

# Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Kabadi-Kabadi

*by* Tri Indah Rusli

---

**Submission date:** 23-Aug-2024 11:02AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2436513110

**File name:** SEMANTIK\_VOL\_2\_NO.\_2\_MEI\_2024\_HAL\_299-320.pdf (994.28K)

**Word count:** 6962

**Character count:** 45598



## Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Kabadi-Kabadi

Tri Indah Rusli<sup>1\*</sup>, Nur Cahaya<sup>2</sup>, Nurul Idhayani<sup>3</sup>, Wa Ode Sari Amalia<sup>4</sup>,  
Yuliyannah Sain<sup>5</sup>

<sup>1,3,4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

<sup>2</sup>TK Ar Rahman, Indonesia

90

Alamat: Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 10 Kendari <sup>36</sup>ndonesia

Korespondensi penulis: [tri.indahrusli@umkendari.ac.id](mailto:tri.indahrusli@umkendari.ac.id)\*

**Abstract.** This research aims to improve children's social skills through implementing the Kabadi-kabadi Traditional game in Group B TK Ar-Rahman Tobengeano, North Kolaka Regency. The research uses a classroom action research (PTK) design with two cycles. The research subjects consisted of 16 children in Group B TK Ar-Rahman Tobengeano. Data is collected through observation and documentation of the learning process. The results showed that the implementation of the ball maze game significantly improved children's social abilities. In cycle I, there was an increase from 40% to 72.22%, and in cycle II the success rate was 93.75%. The implication of this research is that the ball maze game can be used as an effective alternative method in developing the social skills of children aged 5-6 years. It is expected that this research can contribute to the development of learning strategies in kindergarten and provide guidance for teachers to design learning activities that support children's social development.

**Keywords:** Early Childhood, Social Ability, Traditional Game, Kabadi-kabadi

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui penerapan Permainan tradisional kabadi-kabadi pada Kelompok B TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten Kolaka Utara. Penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 16 anak pada Kelompok B TK Ar-Rahman Tobengeano. Data dikumpulkan melalui observasi, serta dokumentasi proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Permainan tradisional kabadi-kabadi secara signifikan meningkatkan kemampuan sosial anak. Pada siklus I, terjadi peningkatan dari 40% menjadi 72,22%, dan pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 93,75%. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa Permainan tradisional kabadi-kabadi dapat digunakan sebagai alternatif metode yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial anak di usia 5-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran di TK dan memberikan panduan bagi guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial anak.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini, Kemampuan Sosial, Permainan Tradisional, Kabadi-Kabadi

### 1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran di taman kanak-kanak biasanya berpusat pada bermain. Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak membangun fondasi yang kuat sebelum mereka memasuki pendidikan dasar. TK juga membantu anak-anak belajar keterampilan sosial, seperti berbagi, berteman, dan belajar aturan berbicara. Dalam pengertian yang lebih luas, Taman Kanak-kanak adalah langkah pertama dalam pendidikan anak-anak dan berfungsi untuk membantu mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Keterampilan, perilaku, dan pemahaman sosial yang dikembangkan oleh anak-anak pada tahap perkembangan awal mereka—biasanya dari usia 0 hingga 6 tahun—disebut kemampuan sosial anak usia dini. Ini mencakup kemampuan untuk

berinteraksi dengan orang lain, memahami dan merespons perasaan dan perilaku orang lain, dan memahami norma dan aturan dalam berinteraksi di masyarakat.

Kemampuan sosial anak usia dini sangat penting karena kemampuan ini membantu anak-anak berfungsi dengan baik dalam lingkungan sosial mereka. Kemampuan sosial yang baik membantu anak-anak membangun hubungan yang sehat, merasa nyaman dalam berbagai situasi sosial, dan belajar dari interaksi dengan orang lain; ini adalah dasar yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional yang lebih lanjut saat mereka tumbuh dewasa. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa TK Ar-Rahman Tebongeano di Kecamatan Lambai Kolaka Utara bahwa kemampuan Sosial anak di sana masih terlihat sangat kurang. Terlihat dari 13 anak didik yang peneliti amati, hanya 5 atau 38,46% anak didik yang sudah menunjukkan perkembangan Kemampuan Sosial yang cukup baik, sedangkan 8 atau sebesar 61,53% anak lainnya masih menunjukkan perkembangan Kemampuan Sosial yang masih rendah, yang dimana persentase ketuntasannya masih sangat jauh dari standar <sup>22</sup>KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75%. Di TK Ar-Rahman Desa Tebongeano Kecamatan Lambai Kolaka Utara, anak-anak masih mengalami masalah perkembangan kemampuan sosial, seperti kesulitan berinteraksi dengan teman sebayanya, kurang kompak dalam kegiatan kelompok, kesulitan menyampaikan perasannya dengan benar, yang menyebabkan pertengkaran sering terjadi, <sup>97</sup> dan lebih suka bermain sendiri daripada bermain bersama.

Beberapa faktor menyebabkan kemampuan sosial anak belum berkembang dengan baik. Salah satunya adalah guru kurang mendorong anak-anak untuk bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. kurangnya aktivitas permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak Selama ini, guru hanya berkonsentrasi pada pembelajaran kelas yang berkaitan dengan perkembangan kognitif siswa.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti menawarkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Permainan tradisional Kabadi-kabadi adalah contohnya. Permainan tradisional kabadi-kabadi dimainkan dalam kelompok dengan kecepatan, strategi, dan kerja sama tim. Kabadi adalah permainan kelompok di mana semua orang <sup>92</sup> harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini dapat meningkatkan hubungan kerjasama di antara anggota kelompok.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### Konsep Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

#### 1. Pengertian Kemampuan Sosial Anak

Kemampuan sosial anak adalah aspek penting dalam perkembangan mereka sebagai individu yang berfungsi secara sosial dan emosional (Fakhriyani : 2018). Ini mencakup berbagai keterampilan dan perilaku yang memungkinkan anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berhubungan dengan orang lain di dunia sekitarnya. Kemampuan sosial ini berkembang seiring dengan pertumbuhan anak, dimulai sejak mereka masih bayi hingga masa remaja, dan berperan penting dalam membentuk kepribadian dan kualitas hubungan mereka dengan orang lain (Anzani & Insan : 2020).

#### 2. Tahapan Perkembangan Kemampuan Sosial Anak

Perkembangan kemampuan sosial anak mengikuti serangkaian tahapan yang mencerminkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan, dan perilaku mereka seiring bertambahnya usia (Fuadia : 2022). Perkembangan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan sosial, pengalaman, dan perkembangan kognitif anak. Adapun Tahap Anak Prasekolah (2-6 tahun):

- a. Berkembangnya kemampuan bermain: Anak-anak mulai belajar bermain dengan teman sebaya dan mengembangkan keterampilan berbagi, mengambil giliran, dan bekerja sama.
- b. Pengembangan bahasa: Kemampuan berbicara dan berkomunikasi dengan bahasa verbal semakin meningkat, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan lebih baik.
- c. Empati awal: Anak-anak mulai mengembangkan pemahaman awal tentang perasaan orang lain dan mungkin merespon dengan simpati ketika teman mereka sedih atau cedera.

Penting untuk diingat bahwa setiap anak mengalami perkembangan sosialnya sendiri, dan tidak semua anak berkembang dengan kecepatan yang sama. Faktor-faktor seperti lingkungan keluarga, pendidikan, dan pengalaman sosial dapat memengaruhi perkembangan kemampuan sosial anak. Selain itu, peran orang tua, pengasuh, dan pendidik sangat penting dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan sosial yang sehat dan positif. Memberikan dukungan, bimbingan, dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain adalah kunci dalam membantu anak-anak mencapai tahapan perkembangan sosial yang sesuai dengan usia mereka.

## Konsep Permainan Tradisional Kabadi-kabadi

Kabadi-kabadi adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan di berbagai negara Asia Selatan, seperti India, Pakistan, dan Bangladesh. Ini adalah olahraga tim yang menggabungkan unsur-unsur kekuatan fisik, kecepatan, dan strategi. Kabadi-kabadi adalah permainan tim yang dimainkan di lapangan dengan dua tim yang bersaing. Tujuannya adalah untuk mencetak poin dengan cara menyentuh pemain lawan.

Permainan kabadi-kabadi sangat menuntut dalam hal kecepatan, kekuatan fisik, ketangkasan, dan strategi tim. Ini adalah permainan yang sangat populer di Asia Selatan dan memiliki sejumlah variasi aturan tergantung pada wilayahnya. Kabadi-kabadi juga telah berkembang menjadi olahraga yang lebih terorganisir, termasuk kompetisi nasional dan internasional.

Kabadi-kabadi adalah permainan tradisional yang populer di Indonesia. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak sebagai bagian dari kegiatan rekreasi dan hiburan. Berikut adalah cara bermain dan aturan dasar permainan tradisional *Kabadi-kabadi*:

1. Persiapan:
  - Pilih dua tim dengan jumlah pemain yang seimbang. Biasanya, setiap tim terdiri dari beberapa orang.
  - Tentukan area bermain yang cukup besar dan rata. Anda dapat menggunakan lapangan atau area yang luas.
2. Pembagian Tim:
  - Setiap tim berdiri di sisi berlawanan area bermain. Mereka saling berhadapan di kedua ujung lapangan.
3. Aturan Dasar:
  - Salah satu tim akan menjadi "tim pengejar," sementara tim lainnya adalah "tim pelarian."
  - Tim pengejar bertugas menangkap anggota tim pelarian. Mereka harus berusaha menangkap pemain dari tim pelarian dengan menyentuh mereka.
4. Permainan Dimulai:
  - Tim pengejar berdiri di sisi lapangan mereka sementara tim pelarian berdiri di sisi lain. Tim pelarian harus berdiri dalam formasi yang rapi dan tidak bergerak.
5. Pengejaran:
  - Permainan dimulai saat tim pengejar berlari menuju tim pelarian dengan cepat untuk menangkap mereka. Tim pelarian berusaha untuk menjaga diri mereka agar tidak ditangkap.

6. Cara Menangkap:
  - Tim pengejar harus menyentuh anggota tim pelarian dengan tangan mereka. Setelah disentuh, pemain dari tim pelarian dianggap tertangkap dan harus meninggalkan lapangan.
  - Tim pelarian dapat mencoba untuk melepaskan anggota yang tertangkap dengan cara menepuk tangan mereka.
7. Pemain yang Tertangkap:
  - Pemain dari tim pelarian yang tertangkap tidak boleh berpartisipasi lagi dalam permainan. Mereka harus meninggalkan lapangan atau duduk di sisi lapangan sebagai tanda bahwa mereka telah tertangkap.
8. Tujuan Tim Pelarian:
  - Tujuan tim pelarian adalah untuk menjaga anggota mereka tetap bebas atau membebaskan anggota yang tertangkap sebanyak mungkin.
  - Mereka dapat berusaha melepaskan anggota yang tertangkap dengan cara menepuk tangan mereka.
9. Tujuan Tim Pengejar:
  - Tujuan tim pengejar adalah menangkap sebanyak mungkin anggota tim pelarian dan membuat mereka menjadi pemain yang tertangkap.
10. Permainan Berlanjut:
  - Permainan berlanjut hingga semua anggota tim pelarian tertangkap atau hingga batas waktu yang ditentukan berakhir.
11. Menentukan Pemenang:
  - Tim yang berhasil menangkap sebagian besar atau seluruh anggota tim pelarian adalah pemenangnya

### Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh S. Sudarto (2018), dengan judul “Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan gobak sodor dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B TK Panca Setya Kabupaten Sintang. Hasil ini ditunjukkan dengan hasil peningkatan keterampilan sosial pratindakan bahwa dari 21 anak, 3 anak (14,28%) pada kategori sangat baik. Hasil siklus 1 keterampilan sosial anak meningkat menjadi 10 anak (47,61%) pada kategori baik. Hasil siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan keterampilan sosial pada kategori sangat baik menjadi 20 anak (90,47%).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Ais Ulfah Fauziah, dkk (2020), dengan judul "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor". Setelah dilakukan analisis data diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Kemampuan guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian melalui permainan tradisional gobak sodor meningkat sebesar 10%, pada siklus I hasil penilaian mencapai persentase 80% dengan nilai rata-rata 79,70 sedangkan pada siklus II mencapai persentase 90% dengan nilai rata-rata 90,00; 2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan tradisional gobak sodor mengalami peningkatan sebesar 9%, pada siklus I hasil penilaian mencapai 81% dengan nilai rata-rata 80,76, sedangkan pada siklus II mencapai 90% dengan rata-rata nilai 90,15 ; 3) Kemampuan kerjasama anak meningkat melalui permainan tradisional gobak sodor sebanyak 15%, pada siklus I hasil penilaian mencapai 74% dengan nilai rata-rata 74,40, sedangkan pada siklus II mencapai 89% dengan nilai rata-rata dari 89,40. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B RA Miftahul Ulum I Kecamatan Cipaku Kabupaten Ciamis.

### 3. METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Ar-Rahman Tobengeano Kecamatan Lambai Kolaka Utara. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kecamatan Lambai Kolaka Utara dengan jumlah 13 orang anak dengan usia 5-6 tahun. Dari 13 anak tersebut terdiri dari 5 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

#### Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Dalam rangka penelitian ini, langkah awal yang ditempuh oleh peneliti adalah melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran sebelum memulai penelitian. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam merancang tindakan yang bertujuan meningkatkan kemampuan sosial

anak melalui penggunaan permainan tradisional Kabadi-kabadi dalam kelompok B di TK Ar-Rahman Desa Tebongeano, Kecamatan Lambai Kolaka Utara. Setelah melakukan pengamatan awal, peneliti menetapkan langkah-langkah yang akan diambil untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui pembelajaran Permainan Tradisional Kabadi-kabadi.

Rencana prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus yang berhubungan satu sama lain.

Tiap siklus mengikuti empat langkah yang sama, dan setiap langkah dilaksanakan secara teratur sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Empat langkah tersebut mencakup perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Prosedur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan Tindakan

Tahap awal yang penting dalam proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini, guru atau pengajar membuat strategi untuk mengatasi masalah atau tantangan yang muncul selama proses pembelajaran. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan yaitu diantaranya:

- a. Membuat skenario pembelajaran dengan perencanaan tertulis untuk kegiatan pembelajaran yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- b. Membuat instrumen indikator penilaian kemampuan anak didik, lembar observasi aktivitas anak, dan lembar observasi aktivitas guru.
- c. Menyediakan media/alat dan bahan yang akan digunakan pada proses pembelajaran.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, tindakan atau strategi yang telah direncanakan sebelumnya akan diterapkan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Semua kegiatan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam rencana pembelajaran.

#### 3. Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi untuk memastikan kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Selanjutnya, dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan.

#### 4. Refleksi

Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dianalisis dan didiskusikan serta dilihat kelemahan-kelemahan yang ada pada setiap siklus. Demikian pula peneliti mengadakan refleksi diri dengan melihat data observasi.

43  
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Observasi

26  
Metode pengumpulan data ini melibatkan pengamatan terstruktur terhadap aktivitas atau situasi yang berlangsung di dalam kelas atau lingkungan belajar. Tujuan dari observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk mendapatkan data yang tepat dan valid mengenai proses pembelajaran di kelas serta untuk mengidentifikasi masalah atau 73 hambatan yang dihadapi oleh siswa selama proses belajar..

#### 2. Dokumentasi

101  
Proses dan hasil pengumpulan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan seperti pembuatan catatan tertulis, rekaman audio atau video, foto, dan dokumen lainnya.

#### Teknik Analisis Data

27  
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dengan jalan menyajikan tabel presentase, masing-masing tabel dan selanjutnya ditarik kesimpulan. Data- data diperoleh dari hasil observasi dan hasil penilaian anak pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

Data kuantitatif didapatkan dari hasil tes penilaian terhadap indikator pada rencana kegiatan harian yang dilakukan dalam dua tahap siklus. Penilaian ini khususnya pada hasil pembelajaran yang mengacu pada capaian perkembangan Kemampuan Sosial anak.

Adapun alat penilaian yang digunakan adalah penilaian dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- a. Simbol ★★★★★ (BSB) = 4 : menunjukkan bahwa anak berkembang sangat baik.
- b. Simbol ★★★(BSH) = 3: menunjukkan bahwa anak berkembang sesuai harapan.
- c. Simbol★★(MB) = 2 : menunjukkan bahwa anak mulai berkembang.
- d. Simbol ★(BB)= 1 : menunjukkan bahwa anak belum berkembang.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak dalam pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

- 34
- a. Pada pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan dan evaluasi pada anak didik, yaitu pemberian checklist pada simbol bintang 4 (empat) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu jika anak telah mampu mengikuti pembelajaran Permainan Tradisional Kabadi-kabadi, bintang 3 (tiga) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu jika anak telah mampu bersosialisasi tapi masih perlu dibimbing oleh guru, selanjutnya

bintang 2 (dua) Mulai Berkembang (MB) yaitu jika anak telah mampu mengikuti pembelajaran dalam Permainan Tradisional Kabadi-kabadi tapi masih perlu dibimbing oleh guru dari awal permainan sampai akhir, sedangkan untuk bintang 1(satu) Belum Berkembang (BB) yaitu anak sama sekali belum dapat menunjukkan perkembangan kemampuan dari awal pelaksanaan kegiatan sampai akhir kegiatan yang berlangsung, dari beberapa bentuk penilaian tersebut di atas, hal ini berdasarkan pada indikator sebagai acuan penilaian.

- b. Peneliti menjumlahkan atau menghitung beberapa anak yang memperoleh nilai simbol bintang 1, 2, 3 dan 4 selama mengikuti kegiatan, setelah diketahui jumlah secara keseluruhan maka diberi bobot/skor untuk masing-masing simbol bintang tersebut. Adapun bobot/nilai BSB= skor 4, nilai BSH= skor 3, MB= skor 2 dan BB= skor 1.
- c. Dilakukan perhitungan konversi bobot nilai berdasarkan jumlah perolehan nilai bintang 1, 2, 3 dan 4 yang telah dicapai masing-masing anak pada setiap siklus tindakan. Dengan menggunakan formulasi perhitungan sebagai berikut

Perolehan

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{JN BSB} \times 4) + (\text{JN BSH} \times 3) + (\text{JN MB} \times 2) + (\text{JNBB} \times 1)$$

- d. Selanjutnya dari formulasi tersebut, maka dikonversikan kembali ke nilai kualitatif dan hal ini merupakan nilai akhir yang akan diperoleh masing-masing anak didik untuk setiap akhir pelaksanaan siklus dalam kegiatan pembelajaran khususnya meningkatkan Kemampuan Sosial anak melalui pembelajaran Permainan Tradisional Kabadi-kabadi. Berikut formulasi perhitungan yang digunakan dalam pengkonversian tersebut :
  - 1) BSB = jika hasil hitungan akhir anak antara 3,50 – 4,00
  - 2) BSH = jika hasil hitungan akhir anak antara 2,50 – 3,49
  - 3) MB = jika hasil hitungan akhir anak antara 1,50 – 2,49
  - 4) BB = jika hasil hitungan akhir anak antara 0,01 – 1,49
- e. Untuk mengetahui ketercapaian perkembangan Kemampuan Sosial yaitu dengan menghitung banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai konversi 2,50 dan 4,00 atau jumlah anak didik yang memperoleh nilai akhir BSB (berkembang sangat baik), dan BSH (berkembang sesuai harapan), hal ini dapat dilakukan sebagai acuan apakah penelitian yang dilaksanakan dikatakan terselesaikan atau tercapai atau apakah masih akan dilakukan penelitian selanjutnya.

- f. Hasil perhitungan tersebut disesuaikan dengan indikator yang ditetapkan selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan apakah penilaian yang dilaksanakan dipandang telah terselesaikan atau dilanjutkan ke tahap siklus selanjutnya.

35

### Indikator Keberhasilan

Sebagai tolak ukur keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari berkembangnya Kemampuan Sosial anak didik. Penelitian ini dikatakan berhasil jika secara klasikal dari total jumlah anak pada Kelompok B telah memperoleh nilai konversi (2,50-4,00) yaitu memperoleh nilai BSB = Berkembang Sangat Baik (\*\*\*\*) dan BSH = Berkembang Sesuai Harapan (\*\*\*) mencapai  $\geq 75\%$  berdasarkan hasil penilaian dari tagihan instrumen penilaian berupa indikator-indikator dari aspek Kemampuan Sosial anak yang diamati dan diberi nilai (yang terdapat pada lembar indikator penilaian kemampuan sosial anak), maka kegiatan tindakan ini dihentikan karena dipandang telah terselesaikan.

57

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Kegiatan Siklus I

##### Perencanaan

Pada tahap ini hal yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat skenario pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), membuat lembar observasi guru dan anak, membuat instrumen penilaian untuk melihat hasil belajar anak serta menyediakan bahan dan peralatan yang diperlukan dalam permainan tradisional kabadi-kabadi.

##### Pelaksanaan Tindakan

Pada praktiknya pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga sesi yaitu: pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 15 November 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 22 November 2023. Pelaksanaan kegiatan diikuti 16 orang anak didik terdiri dari 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2022/2023 sebagai anak didik di kelompok B pada TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten Kolaka Utara.

##### Tindakan Siklus I Pertemuan I

Pada hari pertama kegiatan pembelajaran di TK AR-Rahman Tobengeano, Kecamatan Lambai, Kabupaten Kolaka Utara, kelompok B terlibat dalam permainan tradisional Kabadi-kabadi yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak. Guru dengan penuh semangat memperkenalkan permainan ini sebagai sarana interaktif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial.

Sesi dimulai dengan penjelasan singkat tentang aturan dan tujuan permainan Kabadi-kabadi. Guru memberikan contoh bagaimana permainan ini dapat merangsang kerjasama, komunikasi, dan interaksi sosial di antara anak-anak. Setelah pemahaman dasar diberikan, anak-anak dibagi menjadi dua tim untuk memulai permainan.

Selama sesi permainan, anak-anak diajak untuk berkolaborasi dalam mengejar atau menghentikan lawan, berkomunikasi secara verbal, dan bekerja sama sebagai tim untuk mencapai tujuan bersama. Melalui permainan ini, mereka belajar untuk saling mendukung, menghormati peran masing-masing, dan mengembangkan rasa kebersamaan.

Sesi refleksi setelah permainan menjadi bagian integral dari kegiatan pembelajaran. Anak-anak diajak untuk berbagi pengalaman, menyampaikan perasaan mereka selama permainan, dan mendiskusikan bagaimana kerjasama dan komunikasi dapat ditingkatkan di masa mendatang. Guru memberikan umpan balik positif untuk merangsang pemahaman anak-anak tentang pentingnya kerjasama dan saling pengertian dalam aktivitas kelompok.

Dengan demikian, permainan tradisional Kabadi-kabadi pada hari pertama pembelajaran bukan hanya memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk bergerak secara fisik tetapi juga memberikan wadah untuk pengembangan keterampilan sosial mereka. Permainan ini menjadi langkah awal dalam membangun fondasi yang kuat untuk interaksi sosial yang positif di antara anak-anak kelompok B TK AR-Rahman Tobengeano..

### **Tindakan Siklus I Pertemuan II**

Pertemuan kedua siklus I kegiatan pembelajaran di TK AR-Rahman Tobengeano, Kecamatan Lambai, Kabupaten Kolaka Utara, kelompok B melanjutkan eksplorasi permainan tradisional Kabadi-kabadi sebagai upaya untuk terus meningkatkan kemampuan sosial anak-anak. Guru membawa semangat dan kreativitas ke dalam sesi pembelajaran dengan fokus pada aspek kerjasama, interaksi sosial, dan komunikasi.

Sesi dimulai dengan mengingatkan anak-anak tentang aturan permainan Kabadi-kabadi dari sesi sebelumnya. Guru kemudian memperkenalkan variasi aturan baru atau perubahan kecil dalam permainan untuk menantang dan memperluas pemahaman mereka tentang kerjasama tim. Ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan beradaptasi, pemecahan masalah, dan komunikasi di antara anak-anak.

Anak-anak dibagi kembali menjadi tim, dan permainan dimulai dengan semangat tinggi. Guru memantau secara aktif, memberikan bimbingan ketika diperlukan, dan mendorong interaksi positif antara anggota tim. Selama permainan, aspek-aspek seperti saling mendukung, memberikan petunjuk secara jelas, dan berbagi ide ditekankan untuk memperkuat keterampilan sosial mereka.

Sesi refleksi setelah permainan menjadi waktu yang berharga untuk anak-anak berbagi pengalaman, mencermati perubahan aturan, dan merenungkan bagaimana kerjasama tim dapat ditingkatkan. Guru memfasilitasi diskusi dengan bertanya tentang strategi yang digunakan, peran masing-masing anggota tim, dan perasaan mereka selama permainan.

Melalui kegiatan ini, anak-anak tidak hanya mengalami kegembiraan bermain permainan tradisional Kabadi-kabadi, tetapi juga terus mengasah kemampuan sosial mereka. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menghibur memberikan peluang bagi anak-anak untuk belajar sambil bersenang-senang, sekaligus memperkuat hubungan sosial mereka di dalam kelompok. Permainan tradisional Kabadi-kabadi tetap menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak-anak kelompok B di TK AR-Rahman Tobengeano.

### Observasi

Kegiatan observasi adalah praktek yang dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk memahami dinamika pembelajaran, termasuk identifikasi perkembangan atau rintangan yang muncul selama proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, observasi diterapkan dalam dua dimensi, yaitu pemantauan terhadap tindakan guru dan respons siswa. Setiap pertemuan dapat mengalami variasi karena berbagai faktor, seperti kondisi kesehatan siswa yang mungkin tidak optimal atau suasana hati siswa yang sedang tidak menguntungkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di Kelompok B TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten Kolaka Utara, diperlukan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

### Evaluasi

Peneliti dan guru melakukan penilaian evaluatif dari awal hingga akhir sesi pembelajaran. Metode evaluasi yang diterapkan oleh guru adalah menilai anak selama proses pembelajaran berlangsung. Secara praktis, guru melakukan penilaian terhadap aktivitas dengan menggunakan media gambar, serta mengevaluasi hasil kemampuan sosial anak dalam melatih berbicara anak. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan kemampuan sosial anak selama mereka terlibat dalam proses pembelajaran dengan Permainan tradisional Kabadi-kabadi bola.

Agar penilaian terhadap pencapaian kemampuan anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih sederhana, digunakan referensi penilaian umum yang sering diterapkan di TK. Hal ini dilakukan dengan memberikan simbol bintang dan tanda *checklist* pada setiap indikator penilaian yang telah ditetapkan.

Hasil penilaian perkembangan anak dicatat dalam formulir penilaian. Jika perilaku anak tidak sesuai dengan harapan dan belum mencapai kemampuan yang diinginkan sesuai indikator pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), maka pada formulir penilaian akan dicatat nama anak dengan memberikan satu tanda bintang (\*). Sebaliknya, jika perilaku anak melebihi harapan dan mampu menunjukkan kemampuan melebihi indikator yang tercantum dalam RPPH, maka pada kolom yang bersangkutan akan dicatat nama anak dengan memberikan empat tanda bintang (\*). Tanda bintang empat (\*\*\*\*) juga digunakan untuk menunjukkan bahwa anak dapat menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru dan mengalami perkembangan yang sangat baik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka perolehan nilai dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kemampuan sosial melalui Permainan tradisional Kabadi-kabadi pada anak Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten kolaka Utara melalui konversi nilai untuk tindakan siklus I dapat digambarkan pada tabel berikut 4.2.

**Tabel 1** Deskripsi Hasil Evaluasi pada Tindakan Siklus I

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Banyak anak yang memperoleh nilai BSB (3,50-4,00)	2	15,38%
2.	Banyak anak yang memperoleh nilai BSH (2,50-3,49)	6	46,15%
3.	Banyak anak yang memperoleh nilai MB (1,50-2,49)	3	23,07%
4.	Banyak anak yang memperoleh nilai BB (0,1-1,49)	2	15,38%
Jumlah		13	100%
Persentase keberhasilan anak (BSB+BSH) secara klasikal		8	61,53%

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus I dalam meningkatkan kemampuan kemampuan sosial anak melalui Permainan tradisional Kabadi-kabadi pada anak Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten kolaka Utara diperoleh nilai ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 61,53% atau ada 8 anak didik sudah tuntas dan 5 anak didik atau 38,46% yang belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal anak belum mencapai ketuntasan belajar karena yang memperoleh nilai konversi 2,50-4,00 hanya sebesar 61,53% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang di kehendaki yaitu sebesar  $\geq 75\%$ . Hal ini disebabkan karena sebagian anak didik masih belum dapat bersosialisasi dengan baik dengan temannya. Serta anak masih merasa takut, malu dan kaku saat proses pembelajaran.

## Refleksi

Dari hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan maka pelaksanaan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan secara klasikal minimal 75% anak telah tuntas. Selanjutnya peneliti bersama guru secara kolaboratif menilai dan mendiskusikan kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pelaksanaan tindakan siklus I.

Berikut beberapa kelemahan yang ditemukan pada pihak guru maupun anak didik yaitu:

1. Guru masih kurang baik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru belum mendemostrasikan dengan baik tahapan Permainan tradisional Kabadi-kabadi.
3. Guru belum memberikan kesempatan kepada anak untuk menanyakan hal-hal yang belum dimengerti.
4. Masih ada anak yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan belum antusias dalam melakukan kegiatan
5. Masih ada beberapa anak yang masih belum mendengarkan arahan guru

## Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Kegiatan Siklus II

### Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pada tahap tindakan yang dilakukan pada siklus I masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan sehingga guru Kelompok B bersama peneliti melakukan rencana perbaikan yang akan dilakukan pada tahap siklus II. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan guru kelompok B dalam rangka melakukan memperbaiki kekurangan pada tahap siklus II adalah sebagai berikut :

1. Guru sebaiknya menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada anak agar anak bisa dengan mudah memahami tujuan pembelajaran dengan baik.
2. Guru sebaiknya mendemonstrasikan media bahan Permainan tradisional Kabadi-kabadi pada anak didik dengan jelas sebelum menyuruh anak membuat sesuatu dengan medianya.
3. Guru sebaiknya memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak dimengerti anak dalam kegiatan pembelajaran Permainan tradisional Kabadi-kabadi.
4. Guru sebaiknya memotivasi atau memberikan stimulus kepada anak agar anak tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Permainan tradisional Kabadi-kabadi.

5. Guru sebaiknya mengawasi anak dengan baik saat kegiatan pembelajaran Permainan tradisional Kabadi-kabadi.

#### **4 Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2023 dan pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 30 Desember 2023, dalam pelaksanaan kegiatan ini diikuti oleh 16 anak didik yang terdiri 7 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan yang semuanya terdaftar sebagai anak didik pada Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten Kolaka Utara.

#### **82 Tindakan Siklus II Pertemuan I**

Pada pertemuan pertama siklus II kegiatan pembelajaran di TK AR-Rahman Tobengeano, Kecamatan Lambai, Kabupaten Kolaka Utara, anak-anak kelompok B melanjutkan petualangan belajar mereka dengan permainan tradisional Kabadi-kabadi. Fokus pada hari ini adalah memperdalam dan memperluas kemampuan sosial mereka melalui variasi aturan permainan yang menantang.

Sesi dimulai dengan guru memberikan penjelasan tentang perubahan tambahan dalam aturan permainan Kabadi-kabadi. Mungkin saja ada penambahan elemen kompetitif, peningkatan jumlah pemain, atau perubahan strategi yang diperlukan. Hal ini dirancang untuk merangsang adaptasi dan pemikiran strategis anak-anak, sambil tetap mempertahankan fokus pada kerjasama tim.

Anak-anak kembali dibagi menjadi tim, dan permainan dimulai. Guru memberikan dukungan dan bimbingan sesuai kebutuhan, mendorong mereka untuk berkomunikasi secara efektif, mengembangkan strategi bersama, dan merespons perubahan dalam permainan. Setiap perubahan aturan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar berkolaborasi dan berpikir kreatif.

Sesi refleksi setelah permainan tetap menjadi momen berharga. Anak-anak diajak untuk menyampaikan pengalaman mereka, mengungkapkan bagaimana perubahan aturan mempengaruhi dinamika permainan, dan memberikan saran-saran untuk peningkatan lebih lanjut. Guru memberikan umpan balik positif dan merangsang diskusi tentang pentingnya kerjasama, komunikasi, dan keterlibatan aktif dalam mencapai tujuan bersama.

Dengan demikian, hari ketiga pembelajaran dengan permainan tradisional Kabadi-kabadi tidak hanya mempertahankan keseruan permainan, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial anak-anak. Mereka terus mengembangkan kemampuan beradaptasi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan efektif, membentuk dasar yang solid untuk keterampilan sosial di masa depan. Permainan ini tetap menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam menciptakan

lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat di TK AR-Rahman Tobengeano.

### Tindakan Siklus II Pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus II kegiatan pembelajaran di TK AR-Rahman Tobengeano, Kecamatan Lambai, Kabupaten Kolaka Utara, permainan tradisional Kabadi-kabadi dijadikan alat penilaian untuk mengukur kemampuan sosial anak kelompok B. Guru dengan penuh antusias memberikan pengarahan tentang fokus penilaian dan mengajak anak-anak untuk menunjukkan kemampuan sosial yang telah mereka kembangkan selama sesi pembelajaran.

Permainan dimulai dengan suasana yang penuh semangat, dan anak-anak diberikan kesempatan untuk menerapkan semua keterampilan sosial yang telah mereka pelajari. Guru memantau interaksi antar anak, kemampuan berkomunikasi, serta sikap kerjasama dan keterlibatan aktif dalam tim. Melalui permainan ini, guru dapat menilai sejauh mana anak-anak dapat mengaplikasikan keterampilan sosial mereka dalam konteks yang lebih mandiri.

Sesi penilaian tidak hanya mencakup aspek kompetitif permainan, tetapi juga melibatkan refleksi diri. Guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membagikan pengalaman mereka selama kegiatan pembelajaran dengan permainan Kabadi-kabadi. Mereka diminta untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang telah mereka kuasai, tantangan yang dihadapi, dan apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut.

Selanjutnya, guru memberikan umpan balik secara individual kepada setiap anak, merinci kemajuan yang telah dicapai dan memberikan apresiasi terhadap upaya mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial. Sesi penilaian diakhiri dengan permainan bersama yang bersifat lebih santai, menciptakan momen kebersamaan dan kegembiraan sebagai penutup dari rangkaian kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, pertemuan kedua di siklus II pembelajaran dengan permainan tradisional Kabadi-kabadi tidak hanya menjadi penilaian akhir, tetapi juga sebagai kesempatan untuk merayakan pencapaian dan pertumbuhan anak-anak dalam hal kemampuan sosial. Permainan tradisional ini, selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, juga menjadi cermin keberhasilan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai tradisional dengan pembelajaran yang efektif di TK AR-Rahman Tobengeano..

### Observasi

Observasi yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek, yakni observasi terhadap guru dan observasi terhadap anak. Setiap sesi observasi disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan dalam setiap pertemuan. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, dapat

disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial anak pada Kelompok B di TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten kolaka Utara telah berjalan dengan lancar.

### Evaluasi

Pada table 4 .3 di bawah ini menggambarkan data tentang kondisi kemampuan sosial anak pada siklus II.

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil Evaluasi pada Tindakan Siklus II

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Jumlah anak yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	76,92%
2.	Jumlah anak yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	15,38%
3.	Jumlah anak yang memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB)	0	0%
4.	Jumlah anak yang memperoleh nilai Belum Berkembang (BB)	1	7,69%
<b>Jumlah</b>		13	100%
<b>Persentase Keberhasilan Anak (BSB+BSH)</b>		<b>12</b>	<b>92,30%</b>

Berdasarkan 2 di atas, terlihat bahwa proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kecamatan Lambai Kabupaten kolaka Utara melalui Permainan tradisional Kabadi-kabadi mengalami peningkatan selama fase siklus II berlangsung. Dimana persentase anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH lebih tinggi dari siklus I yaitu sebesar 92,30% demikian pula anak yang memperoleh nilai BB dan MB yang semakin kecil yaitu sebesar 7,69%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus II telah meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan analisis terhadap seluruh tahapan dan permasalahan pelaksanaan pembelajaran dengan permainan tradisional Kabadi-kabadi pada Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kecamatan Lambai Kabupaten kolaka Utara pada siklus II, memperlihatkan peningkatan kegiatan pembelajaran yang sangat signifikan, diantaranya :

- 1) Guru sudah bisa mengawasi dan mengarahkan anak dalam proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- 2) Guru telah menganalisa hasil kegiatan anak. Karena dengan guru menganalisa proses pembelajaran (bermain) anak, guru akan mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran

3) Guru telah mendemonstrasikan dan menjelaskan pembelajaran dengan permainan tradisional Kabadi-kabadi sebelum anak-anak melakukan kegiatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II anak-anak sudah mengalami peningkatan. Adapun perbandingan ketuntasan anak pada siklus I dan siklus II sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut :

**Tabel 3** Perbandingan Hasil Evaluasi Siklus I Dan Siklus II

No.	80	Frekuensi		Persentase	
		S1	S2	S1	S2
1.	Banyak anak yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	10	15,38%	76,92%
2.	Banyak anak yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	2	46,15%	15,38%
3.	Banyak anak yang memperoleh nilai Mulai Berkembang (MB)	3	0	23,07%	0%
4.	Banyak anak yang memperoleh nilai Belum Berkembang (BB)	2	1	15,38%	7,69%
<b>Jumlah Persentase</b>		13	13	100%	100%
<b>Persentase Keberhasilan Anak (BSB+BSH)</b>		<b>8</b>	<b>12</b>	<b>61,53%</b>	<b>92,30%</b>

Data pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa pada siklus I baru 2 anak yang memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), berbeda pada siklus kedua, anak sudah memperoleh nilai kategori BSB sebanyak 10 orang atau sebesar 76,92%. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah anak yang tuntas bertambah, dimana pada siklus I jumlah anak yang memperoleh nilai (BSB+BSH) hanya berjumlah 8 orang atau 61,53% sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 12 orang atau 92,30%. Hal ini membuktikan bahwa jumlah anak yang tuntas dalam pembelajaran siklus II telah melampaui indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu  $\geq 75,00\%$ , sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan tradisional Kabadi-kabadi dapat Meningkatkan Kemampuan sosial Anak pada Kelompok B TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten kolaka Utara.

#### Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Kabadi-kabadi efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial pada anak kelompok B di TK AR-Rahman Tobengeano, Kecamatan Lambai, Kabupaten Kolaka Utara. Hasil penelitian ini memperlihatkan dampak positif dari pengintegrasian permainan tradisional dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Permainan Kabadi-kabadi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan menyenangkan, memotivasi anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial. Selama sesi pembelajaran, anak-anak tidak hanya meningkatkan kemampuan kerjasama tim tetapi juga

mengasah keterampilan komunikasi mereka. Mereka belajar untuk mendengarkan instruksi, menyampaikan ide, dan berkomunikasi secara efektif dengan anggota tim.

Variasi aturan permainan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menghadapi tantangan dan perubahan situasi, mengembangkan keterampilan adaptasi dan pemecahan masalah. Selain itu, melalui refleksi pasca-permainan, anak-anak dapat mengartikulasikan pengalaman mereka, berbagi pandangan, dan mengevaluasi bagaimana mereka dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi sosial di masa mendatang.

Pengamatan guru selama sesi permainan juga menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan rasa kebersamaan, saling mendukung, dan penghargaan terhadap peran masing-masing dalam tim. Hal ini menggambarkan bahwa permainan tradisional Kabadi-kabadi bukan hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif tetapi juga memainkan peran kunci dalam pengembangan aspek sosial anak-anak.

Penting untuk dicatat bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional tidak hanya memberikan dampak positif pada kemampuan sosial anak-anak tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang positif dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman lebih lanjut tentang potensi permainan tradisional dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK AR-Rahman Tobengeano.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan literatur penelitian sebelumnya yang telah mengkaji penggunaan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Beberapa penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk keterampilan sosial.

Penelitian Perdani (2014) menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berkolaborasi pada anak-anak. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana permainan Kabadi-kabadi berhasil meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B di TK AR-Rahman Tobengeano. Konsep kerjasama tim, saling mendukung, dan penghargaan terhadap peran masing-masing dalam permainan Kabadi-kabadi memberikan kontribusi positif pada pengembangan keterampilan sosial anak.

Dengan mengaitkan hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional, seperti Kabadi-kabadi, bukan hanya bermanfaat sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai alat yang efektif dalam pengembangan keterampilan sosial pada anak-anak prasekolah. Implikasinya, penggunaan permainan

tradisional dapat terus diintegrasikan dalam konteks pendidikan anak usia dini untuk memperkaya pengalaman belajar dan mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui Permainan tradisional Kabadi-kabadi dapat meningkatkan kemampuan sosial anak Kelompok B di TK TK Ar-Rahman Tobengeano Kabupaten Kolaka Utara dengan persentase keberhasilan yang dilakukan pada siklus I sebesar 52,94% meningkat pada siklus II menjadi 93,75%

Hal ini terlihat dari hasil penilaian yang dilakukan, dimana pada observasi awal, tingkat keberhasilan anak didik secara klasikal hanya mencapai 29,41%, atau hanya 5 dari 16 anak didik yang memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Setelah melalui tindakan pada siklus I dengan menggunakan kegiatan pembelajaran berbasis Permainan tradisional Kabadi-kabadi, terjadi peningkatan kemampuan kemampuan sosial anak dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 52,94%, di mana 11 dari 16 anak yang menjadi subjek penelitian memenuhi target. Pada siklus II, hasil penilaian menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, mencapai 93,75% dalam mencapai tingkat keberhasilan belajar. Dalam siklus ini, sebanyak 15 dari 16 anak yang menjadi subjek penelitian mampu memenuhi target yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan penelitian, disarankan bagi Guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai metode atau strategi untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, dan lebih mengoptimalkan dalam menggunakan media yang ada. Selain itu, sebaiknya guru dapat mengembangkan panduan dan sumber daya yang dapat digunakan oleh guru dan sekolah dalam menerapkan Permainan tradisional Kabadi-kabadi secara efektif dalam kurikulum mereka, termasuk pelatihan dan dukungan kontinu untuk guru agar mereka dapat mengintegrasikan teknik ini ke dalam pengajaran sehari-hari dengan lebih baik.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada program Studi Pendidikan Profesi Guru yang telah mendanai publikasi artikel ini. Terimakasih kepada Ibu Nur Cahaya selaku Guru TK yang memberikan dukungan fasilitas dan juga data dalam penelitian serta Dosen pembimbing yang memberikan banyak perbaikan dalam pelaksanaan penelitian ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Adhani, D. N., & Hidayah, I. T. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional ular-ularan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 137-146.
- Alam, G. N., Affandi, R. N., & Sudirman, A. (2019). Strategi budaya Sunda menghadapi globalisasi budaya populer: Studi tentang kesenian daerah Jawa Barat menurut perspektif keamanan kultural. *Indonesian Journal of International Relations*, 3(1), 102-118.
- Amalia, E. R. (2019). Meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini dengan metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Anzani, R. W., & Insan, I. K. (2020). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *Pandawa*, 2(2), 180-193.
- Erdiana, L. (2016). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap perkembangan motorik kasar dan sikap kooperatif anak TK kelompok B di Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Pedagogi*, 2(3), 9-17.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39-44.
- Fauziah, A. A. U., Rizal, S. S., & Millah, S. (2020). Peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui permainan tradisional gobak sodor. *Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 61-82.
- Maisyarah, E., & Firman, F. (2019). Media permainan ular tangga, motivasi dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 32-38.
- Melinda, A. E., & Izzati, I. (2021). Perkembangan sosial anak usia dini melalui teman sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 127-131.
- Muzzamil, F. (2021). Pengaruh lingkungan terhadap perkembangan sosial emosional anak. *MURANGKALIH: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02).
- NIM, W. T. (2016). Perubahan jenis permainan tradisional menjadi permainan modern pada anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Sociologique, Jurnal Sosiologi*, 3(4).
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan jasmani olahraga usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1).
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129-136.
- Pratiwi, W. A., Prasetyo, I., & Shabrina, M. N. (2021). Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kinerja guru taman kanak-kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1741-1753.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek. *Edu Publisher*.

- Saripudin, A. (2019). Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 114-130.
- Simanjuntak, M. M. P., Afirianto, T., & Wardhono, W. S. (2019). Pengembangan board game edukasi dengan teknologi augmented reality (studi kasus permainan ular tangga). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2425-2435.
- Sudarto, S. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JJPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 85. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-Arabiyah*, 7(1), 31-43.

# Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Kabadi-Kabadi

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.iainambon.ac.id">jurnal.iainambon.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://if.yudharta.ac.id">if.yudharta.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://smkbagus.blogspot.com">smkbagus.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
4	<a href="http://ypkbm.blogspot.com">ypkbm.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
5	<a href="http://repository.ubharajaya.ac.id">repository.ubharajaya.ac.id</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://mulok.library.um.ac.id">mulok.library.um.ac.id</a> Internet Source	<1%
7	<a href="http://wilmusnem.blogspot.com">wilmusnem.blogspot.com</a> Internet Source	<1%
8	Muh. Adnan Hudain, Ilham Kamaruddin, Irvan Irvan, Juhanis Juhanis, Pius Weraman, Kundharu Saddhono. "Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh	<1%

terhadap peningkatan motivasi belajar pada Anak?", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

---

9

[eprints.uad.ac.id](https://eprints.uad.ac.id)

Internet Source

<1 %

---

10

Hillia Izza. "Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Proyek", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

---

<1 %

---

11

Wahyu Wulandari. "PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL "GEMPURAN"', Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2022

Publication

---

<1 %

---

12

Mukson Hudi. "PENGUNAAN METODE EKSPERIMEN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI MAKHLUK HIDUP SD NEGERI KEDUNGBUNGKUS 02 KECAMATAN TARUB KABUPATEN TEGAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017

Publication

---

<1 %

13

Nofia Sari Yono, Mansyur Mansyur.  
"MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG  
ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN DADU  
PADA KELOMPOK B TK MUTIARA HATI  
KENDARI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD  
UHO, 2018

Publication

&lt;1 %

14

[ejurnal.man4kotapekanbaru.sch.id](http://ejurnal.man4kotapekanbaru.sch.id)

Internet Source

&lt;1 %

15

Azis. "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa  
SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar  
melalui Pendekatan Contextual Teaching and  
Learning", Open Science Framework, 2020

Publication

&lt;1 %

16

Nurhayati Nurhayati, I Putu Suwika, Dila  
Saphira. "Pengaruh Permainan Plastisin  
Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada  
Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi :  
Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

&lt;1 %

17

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

&lt;1 %

18

[digilib.unila.ac.id](http://digilib.unila.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

19

[ejournal.unp.ac.id](http://ejournal.unp.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

20	<a href="http://jurnal.unublitar.ac.id">jurnal.unublitar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://apji.org">apji.org</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://jurnal.ustjogja.ac.id">jurnal.ustjogja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id">jurnalmahasiswa.unesa.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://penelitian.uisu.ac.id">penelitian.uisu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	Cici Ratna Sari, Sofia Hartati Hartati, Elindra Yetti. "Peningkatan Perilaku Sosial Anak melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	<1 %
26	Hasan, Masrur. "Pembelajaran PAI dalam penguatan karakter religius dan sikap peduli sosial siswa di SMP PGRI 1 Cilacap", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %
27	<a href="http://jurmafis.untan.ac.id">jurmafis.untan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	Joni Helandri, Muhammad Arsyad, Utiyah Afiani, Agung Aris Munandar, Nabil Al	<1 %

Bukhori, M. Syahdan Al Fatih<sup>6</sup>, Syahri Rahman. "Pengembangan Model Manajemen Evaluasi Pembelajaran Terpadu untuk Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)", Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2024  
Publication

---

29

Nening Asmianti, Afifah Nur Hidayah. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI MEDIA KARPET GEOMETRI", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019  
Publication

---

<1 %

30

Submitted to Unika Soegijapranata  
Student Paper

---

<1 %

31

ahlimediapress.com  
Internet Source

---

<1 %

32

jurnal.iaibafa.ac.id  
Internet Source

---

<1 %

33

Karmila Karmila, La Ode Kaimuddin. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY PADA SISWA KELAS VI SDN 1 TINUKARI", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2020  
Publication

---

<1 %

34

Nurul Afifah, Aristiana Prihatining Rahayu, Nina Veronica, Ratno Abidin. "Penggunaan

<1 %

TIK Berbasis Video Animasi dengan Metode Show And Tell pada Perkembangan Bahasa Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2023

Publication

35

[docobook.com](https://docobook.com)

Internet Source

<1 %

36

[download.atlantis-press.com](https://download.atlantis-press.com)

Internet Source

<1 %

37

[e-journal.undikma.ac.id](https://e-journal.undikma.ac.id)

Internet Source

<1 %

38

Eny Ariyanti. "PENGUNAAN FLASHCARD EMOJI DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK TK A SARTIASARI SURABAYA", MOTORIC, 2020

Publication

<1 %

39

Erni Jumiastuti, Fathimah Nur Hasanah, Anisa Nur Hidayah, Hartono Hartono. "BunSay : Pusat Literasi Berbasis Kreativitas Pada Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo", JURNAL PENDIDIKAN, 2022

Publication

<1 %

40

Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II

Student Paper

<1 %

41

[de.scribd.com](https://de.scribd.com)

Internet Source

<1 %

42	<a href="http://ejournal.insuriponorogo.ac.id">ejournal.insuriponorogo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://ejournal.undana.ac.id">ejournal.undana.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://ummaspul.e-journal.id">ummaspul.e-journal.id</a> Internet Source	<1 %
46	Rizki Nurannisa, Tanto Aljauharie Tantowie, Dudi Dudi. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Objek Langsung pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Madrasah Ibtidaiyah", Bestari   Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2020 Publication	<1 %
47	<a href="http://eprints.umg.ac.id">eprints.umg.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://favourite-lounge.blogspot.com">favourite-lounge.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://kiss.kstudy.com">kiss.kstudy.com</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://repositori.umsu.ac.id">repositori.umsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	Musnianingsi Musnianingsi, Sakka Hasan, Lisnawati Rusmin. "MENINGKATKAN HASIL	<1 %

BELAJAR PKn MATERI LEMBAGA NEGARA  
SESUAI UUD 1945 SERTA HASIL AMANDEMEN  
MELALUI PENERAPAN STRATEGI BELAJAR  
PETA KONSEP PADA SISWA KELAS VI SD  
NEGERI 1 TALATA", Jurnal Ilmiah Pembelajaran  
Sekolah Dasar, 2020

Publication

52

Yuni Dwi Rahayu, Arvyaty Arvyaty. "UPAYA  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIS-  
LOGIS MELALUI ALAT PERMAINAN  
MEMANCING IKAN", JURNAL RISET GOLDEN  
AGE PAUD UHO, 2019

Publication

<1 %

53

[a-research.upi.edu](http://a-research.upi.edu)

Internet Source

<1 %

54

[journal-nusantara.com](http://journal-nusantara.com)

Internet Source

<1 %

55

[jurnal-lp2m.umnaw.ac.id](http://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id)

Internet Source

<1 %

56

[jurnal.iainponorogo.ac.id](http://jurnal.iainponorogo.ac.id)

Internet Source

<1 %

57

[jurnal.mtsddicilellang.sch.id](http://jurnal.mtsddicilellang.sch.id)

Internet Source

<1 %

58

[repository.iainambon.ac.id](http://repository.iainambon.ac.id)

Internet Source

<1 %

59

[repository.mercubuana.ac.id](http://repository.mercubuana.ac.id)

Internet Source

<1 %

60

Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan  
Jurnal Indonesia

Student Paper

<1 %

61

Nur Hidayah Dayah, Ahmad Syukri Sitorus.  
"Pengaruh Metode Bercerita Terhadap  
Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini",  
Jurnal Kajian Anak (J-Sanak), 2024

Publication

<1 %

62

Submitted to Universitas Muhammadiyah  
Surakarta

Student Paper

<1 %

63

[ejournal.uika-bogor.ac.id](http://ejournal.uika-bogor.ac.id)

Internet Source

<1 %

64

[etheses.iainpekalongan.ac.id](http://etheses.iainpekalongan.ac.id)

Internet Source

<1 %

65

[jasmansyah76.wordpress.com](http://jasmansyah76.wordpress.com)

Internet Source

<1 %

66

[jurnal.upmk.ac.id](http://jurnal.upmk.ac.id)

Internet Source

<1 %

67

[pdfcookie.com](http://pdfcookie.com)

Internet Source

<1 %

68

[repository.uinjkt.ac.id](http://repository.uinjkt.ac.id)

Internet Source

<1 %

- 
- 69 repository.unj.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 70 repository.unpas.ac.id <1 %  
Internet Source
- 
- 71 www.fastbookie.com <1 %  
Internet Source
- 
- 72 www.google.com <1 %  
Internet Source
- 
- 73 Aan Budi Santoso, Ninda Beny Asfuri. <1 %  
"Penerapan M-Learning Berbasis Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Sriwedari No. 197 Surakarta", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2021  
Publication
- 
- 74 Aries Eka Prasetya. "MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA MELALUI PROGRAM PERPUSTAKAAN KELAS", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2020 <1 %  
Publication
- 
- 75 Diana Setyaningsih, Sirjon Sirjon, Agustinus Tandilo Mamma. "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 <1 %  
Publication
-

76

Fauziah Nasution, Khoilula Hanum Tanjung, Annisa Hadisti Rahayu, Intan Puspita Sari, Nisafira Yulianti. "Peran Keterampilan Dasar Mengajar Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini", *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2023

Publication

&lt;1 %

77

Henita Retnasari, Aristiana Prihatining Rahayu, Nina Veronica, Wahono Wahono. "Eksistensi Storytelling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Upaya Menumbuhkan Karakter Kepedulian Sosial Anak", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2023

Publication

&lt;1 %

78

Indrawati, Novi. "Kreativitas Penggunaan Instrumen Asesmen Perkembangan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di TK Negeri Pembina Purbalingga Dan TK Islam Terpadu Bina Putra Mulia Purbalingga", *Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (Indonesia)*, 2022

Publication

&lt;1 %

79

Jasinta Kartika Sari, Choirun Nisak Aulina. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 4-5 tahun melalui Media Seruf (Serok Huruf) di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2024

Publication

&lt;1 %

80

Khadijah Khadijah, Dinul Akbar Nasution, Maisarah Maisarah, Asnil Aidah Ritonga. "Pengaruh Permainan Terompol Terhadap Motorik Kasar, Bahasa, dan Sosial-emosional Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022

Publication

&lt;1 %

81

Mentari Rahmadani, Salwiah Salwiah. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA PLAY DOUGH", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2019

Publication

&lt;1 %

82

Mundiatul Mila. "Penerapan Metode Wahdah Dalam Meningkatkan Kualitas Hafalan Al-Qur'an Siswa di MA Darul Arqam Sawangan Depok", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2023

Publication

&lt;1 %

83

Padilah Padilah, Rizki Novtria. "Hubungan Pembelajaran Scaffolding dengan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Tunas Kekar Banyuasin", Journal on Education, 2023

Publication

&lt;1 %

84

Yayuk Hermi Setyowati. "Penggunaan Metode Kooperatif Model Team Games Tournament Dapat Meningkatkan Kemampuan Belajar Berhitung Perkalian dan Pembagian Siswa

&lt;1 %

# Kelas II", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2017

Publication

---

85	<a href="http://adoc.tips">adoc.tips</a> Internet Source	<1 %
86	<a href="http://blogsainulh.wordpress.com">blogsainulh.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
87	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	<1 %
88	<a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id">e-theses.iaincurup.ac.id</a> Internet Source	<1 %
89	<a href="http://etd.iain-padangsidimpuan.ac.id">etd.iain-padangsidimpuan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
90	<a href="http://hartokambaton.blogspot.com">hartokambaton.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
91	<a href="http://hasmanweb.blogspot.com">hasmanweb.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
92	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet Source	<1 %
93	<a href="http://journal.formosapublisher.org">journal.formosapublisher.org</a> Internet Source	<1 %
94	<a href="http://jurnal.unsur.ac.id">jurnal.unsur.ac.id</a> Internet Source	<1 %
95	<a href="http://ojs.uma.ac.id">ojs.uma.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

---

96	<a href="http://repo.iain-tulungagung.ac.id">repo.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
97	<a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
98	<a href="http://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
99	<a href="http://scholar.ummetro.ac.id">scholar.ummetro.ac.id</a> Internet Source	<1 %
100	<a href="http://sinashita.com">sinashita.com</a> Internet Source	<1 %
101	<a href="http://wiki.kharisma.ac.id">wiki.kharisma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
102	<a href="http://www.yumpu.com">www.yumpu.com</a> Internet Source	<1 %
103	Ariyanto. "Implementasi metode bermain peran pada pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia), 2024 Publication	<1 %
104	Candra Wijaya, Rahmat Rifai Lubis, Haidir Haidir, Suswanto Suswanto, Imron Bima Saputra. "Program One Week One Story Berbasis Keislaman sebagai Bekal	<1 %

---

Keterampilan Abad 21 pada Anak Usia Dini",  
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia  
Dini, 2020

Publication

---

- 105 Nurhalimah Nurhalimah, Nurmalina  
Nurmalina, Rizki Amalia. "Meningkatkan  
Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna  
Melalui Bermain Media Penjepit Baju pada  
Anak Kb Adzkyah Bangkinang Kota secara  
BDR", Journal on Teacher Education, 2020

Publication

---

- 106 Tri Wiyati. "Peningkatan Kemampuan Melipat  
dengan Media Kertas Warna-Warni Pada  
Anak", Jurnal Pelita PAUD, 2019

Publication

---

- 107 Iis Wahyuni Latif, Dorce Banne Pabunga.  
"MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA  
ANAK MELALUI MEDIA GAMBAR PADA  
KELOMPOK B TK KUNCUP BERINGIN  
KECAMATAN POASIA KOTA KENDARI", JURNAL  
RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2018

Publication

---

- 108 Nurlian Nurlian, Lisnawati Rusmin, La Ode  
Safiun Arihi. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PKN MATERI MENJAGA KEUTUHAN NKRI  
MELALUI PENERAPAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBER  
HEAD TOGETHER (NHT) PADA SISWA KELAS V

SD NEGERI 1 NELOMBU", Jurnal Ilmiah  
Pembelajaran Sekolah Dasar, 2019

Publication

---

109

Wd Helmita, Salwiah Salwiah.

"MENINGKATKAN DAYA INGAT ANAK  
MELALUI PERMAINAN TEBAK GAMBAR DI  
KELOMPOK B PAUD BINTANG 9 KELURAHAN  
LALOLARA KEC. KAMBU KOTA KENDARI",  
Jurnal Smart Paud, 2019

Publication

---

<1 %

110

[simdos.unud.ac.id](http://simdos.unud.ac.id)

Internet Source

---

<1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On

# Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak TK Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Kabadi-Kabadi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

