MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 1 ROWOHARJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Syarat Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PG PAUD

Oleh :

CUCU SUGIHERNI

NPM : 13.1.01.11.0359P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

Skripsi oleh :

CUCU SUGIHERNI

NPM : 13.1.01.11.0359P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 1 ROWOHARJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

Telah disetujui untuk diajukan kepada

Panitia Ujian Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD

FKIP UNP Kediri

Tanggal : 25 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Rosa Imani Khan, M.Psi	**Hanggara Budi Utomo, M.Pd. M.Psi**
NIDN. 0705068602	NIDN. 0720058503

ii

Skripsi oleh :

CUCU SUGIHERNI

NPM : 13.1.01.11.0359P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 1 ROWOHARJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi

Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri

PadaTanggal :28 Maret 2015

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan Panitia penguji

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd _____
2. Penguji I : Hanggara Budi Utomo, M.Pd. M.Psi _____
3. Penguji II : Rosa Imani Khan, M.Psi _____

Mengetahui,
Dekan FKIP UNP Kediri

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

iii

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : CUCU SUGHERNI

JenisKelamin : Perempuan

Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk, 23 April 1976

NPM : 13.1.01.11.0359 P

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahaun saya tidak terdapat karyatulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Maret 2015

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
E8555ACF340552869
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

Cucu Sugiherni
NPM. 13.1.01.11.0359 P

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI PERMAINAN KUCING DAN TIKUS DI KELOMPOK B TK DHARMA WANITA 1 ROWOHARJO KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN AJARAN 2014 – 2015

CUCU SUGIHERNI
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatandan pengalaman peneliti bahwa pengembangan kemampuan Sosial Emosional di kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk masih didominasi oleh aktifitas klasikal dengan dominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar anak yang rendah, yang pada akhirnya kemampuan sosial emosional anak juga rendah.

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan permainan kucing dan tikus dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun ajaran 2014/2015

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subyek penelitian 14 anak kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, menggunakan instrumen berupa lembar observasi guru, lembar penilaian unjuk kerja kemampuan sosial emosional anak, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan permainan Kucing dan Tikus dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun ajaran 2014/2015. Hal tersebut dapat dilihat dengan perkembangan prosentase sebelum kegiatan dan setelah siklus I dan siklus II. Dimana pada saat pra tindakan kemampuan sosial emosional anak masih 55,36% setelah adanya tindakan disuklus I prosentasenya 67,28% dan saat suklus II 85,71%. Peningkatan prosentase dari pra tindakan dan siklus I sebesar 11,92% dan peningkatan prosentase dari siklus I dan siklus II sebesar 18,43%. Hal tersebut terbukti bahwa permainan kucing dan tikus dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini baik bagi lembaga penyelenggara pendidikan, bagi guru maupun bagi orang tua sebaiknya untuk meningkatkan hasil belajar dalam pengembangan sosial emosional anak agar anak lebih termotivasi dan tidak jenuh dalam pembelajaran sebaiknya jangan hanya menggunakan cara teori atau bercakap-cakap tetapi juga dengan cara permainan seperti permainan kucing dan tikus

Kata Kunci : Kemampuan Sosial Emosional, Permainan Kucing dan Tikus

I. PENDAHULUAN

Sosial emosional adalah wahana untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik, serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Untuk dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di sekolah tidak hanya dengan metode pembelajaran yang klasikal, hanya bercakap – cakap dan tanya jawab tetapi juga dengan strategi permainan yang dapat meningkatkan sosial emosional anak.

Penggunaan buku penunjang dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pengembangan sosial emosional menyebabkan kurang dipertimbangkannya dan kurang dioptimalkannya penggunaan keberagaman media dan sumber belajar lain sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuat kegiatan belajar sebagai rutinitas yang membosankan bagi anak - anak dan kurang termotivasinya anak untuk mengikuti kegiatan tersebut khususnya pada kegiatan pengembangan sosial emosional sehingga pada akhirnya tingkat capaian perkembangan kemampuan sosial emosional menjadi kurang optimal.

Salah satu strategi permainan yang bisa membantu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak adalah dengan bermain kucing dan tikus. Dalam permainan kucing dan tikus diharapkan agar anak mampu bersikap sportif dalam bermain, mengendalikan emosi yang wajar dan dapat mengikuti permainan (dapat mentaati peraturan permainan).

Dalam permainan kucing dan tikus anak akan dikelompokkan menjadi 3 kelompok yaitu ada yang menjadi pagar ada yang menjadi kucing dan ada yang menjadi tikus. Anak yang menjadi pagar akan membentuk lingkaran dan saling berpegangan untuk melindungi tikus yang berposisi di dalam pagar dari serangan kucing yang berposisi di luar pagar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas itulah, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan memilih judul : “Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kucing dan Tikus di kelompok B TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun ajaran 2014-2015”.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Sosial Emosional

a. Pengertian Kemampuan Sosial Emosional

Dalam Loore (1970) sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan – rangsangan sosial terutama tekanan – tekanan dan tuntunan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya.

Dalam World Book Dictionary (1994) emosi merupakan berbagai perasaan yang kuat. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Berdasarkan hal tersebut maka kemampuan sosial emosional terwujud apabila adanya penerimaan stimulus, kemudian adanya respon yang berwujud dengan pengendalian emosi / perasaan seorang anak yang di wujudkan dengan sikap dan tingkah laku dalam kehidupannya. Perkembangan sosial emosional anak adalah unsur kematangan dari pengendalian emosi/perasaan anak yang dikemudian akan di wujudkan dari perilaku atau tingkah laku anak dalam kehidupan sosialnya.

b. Jenis Emosi
Stewart et al (1985) dalam Child Development A. Topical Approach mengutarakan Jenis emosi :
1) Gembira
2) Marah
3) Takut

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosianal
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional anak menurut Setiawan (1995) antara lain :
1) Pengaruh didalam diri individu sendiri/pengaruh keadaan individu sendiri.
2) Konflik-konflik dalam proses perkembangan
3) Sebab-sebab lingkungan

d. Karateristik perkembangan sosial emosional
Perkembangan sosial individu menurut Nugraha (2000) mengikuti pola.
Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut :
1) Periode Bayi

1 – 2 bulan	:	Belum Mampu Membedakan Objek dan Benda
3 bulan		a) Otot mata sudah kuat dan mampu melihat pada orang atau objek dan mengikuti gerakan b) Telinga sudah mampu membedakan suara. Mulai mampu membedakan objek dan orang, siap untuk belajar menjadi manusia sosial. c) Senyum sosial *(social smiles)* apabila orang yang dikenalnya datang dan menangis apabila ditinggal.
4 bulan	:	Memperlihatkan tingkah laku, memperhatikan apabla ada orang yang bicara, membuat penyesuaian dengan tertawa padanya.
4 – 6 bulan	:	Tersenyum dengan bayi lain
5 – 6 bulan	:	Bereaksi berbeda terhadap suara yang ramah dan tidak
7 bulan	:	Kadang-kadang agresif, menjambak, mencakar, dan sebagainya.
6 – 8 bulan	:	Memegang. Melihat. Merebut benda dari bayi lain
7 – 9 bulan	:	Mengikuti suara-suara, tingkah laku yang sederhana
9 – 13 bulan	:	Meniru suara, mengeksplorasi bayi lain, menjambak dan sebagainya. Bisa bermain dengan permainan tanpa komunikasi
12 bln/1thn	:	Mengenal larangan
13 – 18bulan	:	Mulai minat terhadap bayi lain
15 bulan	:	Memperhatikan minat yang tinggi terhadap orang dewasa dan selalu ingin dekat serta mutasi dengan mereka
24 bulan	:	Dapat membantu melakukan aktivitas sederhana. Menggunakan permainan sebagai alat untuk hubungan sosial. Disini mereka bermain bersama, tetapi tidak ada interaksi – *salutary a paralel play*

2) Periode Prasekolah
Adapun ciri sosialisasi periode prasekolah adalah sebagai berikut:
a) Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumahnya
b) Dikenal dengan istilah Pregang age

c) Hubungan dengan orang dewasa
d) Hubungan dengan teman sebaya
e) 3 -4 tahun mulai bermain bersama

3) Periode Usia Sekolah
a) Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok
b) Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain diluar nilai oarang tua.
c) Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dari rasa berkawan

e. Keterkaitan Perkembangan Sosial Emosioal Dengan Fisik, Mental, dan Psikologis Anak Nugroho dkk, 2008 Antara lain :
1. Kemampuan mendekati anak dalam keadaan apapun
2. Kemampuan mengamati atau mengobservasi berbagai karakter emosi dan perilaku sosial anak
3. Kemampuan dan keterampilan dalam merekam, mencatat dan membuat prediksi-prediksi tentang perbuatan apa yang akan menyertainya.
4. Untuk mendukung kemampuan diatas, sebaiknya guru atau orang tua bersifat objektif, bertindak sesuai kadar dan tingkatan ekspresi yang ditampilkan anak.

2. Permainan Kucing dan Tikus

a. Pengertian Permainan Kucing dan Tikus

Dalam Montolalu dkk (2005) menyatakan bahwa melalui bermain pembentukan perilaku anak dapat terbentuk dengan tujuan supaya anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri serta melatih anak untuk menanamkan budi pekerti yang baik, dapat selalu tertib dan patuh pada peraturan, dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik. Menanamkan kebiasaan disiplin, tanggung jawan, kepedulian, ramah dan suka bekerjasama.

bahwa permainan kucing dan tikus merupakan suatu permainan dimana anak bisa memerankan diri menjadi seekor kusing dan tikus, dimana sang kucing berusaha untuk memangsa si tikus.

b. Prosedur Pemainan Kucing dan tikus

1) Anak dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: pagar, kucing dan tikus.
2) Anak yang menjadi pagar membentuk lingkaran dan bergandengan.
3) Posisi kucing diluar pagar dan posisi tikus didalam pagar
4) Jika kucing akan menerkam tikus maka anak yang menjadi pagar akan bergandengan kuat dan merapat jika kucing mendekati.

c. Manfaat permainan Kucing dan tikus

1) Anak dilatih untuk bersikap aktif
2) Anak dilatih berekspresi
3) Anak dilatih sportif
4) Anak dilatih bekerjasama
5) Anak dilatih berani

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subyek Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Kelompok B dengan usia 4 – 5 tahun pelajaran 2014 – 2015. Dengan anak didik berjumlah 14 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 4 tahap: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan tindakan, 3. Pengamatan dan 4. Refleksi

C. Tehnik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

A. Unjuk Kerja

Instrumen Penilaian Unjuk Kerja
Kemampuan Sosial Emosional Anak

No	Nama anak	Kemampuan Sosial Emosional Anak			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Rava				
2	Kiki				
3	Salsa				
4	Eva				
5	Dea				
6	Yeni				
7	Chery				
8	Faro				
9	Anisa				
10	Valen				
11	Ama				
12	Wulan				
13	Rehan				
14	Revan				

B. Observasi

Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang di observasi	Penilaian			Ket.
		Baik	Cukup	Kurang	
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam permainan kucing dan tikus dapat dipahami oleh anak				
2	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan permainan kucing dan tikus				
3	Keterampilan pendidik dalam memberikan contoh cara permainan kucing dan tikus				
4	Kegiatan pembelajaran dengan permainan kucing dan tikus dapat memusatkan perhatian anak.				

C. Tehnik analisa data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\ \%$$

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu
f = Jumlah anak yang mendapatka bintang tertentu
N = Jumlah anak keseluruhan

Data yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan kriteria sebagai berikut :

Rentang nilai	Kategori	Bobot
90% - 100%	Sangat meningkat	4
70% - 89%	Meningkat	3
60% - 69%	Kurang meningkat	2
0% - 59%	Tidak meningkat	1

D. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : Rabu – Kamis
11 – 12 Februari 2015
Siklus II : Senin - Selasa
16 – 17 Februari 2015

IV. PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

TK Dharma Wanita I Rowoharjo Desa Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk berdiri pada tanggal 1 Februari 1988 dan memiliki 3 ruang kelas yang terdiri dari kelompok A, kelompok B dan kelompok bermain. kelompok bermain.

Pada tahun 2014 – 2015 jumlah anak adalah sebanyak 59 anak terbagi menjadi kelompok A sebanyak 30 anak, kelompok B sebanyak 14 anak dan kelompok bermain sebanyak 15 anak.

Penelitian difokuskan pada anak didik kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Desa Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk tahun ajaran 2014 – 2015 semester genap ini dimana kemampuan sosial emosional masih rendah.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Kondisi Pra Tindakan

Berdasarkan hasil penelitian awal terhadap kemampuan sosial emosional anak. Hal ini dadpat dilihat dari tabel berikut :

No	Nama	Kemampuan sosial emosional anak			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Rava			√	
2	Kiki			√	
3	Salsa			√	
4	Eva		√		
5	Dea			√	
6	Yeni		√		
7	Chery		√		
8	Fara		√		
9	Anisa		√		
10	Valen		√		
11	Ama			√	
12	Wulan		√		
13	Rehan	√			
14	Revan	√			
Jumlah		2	7	5	
Prosentase		14,28 %	50 %	35,72 %	

Perhitungan hasil pengumpulan daa berdasarkan kemampuan sosial emosional :

$$P = \frac{(2 \times 1) + (7 \times 2) + (5 \times 3) + (0 \times 4)}{(14 \times 4)} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{2+14+15+0}{56} \times 100\ \%$$

$$P = \frac{31}{56} \times 100\ \% = 55{,}36\ \%$$

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan sosial emosional anak pada pra tindakan masih rendah yaitu dengan prosentase rata-rata kemampuan sosial emosional sebesar 55,30% dan kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

2. **Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan**

Rencana umum dalam pelaksanaan ini adalah dengan mempersiapkan :

a. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)
c. Lembar Observasi untuk guru
d. Lembar penilaian unjuk kerja untuk anak

3. **Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I**

a) Tahap Perencanaan
   1) Membuat (RKH dan RKM)
   2) Menggunakan permainan kucing dan tikus.
   3) Membuat lembar observasi dan unjuk kerja

b) Tahap pelaksanaan
   1) Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pagar, kelompok kucing dan tikus. 9 anak membentuk lingkaran menjadi pagar, 1

kucing diluar pagar dan 4 tikus

2) Guru memberikan contoh bermain kucing dan tikus. Guru juga menceritakan kalau ke 4 tikus yang ada didalam pagar yaitu 1 keluarga sehingga harus saling membantu.
3) Guru memulai permainan dengan menghitung dari satu sampai tiga.
4) Anak menirukan contoh yang diberikan guru tentang permainan kucing dan tikus
5) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain

c) Tahap observasi

No	Nama	Kemampuan sosial emosional anak dalam permainan kucing dan tikus			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Rava				√
2	Kiki			√	
3	Salsa				√
4	Eva			√	
5	Dea			√	
6	Yeni			√	
7	Chery			√	
8	Fara		√		
9	Anisa		√		
10	Valen			√	
11	Ama			√	
12	Wulan		√		
13	Rehan		√		
14	Revan	√			
Jumlah		1	4	7	2
Prosentase		7,14 %	28,56 %	50,04 %	14,28%

Perhitungan hasil pengumpulan data kemampuan sosial emosional anak dalam menggunakan permainan kucing dan tikus :

$$P = \frac{(1\,x\,1)+(4\,x\,2)+(7\,x\,3)+(2\,x\,4)}{(14\,x\,4)} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{1+8+21+8}{56} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{38}{56} \text{ x } 100\% = 67{,}85\%$$

Tabel 4.4

Hasil Observasi Guru Siklus I

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam permainan kucing dan tikus dapat dipahami		√	
2	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan permainan kucing dan tikus		√	
3	Keterampilan pendidik dalam memberikan contoh cara permainan kucing dan tikus	√		
4	Kegiatan pembelajaran dengan permainan kucing dan tikus dapat memusatkan perhatian anak		√	

d) Tahap refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data sebelum tindakan dilakukan dan data setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I. Peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus I dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase rata-rata kemampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.5
Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Pra Tindakan dan Pelaksanaan Siklus I

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Peningkatan
Prosentase rata-rata kemampuan sosial emosional anak	55,36%	67,28%	11,92%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketaui bahwa kendala pada saat pelaksanaan tindakan siklus I antara lain :

1) Sebagian anak masih belum memahami aturan/cara dalam permainan kucing dan tikus sehingga anak belum bisa maksimal melakukan permainan kucing dan tikus tersebut.
2) Waktu yang tersedia untuk melakukan permainan kucing dan tikus kurang, sehingga anak belum maksimal dalam melakukan permainannya dan guru juga terlalu terburu-buru dalam menjelaskannya.

4. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II

a) Tahap Perencanaan

Membuat rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam sekali pertemuan bersama kolaborator yang meliputi:

a) Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
b) Rencana Kegiatan Harian (RKH)

1) Permainan kucing dan tikus lebih dibuat menarik anak dengan berlomba dan menyiapkan hadiah agar anak merasa senang.
2) Membagi anak menjadi 3 kelompok.
3) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan metode permainan kucing dan tikus.
4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran serta lembar penilaian unjuk kerja untuk anak.

b) Tahap Pelaksanaan

a. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok yaitu kelompok pagar, kelompok kucing dan tikus. (9 anak pagar, 1 anak menjadi kucing, 4 anak menjadi tikus).
b. Guru memberikan contoh dalam permainan kucing dan tikus. Untuk lebih membuat mengerti anak tentang aturan dan cara permainan kucing dan tikus.
c. Guru memulai permainan dengan menghitung dari satu sampai tiga.
d. Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain
e. Anak menirukan contoh yang diberikan oleh guru.

c) Tahap Observasi

1. Data Kemampuan Sosial Emosional Anak

Hasil Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Sosial Emosional Anak (Siklus II)

No	Nama	Kemampuan sosial emosional anak menggunakan metode permainan kucing dan tikus			
		★	★★	★★★	★★★★
1	Rava				√
2	Kiki				√
3	Salsa				√
4	Eva				√
5	Dea				√
6	Yeni				√
7	Chery			√	
8	Fara			√	
9	Anisa			√	
10	Valen				√
11	Ama				√
12	Wulan			√	
13	Rehan		√		
14	Revan		√		
Jumlah		-	2	4	8
Prosentase		-	12,28 %	28,56 %	59,16%

$$P = \frac{(0 \times 1) + (2 \times 2) + (4 \times 3) + (8 \times 4)}{(14 \times 4)} \times 100\%$$

$$P = \frac{0 + 4 + 12 + 36}{56} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{56} \times 100\% = 85{,}71\%$$

2. Data Kemampuan Guru siklus II

Hasil Observasi Guru Siklus II

No	Aspek yang diobservasi	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1	Cara penyampaian atau penjelasan guru dalam permainan kucing dan tikus dapat dipahami oleh anak	√		
2	Guru mengajak anak untuk aktif dalam mengikuti kegiatan permainan kucing dan tikus	√		
3	Keterampilan pendidik dalam memberikan contoh cara permainan kucing dan tikus	√		
4	Kegiatan pembelajaran dengan permainan kucing dan tikus dapat memusatkan perhatian anak	√		

d) Tahap Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama kolabolator yaitu guru dengan melihat perbandingan antara data pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kemampuan sosial emosional anak pada siklus II dapat diketahui dengan cara membandingkan perolehan prosentase kemampuan anak sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan. Adapun perbandingannya dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut :

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Pada Pelaksanaan Siklus I dengan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase rata-rata kemampuan sosial emosional anak	67,28%	85,71%	18,43%

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus II telah berasil meningkatkan kemampuan sosial emosional dengan penggunaan permainan kucing dan tikus yaitu telah melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%, sehingga peneliti tidak melanjutkan pada tahap siklus III.

C. Pembahasan Dan Pengambilan Kesimpulan

1. pembahasan

Setelah melihat kondisi pra tindakan tentang kemampuan sosial emosional anak yang masih rendah, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pengembangan sosial emosional anak melalui kegiatan permainan kucing dan

tikus. Dalam pengembangan sosial emosional anak melalui kegiatan permainan kucing dan tikus peneliti melihat ketelitian anak ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, anak bersemangat, bekerjasama, berekspresi, sabar dan penuh hati-hati ketika melakukan kegiatan.

2. Berdasarkan tindakan peneliti siklus I dan siklus II dapat diuraikan keberhasilan melaksanakan pengembangan sosial emosional anak melalui kegiatan permainan kucing dan tikus pada aspek penilaian. Untuk mencapai hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada siklus II peneliti merancang pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan keleluasaan bagi anak untuk bermain dalam melakukan kegiatan permainan kucing dan tikus guna untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yaitu dengan membagi julah anak dalam kelompok dan mengadakan perlombaan. Hal ini dimaksudkan supaya anak lebih kreatif dan membangkitkan semangat anak. Karena dengan bermain anak merasakan kesenangan, kenikmatan dan kebebasan tersendiri salah satunya dengan kegiatan permainan kucing dan tikus.

3. pengambilan kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dapat dievaluasi bahwa langkah-langkah yang telah diprogramkan dan telah dilaksanakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini. Dengan demikian dalam proses mengajar, khususnya dalam hal pengembangan sosial emosional dengan permainan kucing dan tikus pada anak kelompok B TK Dharma Wanita I Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk pada Tahun Pelajaran 2014-2015 dapat meningkatkan. Dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil atau mencapai ketuntasan.

Perbandingan Prosentase Peningkatan Kemampuan Sosial emosional Antara Pra Tindakan sampai dengan Pelaksanaan Siklus II

4.

Keterangan	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Pra Tindakan dan Siklus I	Peningkatan Siklus I dan Siklus II
Prosentase rata-rata kemampuan sosial emosional anak	55,3%	67,2%	85,7%	11,9%	18,4%

D. Kendala dan Keterbatasan

1. kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya sedikit kendala. Waktu yang tersedia untuk melakukan permainan kucing dan tikus kurang seningga sebagian anak masih belum memahami aturan/cara dalam permainan kucing dan tikus sehingga anak belum maksimal dalam melakukan permainannya.

Selain itu dengan kurangnya waktu untuk melakukan permainan membuat guru juga terlalu terburu-buru dalam menjelaskan dan menerangkan cara bermain kucing dan tikus sehingga anak tidak dapat melakukan permainan secara optimal.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana keterbatasan waktu dan luas halaman sangat mempengaruhi

hasil penelitian, namun hal itu dapat diatasi dengan baik.

V Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kelompok B TK Dharma Wanita Desa Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kucing dan tikus dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok B TK Dharma Wanita I Desa Rowoharjo Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun ajaran 2014-201

.

2. Saran

1. Bagi Guru

Hendaknya dalam proses pembelajaran termasuk dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak menggunakan permainan yang menarik dan beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi dan menghilangkan kejenuhan dalam belajar, misalnya menggunakan permainan kucing dan tikus.

2. Bagi Orang tua

Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas permainan anak dengan diterapkannya kegiatan kreativitas di rumah dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh, misalnya dengan menggunakan permainan kucing dan tikus.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : Rineksa Cipta

Boleman, D. 1995. Emotioal Intelligence. Jakarta : Gramedia

Campbell. 2001. *Efek Mozart Bagi Anak-anak.* Jakarta : Gramedia

Hurlock, E.B. 1978. *Child Development. 6th Ed.* Tokyo : MC Graw Hill Inc. International Student Ed

Hurlock. 1991. *Perkembangan Anak. Jilid I Edisi ke - 6.* Jakarta. Penerbit Erlangga

Loree, M.R. 1970. *Psychology Of Education.* Newyork. The Ronald Press

Muntolalu, B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta : Universitas terbuka

Muhibidin, S. 1999. *Psikologi Belajar.* Ciputat : Logos Walang Ilmu

Mahmud. 1995.*Musik dan Anak.* Jakarta : Dekdikbud

Nugraha, dkk. 2000. *Tumbuh dan Belajar Anak Usia Dini.* Bogor : KKB – Bakat

Nugraha, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta : Universitas terbuka

Patmonodewo, S. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah.* Jakarta : Depdikbud

Sugiono, Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : PT. Indeks

Syamsuddin, A.2000. *Psikologi Pendidikan* (edisi Revisi). Bandung : Remaja Rosda Karya

Stewart. A.C. at al. 1985. *Child Development A Topical Approach.* New york : John Wiley Sons

Setiawan M. 1995. *Psikologi Anak Tuna Laras.* Bandung : Jurusan Pendidikan Luar Biasa. FIP IKIP Bandung

Stoppard. 1991. *Test Your Child.* London : Darling Kindersley.

Tim Suryakanti, 2000. *Perkembangan Emosional Pada Bayi Dan Anak.* Bandung: Yayasan Puspa Suryakanti.

kediri, 15 April 2015

Pembimbing I

Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN. 0705068602

Pembimbing II

Hanggara Budi Utomo, M.Pd. M.Psi
NIDN. 0720058503