbagi	4,5,6	3
	Berinteraksi	7,8,9	3
	Bekerjasama	10,11,12	3

Observasi yang akan dilakukan adalah mengenai perilaku sosial anak usia dini tentang komunikasi, berbagi, berinteraksi dan bekerjasama.

⁴⁰Jogiyanto Hartono, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2018), hlm. 31.

I. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu atau suatu cara mengumpulkan data dan informasi yang dilaksanakan dengan tatap muka agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan idenya⁴¹.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya.

Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara guru untuk mendapatkan informasi yang jelas agar mendapatkan data lengkap dan mendalam sesuai dengan pedoman wawancara.

J. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari bahasa latin yaitu (*docere*) mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, jurnal, gambar, karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian⁴². Menurut Bungin bahan dokumen itu berbeda secara gradual dengan literatur dimana literatur merupakan bahan-bahan yang diterbitkan sedangkan dokumenter merupakan

⁴¹Ismail Suardi Wekke, dkk, *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Adi Karya Mandiri, 2019), hlm . 60.

⁴²Maulid, “Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian”, *Jurnal online Darussalam*, Vol. 21, No. 2 (2020), hlm 54.

informasi yang tersimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter seperti: otobiografi, surat pribadi, catatan harian, memorial, klipping, cerita roman/rakyat, foto, tape, disc, compact disc, data di server flashdisc, data yang tersimpan di web site, dan lain sebagainya.

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data-data yang diperlukan dalam penelitian. Metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data dokumentasi dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Lembar Kerja Anak (LKA) dan lembar penilaian perkembangan anak⁴³.

K. Teknik Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif, teknik analisa data yang digunakan diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia. yang akan diuji adalah kelas eksperimen. hasil data yang dianalisa secara deskriptif kemudian disajikan dalam bentuk daftar distribusi frekuensi beserta grafiknya. Kemudian melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *statistic inferensial*. Untuk

⁴³Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 154.

menguji hipotesis yang telah diajukan dengan Uji-t, langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah⁴⁴:

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Pengujian normalitas ini harus dilakukan apabila belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti adalah normal, Pengujian ini menggunakan uji normalitas data dengan menggunakan rumus chi kuadrat (X^2) berikut⁴⁵:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo_i - fe_i)^2}{fe_i}$$

Keterangan :

X^2 : Chi kuadrat

fo_i : Frekuensi yang di observasi

fe_i : Frekuensi yang diharapkan

Nilai X^2 hitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai X^2 tabel yang diambil dari tabel nilai chi kuadrat dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1, dan kesalahan yang ditetapkan 5%. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan X^2 hitung dengan X^2 tabel :

⁴⁴Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 68-69.

⁴⁵Ahmad Nizar Ranguti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Citapustaka Media, 2016), hlm. 71-74.

- 1) Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan normal
- 2) Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka distribusi data dinyatakan tidak normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Penguji yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dan terkecil dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

Adapun rumusan homogenitas perbandingan varians :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi F dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana “n” pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} .

- E. jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti varians tidak homogen
- F. jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak dengan melakukan Uji-t maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap

variabel terikat. Apabila hasil T_{hitung} pada signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) dengan da (derajat kebebasan) $n_1 + n_2 - 2$ maka hipotesis yang di ajukan diterima, namun sebaiknya, jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka hipotesis ditolak. Dengan taraf $\alpha = 0,05$, dengan rumus uji t berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok 1

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok 2

S_1 : *varians* kelompok 1

S_2 : *varians* kelompok 2

n_1 : banyak subjek kelompok 1

n_2 : banyak subjek kelompok 2

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data *Pretest* dan *Posttest*

Pada bab ini akan diuraikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpul menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi yang sudah valid dan realibel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil penelitian.

1. Kondisi Awal Anak Usia Dini

Penelitian ekperimen ini dilakukan di TK Gusnita Jalan Ompu Toga Langit Lingkungan Satu Kelurahan Losung Batu, Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan. Subjek atau partisipan penelitian dipilih secara random dimana setiap subjek memperoleh peluang sama untuk dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini melibatkan satu kelas, yaitu kelas ekperimen. Proses penelitian ini dimulai dengan menemui kepala sekolah dan guru untuk meminta izin persetujuan melakukan penelitian dan menyampaikan tujuan pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu, peneliti melakukan observasi awal berupa pengamatan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun pada materi lompat tali. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ternyata anak kurang percaya diri pada saat melompat tali dan anak merasa cepat lelah. Terlihat juga anak kurang berminat dalam permainan lompat tali karena anak lebih suka bermain bebas di halaman sekolah.

a. Data Hasil *Pretest*

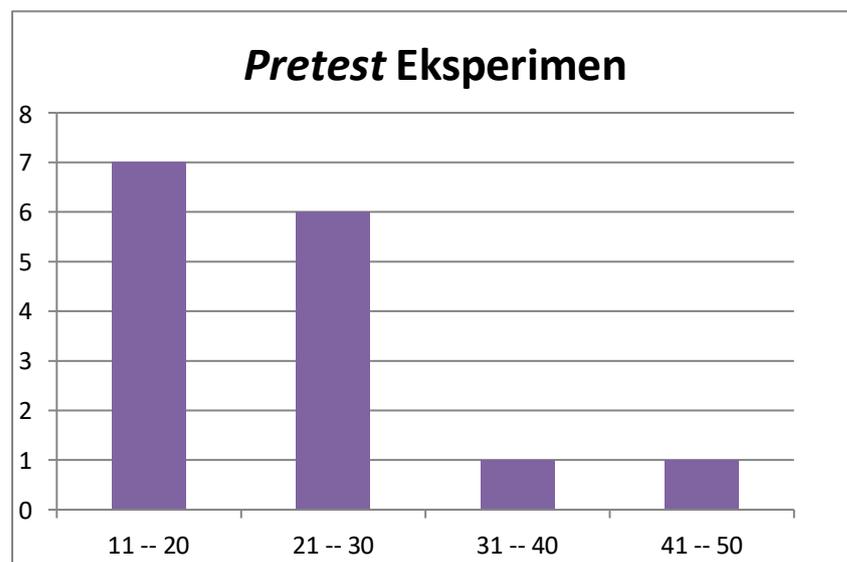
Untuk melihat tingkat kategori keterampilan perilaku sosial anak maka dikonsultasikanlah pada kategori penilaian sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4.1
Deskriptif Ketuntasan Hasil Belajar

Interval	Kategori
41-50	Berkembang Sangat Baik
31-40	Berkembang Sesuai Harapan
21-30	Mulai Berkembang
11-20	Belum Berkembang

Berikut ini deskripsi data untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.

Gambar 4.1
Diagram *Pretest* Kelas Eksperimen



Dari gambar diagram diatas terlihat bahwa data *pretest* kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan (treatment) mengalami keadaan naik turun. Kemudian kemampuan anak dalam *pretest* berkomunikasi,

berbagi, berinteraksi dan bekerjasama masih kurang baik, karena dari data diagram batang tersebut masih 1 anak yang mampu menjawab soal tersebut dari 15 anak yang diajarkan sebagai sampel penelitian.

Adapun hasil keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di kelas kelompok B TK Gusnita Jalan Ompu Toga Langit Lingkungan Satu Kelurahan Losung Batu, Kota Padangsidempuan Utara Kota Padangsidempuan yaitu pada kelompok eksperimen sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Nilai Awal (*Pretest*) sebelum dilakukan *Treatment*

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Zikri	30	MB
2	Aldi	32	BSH
3	Mala	15	BB
4	Dinda	17	BB
5	Rahmad	27	MB
6	Ridho	13	BB
7	Linda	29	MB
8	Mita	15	BB
9	Wahyu	17	BB
10	Jara	17	BB
11	Saripa	27	MB
12	Sinta	32	BSH
13	Ayu	30	MB
14	Manda	13	BB
15	Naldi	25	MB

Data di atas dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian. Deskripsi data tersebut antara lain skor tertinggi, skor terendah, banyak kelas, panjang kelas, mean (rata-rata), persentase ketuntasan siswa, median, modus, standar deviasi, dan rentang data. Daftar distribusi frekuensi nilai awal (*pretest*) kelas eksperimen yang

dihitung menggunakan SPSS Versi 24. dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Deskripsi Nilai Awal (*Pretest*) Pada Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	23,33
2	Median	26,00
3	Modus	17
4	Range	18
5	Std. Deviasi	8,666
6	Varians	75,095
7	Nilai Minimum	13
8	Nilai Maksimum	42

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel di atas, nilai *pretest* di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata ditunjukkan bahwa diperoleh skor terendah 13, skor tertinggi 42, sehingga rentangnya 29 Skor mean (rata-rata) 23.33 dikategorikan kurang, median (nilai tengah) 26,00 modus (data yang sering muncul) 17, standar deviasi (simpangan baku) 8,66, dari tabel di atas dapat dilihat bahwa mean, median dan modus merupakan ukuran pemusatan data (ukuran tendeksi sentral) dan standar deviasi merupakan ukuran penyebaran data (ukuran diperensi). Maka dari itu dibuat perlakuan khusus untuk kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan bermain lompat tali.

b. deskripsi Data Nilai Hasil Akhir *Posttest*

Setelah peneliti mendapatkan data awal dari kelas kelompok B TK Gusnita Jalan Ompu Toga Langit Lingkungan Satu Kelurahan Losung Batu, Kota padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan. Peneliti selanjutnya menggunakan bermain lompat tali pada kelas eksperimen pada

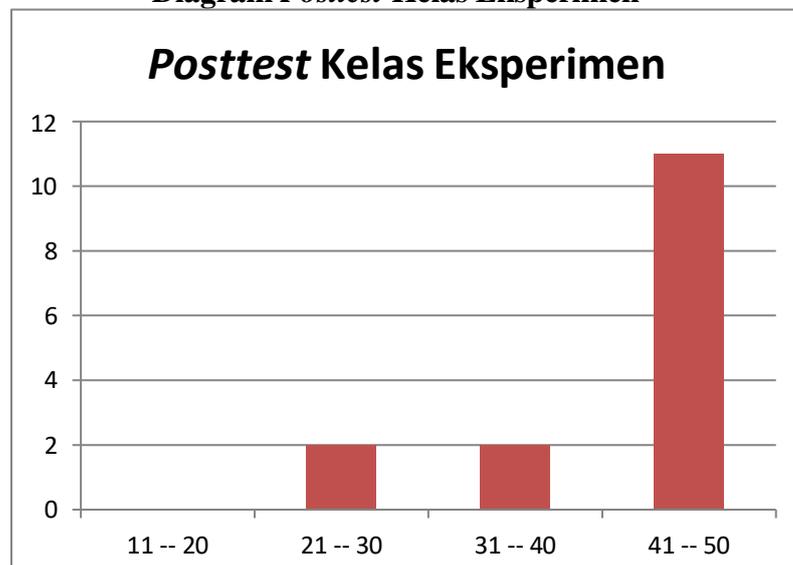
saat bermain perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Data hasil nilai *posttest* anak setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Nilai Akhir (*Posttest*) setelah dilakukan *Treatment*

No	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Zikri	41	BSB
2	Aldi	46	BSB
3	Mala	43	BSB
4	Dinda	42	BSB
5	Rahmad	30	MB
6	Ridho	29	MB
7	Linda	45	BSB
8	Mita	40	BSh
9	Wahyu	46	BSB
10	Jara	41	BSB
11	Saripa	46	BSB
12	Sinta	43	BSB
13	Ayu	45	BSB
14	Manda	39	BSh
15	Naldi	47	BSB

Berikut ini deskripsi data untuk memperoleh gambaran tentang karakteristik variabel penelitian.

Gambar 4.2
Diagram *Posttest* Kelas Eksperimen



Berdasarkan diagram data *posttest* kelas eksperimen diatas menunjukkan bahwa perilaku sosial anak usia 5-6 tahun lebih berkembang. artinya perilaku sosial anak usia 5-6 tahun lebih baik pada data *posttest* dibandingkan dengan data *pretest* pada kelas eksperimen. Berikut ini deskripsi data untuk *posttest* kelas eksperimen dihitung dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 24, yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Deskripsi Nilai Akhir (*Posttest*) Pada Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	41,53
2	Median	43,00
3	Modus	46
4	Range	18
5	Std. Deviasi	5,462
6	Varians	29,838
7	Nilai Minimum	29
8	Nilai Maksimum	47

Berdasarkan hasil deskripsi pada tabel diatas, nilai posttest di kelas eksperimen cenderung memusat ke angka rata-rata 41,53. Standar deviasi sebesar 5,462 sehingga dapat disimpulkan bahwa data diatas memusat ke nilai 43,00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil nilai poststt eksperimen mengalami perubahan dengan meningkat dengan baik.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Untuk menarik kesimpulan dari data yang telah diperoleh maka digunakan statistik inferensial yang menyediakan aturan atau cara yang dipergunakan sebagai alat dalam menarik kesimpulan yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Uji Persyaratan Data Nilai Awal (*pretest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen masih berdistribusi normal sebelum dilakukan bermain lompat tali pada kelas eksperimen. Perhitungan hasil data *pretest* uji normalitas dengan menggunakan rumus chi kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}
Eksperimen	11,5	13,277

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X_{hitung} < X_{tabel}$ dengan $dk = 14$ dan taraf signifikan 1 %. dari data di atas dapat dilihat bahwa $X_{hitung} = 0,252 < X_{tabel} = 13,277$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai awal sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.7
Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Kelas	F _{hitung}	F _{tabel}
Eksperimen	2,21	2,48

F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel} =$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 2,21 < F_{tabel} = 2,48$ dengan $dk_{penyebut}$ dan $dk_{pembilang} = 14$, artinya pada kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen.

2. Uji Persyaratan Nilai Akhir (*posttest*)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen masih berdistribusi normal setelah dilakukan bermain lompat tali pada kelas eksperimen. Perhitungan hasil data postes uji normalitas dengan menggunakan rumus chi kuadrat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Kelas	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}
Eksperimen	12,9	13,277

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ dengan $dk = 14$ dan taraf signifikan 1%. dari data di atas dapat dilihat bahwa $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis sampel ini berasal dari distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data nilai postes sampel mempunyai variansi yang homogen (sama). Di bawah ini adalah hasil perhitungan uji homogenitas dengan nilai tabelnya.

Tabel 4.9
Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Eksperimen	2,21	2,48

F_{hitung} diperoleh dengan membandingkan variansi terbesar dengan variansi terkecil. Variansi terbesar data adalah 75,095 dan variansi terkecil data adalah 29,838. Data dikatakan homogen apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} = 2,21 < F_{tabel} = 2,48$ dengan dk pembilang = dk penyebut = 14 kelas eksperimen setelah dilakukan bermain lompat tali pada kelas eksperimen mempunyai variansi yang sama.

C. Uji Hipotesis

Hasil penelitian yang dilakukan pada data awal *pretest* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa kondisi yang diperoleh sama. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Dari hasil perhitungan uji hipotesis dengan rumus uji t, diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 8,967$, $T_{tabel} = 2,048$ dengan taraf signifikansi 5 % sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa **“Terdapat Pengaruh yang Signifikan Bermain**

Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan”.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum kelas sampel diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan bermain lompat tali, terlebih dahulu diberikan *pretest* sebagai gambaran awal kondisi anak. setelah peneliti mendapatkan hasil bahwa anak pada pokok bahasan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, maka tindakan selanjutnya adalah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) yaitu dengan menggunakan alat bermain lompat tali.

Setelah kelas sampel diberikan perlakuan, guru mengisi lembar observasi anak (*posttest*). Proses bermain lompat tali dilakukan diluar kelas sampel diawali dengan menyampaikan tujuan bermain serta memberikan penjelasan tentang bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yang akan digunakan pada proses bermain. kemudian anak akan diberikan motivasi berupa semangat dan bernyanyi bersama sesuai tema pembelajaran.

Kesimpulan dari penelitian ini setelah pembelajaran dilakukan dengan menerapkan bermain lompat tali sehingga diperoleh peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun lebih baik di kelas kelompok B TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan memberikan alat bermain yang alternatif bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun tentang komunikasi, berbagi, berinteraksi dan bekerjasama.

Pertemuan pertama dengan tema kesukaanku subtema main lompat tali. Proses bermain lompat tali dimainkan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang, pertama anak berbaris di depan kelas, berdo'a bersama dan bernyanyi bersama-sama. Sebelum anak-anak melakukan praktek langsung bermain lompat tali peneliti dan guru memberikan contoh kepada anak bagaimana cara melompat yang akan di lakukan. Pertama para pemain memegang kedua ujung karet secara berhadapan, setelah itu para pemain melompat dengan ketinggian yang telah di buat yaitu di mulai dari lompatan terendah sampai lompatan tertinggi yaitu dimulai dari mata kaki, betis, lutut, paha dan yang terakhir pinggang anak-anak bermain secara bergantian.

Setelah selesai di paraktekkan anak langsung mempraktikkannya sesuai dengan arahan peneliti dan guru, anak harus mengantri ketika ingin melompat agar semua anak bisa melompat secara bergantian. anak juga mengenal jenis, macam, bentuk ukuran, dan warna karet. selesai bermain peneliti dan guru pendamping meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian peneliti dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anaka saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru meminta 3 anak untuk menceritakan pengalamannya belajar yang telah di lakukan pada hari ini, mulai dari awal

hingga kegiatan berakhir. Guru memberikan tanggapan, apresiasi dan kepada anak yang berani menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini, dan juga pada anak-anak yang lain. sebelum mengakhiri kegiatan peneliti dan guru memberikan penguatan secara umum tentang materi yang telah dilakukan dalam satu hari ini, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar.

Pertemuan kedua dengan tema kesukaanku subtema main bola, pertama kegiatan pembukaan yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan sapaan kepada guru dan peneliti, bernyanyi bersama dan membaca ayat pendek yaitu al-ikhlas, an-nas. Pada kegiatan inti anak-anak melakukan kegiatan main bola. guru menjelaskan satu persatu cara melakukan kegiatan dan menunjukkan alat serta bahan yang digunakan untuk bermain. anak-anak melakukan kegiatan bermain guru mengamati dan memberikan motivasi pada anak agar anak bisa melakukan kegiatan dengan baik dan benar. anak melakukan praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan.

Selesai bermain peneliti dan guru pendamping meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian peneliti dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anaka

saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru meminta 3 anak untuk menceritakan pengalamannya belajar yang telah dilakukan pada hari ini, mulai dari awal hingga kegiatan berakhir. Guru memberikan tanggapan, apresiasi dan kepada anak yang berani menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari ini, dan juga pada anak-anak yang lain. sebelum mengakhiri kegiatan peneliti dan guru memberikan penguatan secara umum tentang materi yang telah dilakukan dalam satu hari ini, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar.

Pertemuan ketiga dengan tema lingkungan subtema keluargaku, pertama kegiatan pembukaan yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan sapaan kepada guru dan peneliti, bernyanyi bersama dan membaca ayat pendek yaitu al-ikhlas, an-nas. Pada kegiatan inti anak-anak praktek langsung menulis nama-nama anggota keluarga, peneliti dan guru pendamping memberikan contoh agar anak bisa meniru dan menuliskannya di kertas yang disediakan, guru mengamati kegiatan anak-anak sampai selesai dan melihat apakah anak mampu menuliskan nama-nama anggota keluarga dengan benar.

Selesai bermain guru meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian guru dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca

do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anak saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru meminta anak bagaimana cara mengenalkan anggota keluarga di depan teman-temannya dengan menunjukkan hasil yang dituliskan anak tadi kepada temannya, dengan menggunakan kartu huruf dan disusun dengan baik. sebelum mengakhiri kegiatan guru memberikan penguatan secara umum tentang materi yang telah dilakukan dalam satu hari ini, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar.

Pertemuan keempat dengan tema lingkungan subtema rumahku, pertama kegiatan pembukaan yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, mengucapkan salam, membaca do'a dan sapaan kepada guru, bernyanyi bersama dan membaca ayat pendek yaitu al-ikhlas, an-nas. Pada kegiatan inti guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing. selanjutnya guru akan mengarahkan anak untuk mengambil balok, berikutnya anak mulai menyusun balok sesuai arahan guru anak membuat rumah dari balok.

Selesai bermain guru meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian guru dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan

bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anak saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru meminta anak bagaimana cara mengenalkan anggota keluarga di depan teman-temannya dengan menunjukkan hasil yang dituliskan anak tadi kepada temannya, dengan menggunakan kartu huruf dan disusun dengan baik. sebelum mengakhiri kegiatan guru memberikan penguatan secara umum tentang materi yang telah dilakukan dalam satu hari ini, kemudian kegiatan belajar diakhiri dengan membaca do'a selesai belajar.

Pertemuan kelima dengan tema tumbuhan subtema buah-buahan, pertama kegiatan pembukaan yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, mengucapa salam, membaca do'a dan sapaan kepada guru, bernyanyi bersama dan membaca ayat pendek yaitu al-ikhlas, an-nas.

Pada kegiatan inti guru mengajarkan anak mengenal buah-buahan, guru sudah menyiapkan buku gambar sesuai dengan keinginan anak. anak secara bergantian menyebutkan buah sesuai yang sudah di gambar anak. anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna.

Selesai bermain guru meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian guru dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anak saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai, guru memberikan pujian kepada anak yang sudah bermain dengan baik dan memberikan motivasi bagi anak yang melakukan kesalahan, bernyanyi mari pulang secara bersama-sama dan terakhir membaca do'a.

Pertemuan keenam dengan tema tumbuhan subtema sayur-sayuran, pertama kegiatan pembukaan yaitu anak-anak berbaris di depan kelas, mengucapa salam, membaca do'a dan sapaan kepada guru, bernyanyi bersama dan membaca ayat pendek yaitu al-ikhlas, an-nas. Pada kegiatan inti guru mengajak anak belajar mengenal buah-buahan, guru menyiapkan buku gambar, anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak, anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak, anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna.

Selesai bermain guru meminta anak-anak untuk merapikan alat mainan yang digunakan dan mengembalikan mainan yang telah digunakan, kemudian guru dan mengajak anak untuk cuci tangan dan dilanjutkan dengan makan bekal yang di bawa anak-anak dari rumah. sebelum makan anak membaca do'a mau makan secara bersama-sama. anak-anak melakukan aktifitas makan bersama dan guru mengamati kegiatan anak-anak saat makan. selesai makan anak-anak merapikan alat makannya dan membaca do'a selesai makan.

Pada kegiatan akhir guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai, guru memberikan pujian kepada anak yang sudah bermain dengan baik dan

memberikan motivasi bagi anak yang melakukan kesalahan, bernyanyi mari pulang secara bersama-sama dan terakhir membaca do'a.

Bermain lompat tali merupakan jenis permainan yang menyenangkan membuat anak usia dini mengerti bahwa perilaku sosial sebagai suatu perilaku yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat bagi orang sekitar lingkungannya, perilaku sosial ini dilakukan dengan tujuan yang baik seperti komunikasi, berinteraksi, bekerjasama dan berbagi. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada anak usia dini dibuktikan dengan anak dapat menyesuaikan diri dengan temannya anak mulai mau bekerjasama pada saat bermain dan tidak mengasingkan diri.

Pada saat bermain lompat tali anak mau berbagi giliran bermain dan mulai mengikuti aturan bermain. saat proses pembelajaran anak mulai mengerti pada saat belajar dan mau bertanya kepada teman dan guru. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama anak yang keterampilan sosialnya rendah sebanyak 12 orang. Sedangkan pada pertemuan kedua hanya 4 orang anak yang keterampilan sosialnya berubah dan dapat menyesuaikan diri dengan temannya dan tidak mengasingkan diri. Sejalan dengan menerapkan bermain lompat tali anak mulai aktif bersosialisasi dan mulai berkomunikasi dengan teman yang lain.

Kesimpulan pada penelitian ini setelah bermain lompat tali dilakukan terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun diperoleh peningkatan perilaku sosial anak, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menerapkan Bermain Lompat Tali Terhadap

Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Samsir yang menyebutkan bahwa pengaruh bermain tradisional lompat tali terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. terdapat peningkatan terhadap perilaku sosial anak mulai dari komunikasi, berbagi, berinteraksi dan bekerjasama. hal tersebut sesuai dengan teori Sujiyono yang menyatakan bahwa keterampilan sosial anak usia dini adalah suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial. Keterampilan untuk menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain. bahwa keterampilan sosial meliputi komunikasi, (sharing), berbagi, berinteraksi, bekerjasama dalam kelompok bermain. anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar dan hidup bersama dengan orang lain. kemampuan berkomunikasi dan sosial adalah untuk hidup dan bekerja dengan orang lain.

Dengan demikian metode bermain lompat tali dapat mempengaruhi keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun dengan adanya peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun yang dicapai anak. anak diajarkan melalui media tali (karet) yang lebih baik dan aman di mainkan anak ketika bermain bersama dalam pencapaian indikator perilaku sosial anak yaitu komunikasi, berbagi, berinteraksi dan bekerjasama.

E. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Kondisi awal proses bermain dengan menggunakan media lompat tali, anak masih merasa kurang mengerti bagaimana cara melompat yang benar dan kebigungan dalam mempraktikkan bermain lompat tali.
2. Dalam pemberian *pretest* dan *posttest*, peneliti belum mampu mengendalikan kondisi kelas sehingga proses bermain lompat kurang kondusif.
3. Pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, sedangkan aspek yang lainnya belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menerapkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $T_{hitung} = 8,967 > T_{tabel} = 2,048$. Dari hasil perhitungan tersebut terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini yaitu:

1. Bagi anak

Anak diharapkan dapat meningkatkan keaktifan komunikasi, berbagi, berinteraksi, dan bekerjasama anak dengan anak yang lain agar meningkatnya keterampilan perilaku sosial anak sejak usia dini.

2. Bagi guru

Disarankan untuk menggunakan media lompat tali dalam mengembangkan perilaku sosial anak, karena bermain lompat tali dapat melahirkan atau menumbuhkan keterampilan perilaku sosial anak usia dini.

3. Bagi kepala sekolah

Disarankan agar dapat menyediakan fasilitas yang dapat mendukung dalam mengembangkan perilaku sosial anak, menyediakan media pembelajaran yang menarik dan juga aman digunakan seperti media bermain karet agar perilaku sosial anak semakin meningkat.

4. Bagi peneliti

Disarankan untuk dapat melanjutkan penelitian ini, selain dalam melihat pengaruh bermain lompat tali terhadap keterampilan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun, dapat juga melatih mental anak agar bisa percaya diri dalam melakukan kegiatan bermain bersama temannya, meningkatkan kekuatan otot seperti betis, tangan dan lengan bawah anak, memberikan kegembiraan bagi anak, melatih kerjasama antar kelompok semakin terlihat, sehingga dapat dijadikan alternatif bagi peneliti untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharoni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, Yogyakarta: Javalitera, 2019.
- Agusniatih Andi, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, Tasikmalaya: Indeks, 2019.
- Andayani Sri, 'Bermainan Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini', *Jurnal An-Nur Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Vol. 7, No. 1 (2021), hlm. 232.
- Fad Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta: Niaga Swadaya, 2020.
- Fadillah Muhammad, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, 2019.
- Farida Niken and Sakinah Siregar, 'Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5. 2 (2022), 62.
- Hartono Jogiyanto, *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, Yogyakarta: Andi Offset, 2018.
- Hasil Obsevasi Tanggal 12 Januari 2023 Di Tk Gusnita Losung Batu (Padangsidimpuan, 2023).*
- Hermaeny Ul'fa, *Populasi dan Sampel*, Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021.
- Ismail Suardi Wekke, dkk, *Metode Penelitian Sosial Yogyakarta: Adi Karya Mandiri*, 2019.
- Ismaniar dan Klara Septia Landa, 'Hubungan Lingkungan Sosial Masyarakat dengan Perilaku Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7. 2 (2023),7.
- Juyinah and Mudzakir Dicky Oktora,'Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial Anak Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani', *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 12. 1 (2022), 15.

- Khair Husnuzziadatul, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Warna*, 2. 2 (2018), 15-20.
- Khaironi Mulianah, 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3. 1 (2018), 5-6.
- Khariah, *Assesmen Perkembangan Sosial-emosional Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Lenaini Ika, 'Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling', *Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6. 1 (2021), 34.
- Lukman Fajar, 'Perilaku Sosial Anak Usia Dini di Lingkungan Lokalisasi Guyangan', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 10. 1 (2018), 122.
- Maulid, 'Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian', *Jurnal online Darussalam*, 21. 2 (2020), 54.
- Mayar, 'Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa', *Jurnal Al- Talim*, 2. 6 (2020), 14-15.
- Nimatuzahroh and Susanti Prasetyaningrum, *Obsevasi Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018.
- Nurhasanah, 'Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. 2 (2021), 92.
- Oktami Mayusta Putri, 'Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8. 1 (2021), 48.
- Oktari Puspita Ria and Nurlaili, 'Kesulitan Anak Usia Dini Dalam Berinteraksi Sosial di TK Negeri 09 Bengkulu Selatan', *Jurnal Of Early Childhood Islamic Education*, 3. 1 (2019), 26-28.
- Ovan and Andika Saputra, *Aplikasi Uji Valid dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*, Bura'ne: Cendekia Indonesia, 2020.
- Payadyana Putu Ade Andre and Gusti Angung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Ekperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.

- Permatasari Ratih, 'Kreativitas Bermain Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2019), 17.
- Putri Oktami Mayuska dan Zahratu Qalbi, 'Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 8. 1 (2021), 48.
- Rachman Selly Puspa Dewi and Isah Cahyanti, 'Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2. 1 (2019), 55-56.
- Rangkuti, Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan* Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Resmasari Yuana, 'Tingkat Keterampilan Sosial Anak TK Kelompok B di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Anak*, 9. 2 (2020), 6.
- Ria Adistyasari, *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak Dalam Bermain*, Bandung: PT Rosdakarya, 2020.
- Sari Mega Pemata and Delfi Eliza, 'Pelaksanaan Penanaman Sharing Behavior Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak', *Jurnal Tunas Cendekia*, 4. 1 (2021), 249.
- Sarnoto Ahmad Zain, 'Komunikasi Efektif Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Menurut Al-Qur'an', *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6. 3 (2022), 23.
- Siregar Sakinah, 'Penggunaan Media Gambar Dalam Memstimulasi Konsentrasi Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arafah Padangsidimpuan', *Jurnal Al-abyadh*, 4. 2 (2021), 96.
- Siregar Sakinah and Hayatun Nisak, 'Stimulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran', *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1. 2 (2021), 235.
- Siregar Sakinah and Nidaun Nabila, 'Evektivitas Permainan Tradisional Tarompah Stimulasi Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal On Teacher Education*, 4. 2 (2022), 493.
- Sugiyono, *Statika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2021.

- Susanti Santi dkk, 'Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B Tk Aisyiyah 2', *Jurnal PAUD Agepedia*, 3. 1 (2019), 33-34.
- Syamsidah, *100 Permainan PAUD dan TK di Luar Kelas*, Yogyakarta: Diva Kids, 2019.
- Yuliantini Sera, 'Permainan dan Bermain Di PAUD', *Jurnal Primearly*. 2. 2 (2019), 201.
- Zulmi Nizar Irnawi dkk, 'Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Peningkatan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok A di Tk Al-Azhar Pakusari Jember', *Jurnal Of Early and Inclusive Education*, 2. 1 (2020), 30.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Widadari
Nim : 1920600011
Tempat/Tgl Lahir : Desa Buburan/21 Mei 2000
Email/No HP : widadari86@gmail.com/ 0813-3464-7961
Jenis Kelamin : Perempuan
Jumlah Saudara : 6 (Enam)
Alamat : Jl. Pantai Barat, Desa Buburan

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Darwin
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Mardiana
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 361 Desa Buburan
SMP : Mts Muhammadiyah 20 Natal
SMA : Man 2 Mandailing Natal

Lampiran 1. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan : II/1
Tema/Subtema : Lingkungan/Keluargaku
Hari/Tanggal : Jum'at 25 Agustus 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal anggota keluarga 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan anggota keluarga sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis nama-nama anggota keluarga (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu huruf yang sesuai dengan gambar	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna kartu gambar.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika bermain kartu gambar (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar	Tanya jawab tentang warna, bentuk huruf-huruf alphabet (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain kartu huruf.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal anggota keluarga.
- Melalui kegiatan bermain kartu huruf, anak mampu mempraktikkan bagaimana cara menyusun huruf dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu huruf
- Praktek langsung bermain kartu huruf
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun huruf
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran huruf-huruf alphabet
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal anggota keluarga.

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- a. Buku, poster
- b. Taman belajar
- c. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Kartu Huruf
- Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 menit)2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit)4. Bernyanyi "Keluargaku" (5 menit)5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok.2. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing3. Selanjutnya guru akan membagikan kartu huruf kepada setiap kelompok4. Berikutnya anak mulai menyusun kartu huruf sesuai arahan guru.5. Anak menyebutkan huruf-huruf yang disusun
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak membereskan alat belajar (10 menit)2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,
Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidempuan, 25 Agustus 2023
Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar,S.Pd

Susi Hairani Manullang,S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia	: B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan	: II/2
Tema/Subtema	: Lingkungan/Rumahku
Hari/Tanggal	: Senin 28 Agustus 2023
KD dan Indikator yang dicapai	: 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal bagian-bagian rumah 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menuliskan kata rumah dan menggambar rumah sebagai gerakan halus yang terkontrol	Praktek langsung menulis kata rumah dan menggambar rumah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menyusun balok sampai berbentuk rumah	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna balok.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika mengambil balok (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun balok sampai berbentuk rumah	Tanya jawab tentang warna, bentuk bangunan rumah (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati anak bermain balok
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara mengenal bagian-bagian rumah.

- Melalui kegiatan bermain balok, anak mampu mempraktikkan bagaimana membuat rumah dari balok dengan baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain balok
- Praktek langsung bermain balok
- Mengantri menunggu giliran untuk menyusun balok
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran balok
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari mengenal bangunan rumah

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

7. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
8. Mengucapkan salam masuk dan keluar
9. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
10. Bernyanyi
11. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
12. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- d. Buku, poster
- e. Taman belajar
- f. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Balok
- Spidol

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Baris berbaris (20 menit) 7. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 8. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 9. Bernyanyi "Keluargaku" (5 menit) 10. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok. 7. Kemudian anak duduk melingkar di kelompok masing-masing 8. Selanjutnya guru akan mengarahkan anak untuk mengambil balok 9. Berikutnya anak mulai menyusun balok sesuai arahan guru 10. Anak membuat rumah dari balok
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 6. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 7. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 8. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 6. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 7. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 8. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,
Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidimpuan, 28 Agustus 2023
Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar,S.Pd

Susi Hairani Manullang,S.Pd.

ANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia	: B/5-6 tahun
Semester/Pertemuan	: II/3
Tema/Subtema	: Kesukaanku/Main Lompat Tali
Hari/Tanggal	: Selasa 29 Agustus 2023
KD dan Indikator yang dicapai	: 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12, 4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu bermain lompat tali dengan benar 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti melompat	Praktek langsung melompat dan berlari dengan kedua kaki (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu huruf yang sesuai dengan jumlahnya	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, dan warna karet.
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri ketika ingin melompat (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar bola	Tanya jawab tentang warna, bentuk dan manfaat dari bermain lompat tali (Bahasa)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati lompat tali yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna karet tali dan menyimpulkan bahwa lompat tali adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melompat dan berlari dengan kedua kaki.
- Melalui kegiatan melompat karet anak mampu mempraktikkan bagaimana cara melompat yang baik dan benar.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain lompat tali
- Praktek langsung melompat dan berlari dengan kedua kaki
- Mengantri menunggu giliran untuk melompat
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, dan warna karet tali
- Tanya jawab tentang warna, bentuk serta manfaat dari bermain lompat tali.

Metode Pembelajaran :

1. Metode bermain
2. Metode tanya jawab
3. Metode demonstrasi
4. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

1. Buku, poster
2. Taman belajar
3. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Karet gelang

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 menit)2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit)4. Bernyanyi "Balonku ada lima" (5 menit)5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi anak-anak menjadi 2 kelompok.2. Kemudian anak membuat barisan memanjang sesuai kelompok untuk bersiap-siap melompat3. Selanjutnya 2 orang anak memegang karet tali yang direntangkan sesuai arahan guru. Dimana tali di rentangkan pertama di mata kaki, kedua di betis, ketiga di lutut, keempat di paha, dan terakhir di pinggang.4. Berikutnya anak mulai melompat secara bergantian sesuai dengan barisan.5. Anak melompat dengan kedua kaki.
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak membereskan alat belajar (10 menit)2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)

	<ol style="list-style-type: none">3. Bernyanyi lagu “Mari Pulang” (5 menit)4. Membaca do’a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)
--	--

Mengetahui,
Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidimpuan, 29 Agustus 2023
Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar,S.Pd

Susi Hairani Manullang,S.Pd.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK GUSNITA T.A 2022/2023**

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : II/4
Tema/Subtema : Kesukaanku/Main Bola
Hari/Tanggal : Rabu 6 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menangkap bola dengan tepat 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan anggota badan untuk melakukan gerakan halus yang terkontrol seperti meremas (membuat bola dari koran bekas)	Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas seperti memasang kartu angka yang sesuai dengan jumlahnya	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil mainan	Mengantri mengambil mainan (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar bola	Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, menggambar bola, mengucapkan kata bola (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar bola	Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati bola yang merupakan salah satu jenis mainan yang disukai anak-anak dan anak mampu menganalisis ciri-ciri, bentuk dan warna bola dan menyimpulkan bahwa bola adalah salah satu jenis mainan yang disukai oleh anak, bentuknya bulat dan warna-warni.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan gerakan melempar dan menangkap bola dengan dua tangan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menghitung bola sesuai dengan hasil tulisan pada lotre yang sudah diambil sebelumnya dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah yang ada pada kertas lotre.
- Melalui kegiatan menghitung bola anak mampu membandingkan jumlah bola sebelum di gabungkan dengan jumlah bola setelah di gabungkan.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan membuat bentuk bola dari koran bekas.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan menggambar bentuk bola dari spidol/krayon.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain bola dilakukan pada jam istirahat
- Praktek langsung melempar dan menangkap bola dengan dua tangan, membuat bola dari kertas koran
- Mengantri mengambil lotre
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna bola, menghitung bola, mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola yang ada pada kertas lotre
- Tanya jawab tentang warna bola, bentuk bola manfaat dari bermain bola, mencari kartu huruf, menyusun kartu tersebut sesuai dengan tulisan pada gambar bola, mengucapkan kata bola
- Menggambar bola dengan menggunakan spidol/krayon

Metode Pembelajaran :

5. Metode bermain
6. Metode tanya jawab
7. Metode demonstrasi
8. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- g. Buku, poster
- h. Taman belajar
- i. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Koran bekas, plastik
- Kertas gambar
- Bola
- Keranjang tempat bola, kotak kartu huruf dan kartu angka

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 menit)2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit)4. Bernyanyi " Balonku ada lima" (5 menit)5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak belajar melompat bersama dengan dua kaki menuju kotak lotre, mengambil lotre lalu menunjuk pada gurunya dan bersama guru membacakan isi tulisan pada kertas lotre2. Guru sudah menyiapkan keranjang bola, kotak kartu angka dan kartu huruf serta semua alat yang akan digunakan pada posisinya masing-masing

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Anak melakukan aksinya sesuai tulisan pada kertas lotre yaitu setiap anak harus mengambil bola secara bergantian sesuai warna dan jumlah yang ada di kertas lotre sambil menghitung dan mencari kartu angka yang sesuai dengan jumlah bola sebelum digabungkan dan berapa jumlah bola setelah digabungkan 4. Anak berjalan secara bergantian menuju kotak kartu huruf untuk mencari kartu huruf yang sesuai dengan kata bola lalu menempel kartu huruf tersebut dibawah gambar bola sambil mengucap kata bola 5. Anak menggambar bola dengan menggunakan krayon
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,

Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidempuan, 6 September 2023

Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar, S.Pd

Susi Hairani Manullang, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia	: B/5-6 tahun
Semester/Minggu	: II/5
Tema/Subtema	: Tumbuhan/Buah-buahan
Hari/Tanggal	: Kamis 7 September
KD dan Indikator yang dicapai	: 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar buah 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar buah (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengenal jenis, macam, bentuk, ukuran, warna buah-buahan (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar buah	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat buah-buahan (Bahasa)
3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar buah	Menggambar buah dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati buah-buahan.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar buah.

- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar buah.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar buah.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu gambar buah
- Praktek langsung mewarnai buah dengan pensil warna
- Mengantri mengambil pensil warna
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna buah
- Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari buah-buahan
- Menggambar buah dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

9. Metode bermain
10. Metode tanya jawab
11. Metode demonstrasi
12. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- j. Buku, poster
- k. Taman belajar
- l. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Pensil warna
- Buku gambar
- Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Baris berbaris (20 menit)2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit)3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit)4. Bernyanyi "Balonku ada lima" (5 menit)5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak belajar mengenal buah-buahan2. Guru sudah menyiapkan buku gambar3. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak4. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak5. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Anak membereskan alat belajar (10 menit)2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit)3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit)4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit)2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit)3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit)4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,
Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidempuan, 7 September 2023
Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar, S.Pd

Susi Hairani Manullang, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK GUSNITA T.A 2022/2023

Kelompok/Usia : B/5-6 tahun
Semester/Minggu : II/6
Tema/Subtema : Tumbuhan/sayur-sayuran
Hari/Tanggal : Kamis 14 September 2023
KD dan Indikator yang dicapai : 3.1-4.1,3.3-4.3,2.7.3.6-4.6,3.12-4.12,3.15-4.15.

KD	Indikator yang dicapai
3.1 Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntutan orang dewasa	Membiasakan berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan (Nilai Agama dan Moral)
3.3 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggambar sayur 4.3 kegiatan yang menunjukkan anak mampu menggunakan pensil warna.	Praktek langsung menulis dan menggambar sayur (Fisik-Motorik)
3.6-4.6 Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu anak mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana.	Mengetahui jenis, macam, bentuk, ukuran, warna sayur-sayuran (Kognitif)
2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mau menunggu giliran yaitu mengantri saat mengambil pensil warna	Mengantri mengambil pensil warna (Sosial Emosional)
3.13 Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung 4.12 Menyusun kartu huruf sesuai tulisan pada gambar sayur	Tanya jawab tentang warna, bentuk manfaat sayur-sayuran (Bahasa)
3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktifitas seni 4.15 Menggambar sayur	Menggambar sayur dengan menggunakan pensil warna (Seni)

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui tanya jawab dan mengamati sayur-sayuran.
- Melalui kegiatan praktek langsung, guru dan anak mampu menampilkan cara menggambar sayur.
- Melalui kegiatan penugasan anak mampu menggambar sayur.

- Melalui kegiatan penugasan anak mampu mengkreasikan karya seni dengan menggambar sayur.

Materi dalam kegiatan/indikator :

- Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- Kegiatan bermain kartu gambar sayur
- Praktek langsung mewarnai sayur dengan pensil warna
- Mengantri mengambil pensil warna
- Mengenal jenis macam, bentuk, ukuran, warna sayur
- Tanya jawab tentang warna, bentuk, dan manfaat dari sayur-sayuran
- Menggambar sayur dengan pensil warna

Metode Pembelajaran :

13. Metode bermain
14. Metode tanya jawab
15. Metode demonstrasi
16. Metode penugasan dan unjuk kerja

Materi yang masuk dalam pembelajaran :

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengucapkan salam masuk dan keluar
3. Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
4. Bernyanyi
5. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
6. Membersihkan dan membereskan alat tulis dan mainan

Sumber Belajar

- m. Buku, poster
- n. Taman belajar
- o. Hp/laptop, film, audio kaset, YouTube kits

Alat dan Bahan

- Pensil warna
- Buku gambar
- Kartu gambar

Waktu	Langkah-langkah Kegiatan
Pembukaan (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baris berbaris (20 menit) 2. Mengucap salam dan sapaan (5 menit) 3. Membaca do'a sebelum belajar (10 menit) 4. Bernyanyi "Balonku ada lima" (5 menit) 5. Membaca ayat-ayat pendek (20 menit)
Kegiatan inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak belajar mengenal buah-buahan 2. Guru sudah menyiapkan buku gambar 3. Anak menggambar buah-buahan sesuai kemauan anak 4. Anak secara bergantian menyebutkan buah yang sudah di gambar anak 5. Anak menggambar buah dengan menggunakan pensil warna
Istirahat dan makan (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak membereskan alat belajar (10 menit) 2. Anak mencuci tangan sebelum dan sesudah makan (5 menit) 3. Anak berdo'a sebelum dan sesudah makan (5 menit) 4. Anak membereskan alat makan (10 menit)
Penutup (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada anak tentang perasaan anak pada hari ini setelah melakukan kegiatan dari pagi sampai selesai (10 menit) 2. Memberikan pujian kepada semua anak yang sudah bermain dengan baik dan memberi motivasi bagi anak yang masih melakukan kesalahan (5 menit) 3. Bernyanyi lagu "Mari Pulang" (5 menit) 4. Membaca do'a setelah belajar dan keluar rumah dan salam (5 menit)

Mengetahui,
2023

Kepala TK Gusnita Losung Batu

Padangsidempuan, 14 September

Guru Kelas

Sari Repelitawati Siregar, S.Pd

Susi Hairani Manullang, S.Pd.

Lampiran 2. Petunjuk Pengisian Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Perilaku Sosial	Komunikasi	1. Anak mau mendengarkan teman yang berbicara 2. Anak mau menyapa temannya 3. Anak mau Mengajak teman bertukaran pendapat				
	Berbagi	4. Anak mau berbagi alat permainannya 5. Anak mau berbagi makanan kepada temannya 6. Anak mau meminjamkan alat belajarnya				
	Berinteraksi	7. Anak dapat berbicara dengan baik dan sopan kepada temannya 8. Anak mau menceritakan pengalaman bermainnya kepada teman 9. Anak mau mendengarkan teman yang sedang berbicara				
	Bekerjasama	10. Anak mau mengerjakan tugas kelompok 11. Anak mau membantu teman yang kesulitan 12. Anak mau mengutip dan membuang sampah secara bersama-sama				

Rubrik Penilaian :

BB = Belum Berkembang : 1

MB = Mulai Berkembang : 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : 4

Teknik Menentukan Rentang Skor Perilaku Sosial Anak Usia Dini

No	Teknik Menentukan Rentang Skor Perilaku Sosial Anak
	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berdiskusi tugas kelompok meskipun sudah dibantu guru, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa berdiskusi tugas kelompok dengan temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berdiskusi tugas kelompok dan bisa menyelesaikannya, nilai 4 BSB ketika anak mampu menyelesaikan tugas kelompok dengan baik tanpa dibantu guru.
	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa menyapa temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa menyapa temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa menyapa teman dan gurunya, nilai 4 BSB ketika anak mampu dan terbiasa menyapa teman dan gurunya.
	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa mengajak teman bertukaran pendapat, nilai 4 BSB ketika anak mampu dalam mengajak teman bertukaran pendapat.
	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbagi alat permainannya, nilai 2 MB ketika anak mulai berbagi alat permainannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbagi alat permainannya terhadap tiga orang anak, nilai 4 BSB anak mampu meminjamkan alat permainannya kepada empat orang anak.
	Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbagi makanan kepada temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai mau berbagi makanan kepada kedua temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbagi makanan kepada lima temannya, nilai 4 BSB anak mulai berbagi makanan kepada seluruh teman-temannya.

	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa meminjamkan alat belajarnya, nilai 2 MB ketika anak mulai mau meminjamkan alat belajarnya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa meminjamkan pensil belajar kepada dua temannya, nilai 4 BSB ketika anak mampu meminjamkan alat belajarnya kepada teman yang membutuhkan.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa berbicara baik dan sopan kepada temannya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa berbicara baik dan sopan kepada teman terdekatnya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa berbicara baik dan sopan kepada teman sekelasnya, nilai 4 BSB ketika anak mampu berbicara baik dan sopan terhadap teman sebaya di lingkungan sekitarnya.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa menceritakan pengalaman bermainnya, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa menceritakan pengalaman bermainnya kepada teman satu meja, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa menceritakan pengalaman bermainnya di dalam kelas, nilai 4 BSB ketika anak mampu menceritakan pengalaman bermain diluar kelas.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum mau mendengarkan teman yang sedang berbicara, nilai 2 MB ketika anak mulai mau mendengarkan tiga orang anak yang sedang berbicara, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa mendengarkan teman di dalam kelas yang sedang berbicara, nilai 4 BSB ketika anak mampu mendengarkan teman sebaya berbicara di lingkungan sekitarnya.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa mengerjakan tugas kelompok, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa mengerjakan tugas kelompok di kelompoknya, nilai 3 BSH anak sudah bisa mengerjakan tugas kelompok dengan kelompok lain, nilai 4 BSB ketika anak mampu menyelesaikan tugas kelompoknya.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa membantu teman yang kesulitan, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa membantu sebagian temannya, nilai 3 BSH ketika anak sudah bisa membantu temannya yang mengalami kesulitan, nilai 4 BSB ketika anak mampu membantu semua temannya.</p>
	<p>Anak mendapat nilai 1 BB ketika anak belum bisa mengutip dan membuang sampah secara bersama-sama, meskipun sudah diarahkan guru, nilai 2 MB ketika anak mulai bisa membuang sampah secara bersama-sama dilingkungan sekolah, nilai 3 BSH ketika anak sudah mampu membuang sampah pada tempatnya, nilai 4 BSB anak mampu membuang sampah secara bersama-sama tanpa diarahkan guru.</p>

. Pedoman Wawancara

wawancara dengan Guru di TK Gusnita Losung Batu Kota

Padangsidimpuan

Nama : Susi Hairani Manullang, S.Pd.

Pewawancara : Widadari

WAWANCARA DENGAN GURU

1. Bagaimana penerapan bermain lompat tali di lakukan dalam meningkatkan perilaku sosial anak-anak?

Dengan adanya permainan lompat tali anak dapat meningkatkan hubungan sosialnya dengan teman-temannya dan juga bermain lompat tali ini mengajarkan anak untuk saling bekerjasama, saling berbagi, berinteraksi, komunikasi dengan pemain yang lain.

2. Bagaimana cara mengatasi masalah terhadap anak yang tidak mau bekerjasama pada saat bermain dan tidak mau berbagi giliran bermain?

Memberikan contoh yang baik kepada anak bahwa dalam bermain secara kelompok harus ada kerjasama dalam bermain agar setiap kelompok bisa mendapatkan dan memenagkan degiatan bermain tersebut, dan saling berbagi giliran pada saat bermain, jadi kita sebagai seorang guru harus bisa mengontrol anak ketika sedang bermain lompat tali. Agar setiap anak bisa bermain secara bersama-sama dan mendapatkan giliran masing-masing yang telah dibuat oleh guru pendampingnya.

3. Apa manfaat kegiatan bermain lompat tali terhadap anak-anak di TK Gusnita?

Manfaat bagifisik-motorik yaitu dapat melatih keseimbangan badan anak dan melatih otot kaki anak supaya kuat pada saat anak melompat membuat anak mahir dalam melompat tinggi, melatih fisik, mental anak, otot-ototnya, dan juga melatih emosi serta moral anak karena dalam proses bermain lompat tali anak dituntut untuk bermain jujur, adil, dan penuh tanggung jawab. Secara tidak langsung anak akan dirangsang untuk kreatifitas, ketegasan dalam bermain bersama teman-temannya.

4. Perubahan apa yang paling menonjol yang dialami anak-anak setelah bermain lompat tali terhadap keterampilan sosial anak?

Perubahan yang paling menonjol ketika anak merasa senang puas dalam kegiatan bermain dan melatih keberanian anak dalam bersosialisasi dengan anak-anak yang lain, anak mulai aktif dan mau berkomunikasi dengan teman sebayanya. Dan ketika anak bermain lompat tali anak usia dini tidak takut lagi dan berani melakukan lompatan walaupun belum berhasil tetapi anak tetap mau mencoba sampai berhasil.

Lampiran 4. Dokumentasi



Wawancara Dengan Guru Kelas



Wawancara Dengan Guru Kelas



Menganalisis Data Awal (*Pretest*)



Menganalisis Data Akhir (*Posttes*)



Penerapan Perlakuan (Treatment) dengan menggunakan lompat tali



Anak-anak bermain lompat tali



Media Lompat Tali yaitu karet gelang

Statistik *Pretest*

Statistics		
Nilai Pretest		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		23,33
Median		26,00
Mode		17
Std. Deviation		8,666
Variance		75,095
Range		29
Minimum		13
Maximum		42
Sum		350

Statistik *Posttest*

Statistics		
Nilai Posttest		
N	Valid	15
	Missing	0
Mean		41,53
Median		43,00
Mode		46
Std. Deviation		5,462
Variance		29,838
Range		18
Minimum		29
Maximum		47
Sum		623

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,05095559
Most Extreme Differences	Absolute	,252
	Positive	,118
	Negative	-,252
Test Statistic		,252
Asymp. Sig. (2-tailed)		,011 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	35,933	4,007		8,967	,000
	Pretest	,240	,162	,381	1,485	,161
a. Dependent Variable: Posttest						

Hasil Uji Homogenitas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	60,563	1	60,563	2,204	,161 ^b
	Residual	357,170	13	27,475		
	Total	417,733	14			
a. Dependent Variable: Posttest						
b. Predictors: (Constant), Pretest						



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 3562 /Un.28/E.1/PP.00.9/07/2023

24 Juli 2023

Lamp : -

Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag (Pembimbing I)
2. Sakinah Siregar, M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan Dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Widadari
NIM : 1920600011
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidempuan

berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II penelitian skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui,
an.Dekan
WakilDekan Bidang Akademik


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi., M.A
NIP 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD


Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 430 /Un.28/E.2/TL.00.9/08/2023
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi.

24 Agustus 2023

Yth. Kepala TK Gusnita Losung Batu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Widadari
NIM : 1920600011
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Desa Buburan Kec. Natal. Kab. PALUTA

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Bermain Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan Bidang AUPK FTIK



Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd
NIP197104241999031004



LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI TAMAN KANAK-KANAK GUSNITA

Jln. Omputoga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losungbatu Kecamatan Padangsidimpuan Utara
Kota Padangsidimpuan Provinsi Sumatera Utara

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN

Nomor : 073/TKG/IX/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah TK GUSNITA
Alamat : Jl.Ompu Toga Langit Lk.I No.57 Kelurahan Losung Batu
Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswi yang beridentitas dibawah ini:

Nama : WIDADARI
Nim : 1920600011
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah selesai melaksanakan penelitian di TK GUSNITA Kota Padangsidimpuan, terhitung mulai 25 Agustus s/d 15 September 2023 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Lompat Tali Terhadap Keterampilan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gusnita Losung Batu Kota Padangsidimpuan”**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, September 2023
Kepala Sekolah TK GUSNITA


GUSNITA
LOSUNGBATU
KOTA PADANGSIDIMPUAN
SARI REPELITAWATI SIREGAR, S.Pd