ARTIKEL
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ANTRI MEMBELI TIKET KELAS A TK DHARMA WANITA ASMOROBANGUN III KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

OLEH :

LAILA HUMAIRO'

NPM : 13.1.01.11.0141

Dibimbing Oleh :

1. **DEMA YULIANTO, M.Psi.**
2. **EPRITHA KURNIAWATI, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap	: LAILA HUMAIRO'
NPM	: 13.1.01.11.0141
Telepon/HP	: 081 231 096 824
Alamat Surel (email)	: luckywildy@gmail.com
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini 4-5 Tahun Melalui Permainan Antri Membeli Tiket Kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017
Fakultas-Program Studi	: FKIP-PG PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas Plagiarisme
b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh dosen pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sewsuai ketentuan yang berlaku

Kediri, 11 Agustus 2017

Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis
Dema Yulianto, M.Psi.	**Epritha Kurniawati, M.Pd.**	**Laila Humairo'**
NIDN. 0710078203	NIDN. 0711029001	NMP. 13.1.01.11.0141

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN ANTRI MEMBELI TIKET KELAS A TK DHARMA WANITA ASMOROBANGUN III KECAMATAN PUNCU KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2016/2017

LAILA HUMAIRO'
NPM. 13.1.01.11.0141
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dema Yulianto, M. Psi. dan Epritha Kurniawati, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

LAILA HUMAIRO': *"Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Antri Membeli Tiket Kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017"*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 PG PAUD Universitas Nusantara PGRI.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri telah ditemukan masalah dalam proses kegiatan pembelajaran kurangnya kemampuan sosial emosional anak. Sebagian besar anak belum mampu mentaati tata tertib sekolah dan kurangnya kemandirian anak. Hal ini disebabkan pendidikan dilingkungan keluarga dan metode yang digunakan pendidikan kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Perumusan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah penggunakan permainan antri membeli tiket dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional pada anak kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklusnya terdapat satu kali pertemuan dengan empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa permainan antri membeli tiket pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Hasil tindakan siklus I prosentase ketuntasan belajar anak sebesar 40,74% selanjutnya pada siklus II sebesar 65,74% dan siklus III sebesar 80,5%.

Disarankan bagi pendidik agar bisa membuat permainan yang lebih menyenangkan agar proses pembelajaran bisa berjalan lancar can mencapai hasil yang optimal. Bagi kepala sekolah hendaknya menyediakan sarana, media dan dukungan agar mempermudah guru dalam berinovasi dalam pembelajaran supaya dikemudian hasi sekolah let maju dan berkembang, bagi orang tua hendaknya mendidik dan memahami perkembangan sosial emosional anak serta bagi peneliti agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional.

Kata kunci : *Sosial emosional, antri membeli tiket*.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan 6 tahun, pada masa ini mengalami perkembangan baik secara biologis maupun psikologis. Menurut Aisyah, dkk. (2007 : 1.17-1.23) pendidikan anak usia dini adalah pelatakan dasar/pondasi awal untuk pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki persiapan dalam memasuki dunia pendidikan dasar serta mempengaruhi kehidupan di masa dewasa.

Untuk mengembangkan intelektual, bahasa, sosaial, emosional, fisik anak. Anak membutuhkan pembelajaran yang sesuai anak usia dini dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*) belajar sambil berbuat (*learning by doing*) belajar stimulasi (*learning by stimulating*).

Pada masa pra sekolah anak belajar dasar-dasar tingkah laku sosial sebagai persiapan kehidupan sosialnya dimasa mendatang melalui permainan terhadap keteraturan harian akan memperkenalkan anak pada ketertiban. Penyadaran anak akan ketertiban erat hubungannya dengan pembiasaan menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan sekitar. Melalui bermain anak disadarkan bahwa ia harus siap bermasyarakat sebagai syarat utnuk menyelenggarakan hubungan antar pribadi dikemudian hari, hal ini berkaitan erat dengan kecerdasan emosional.

Terkait dengan hal di atas masalah-masalah yang sering muncul di kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri yaitu belum berkembangnya kecerdasan emosional sehingga mengganggu proses belajar mengajar dan tidak optimalnya kemampuan anak. Karena 50% dari jumlah anak di kelas cenderung kurang mampu mengendalikan emosi sehingga anak-anak yang lain tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Faktor ini didominasi oleh orang tua yang kurang mampu mendidik dan mengontrol emosi anak seperti terlalu konsumtif, dimanja dan dibiarkan agar anak hanya merasa senang saja. Hal ini sangat berpengaruh terhadap lingkungan sekolah dan sosialnya seperti tidak mentaati tata tertib kelas, anak menjadi sangat egois dan kurang mampu diajak

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

berbagi dan bekerjasama dengan teman. Untuk mengatasi masalah di atas peneliti berupaya mencari solusi dengan menciptakan permainan yang membuat anak merasa tertarik dan mengikuti proses pembajaran dengan senang dan belajar untuk mentaati aturan, untuk itu peneliti mengambil judul "Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Antri membeli Tiket TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, kurangnya sikap disiplin dalam mentaati aturan di Kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu hal ini disebabkan oleh beberapa factor :

1. Belum berkembangnya kecerdasan emosional anak sehingga mengganggu proses belajar mengajar dan tidak optimalnya kemampuan anak.
2. Dalam pelaksanaan kegiatan di kelas anak cenderung kurang mampu mengendalikan emosi.

C. Pembatasan Masalah

Kurangnya kecerdasan emosi anak kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri didominasi oleh beberapa faktor proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik mayoritas anak. Kurangnya stimulasi dari orang tua dan guru sehingga anak kurang mampu mengendalikan emosionalnya. Pendidik kurang kreatif dalam mengkondisikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak serta kurang mempunya anak dalam mengikuti proses belajar mengajar. Untuk mengkaji serta memecahkan masalah tersebut dapat dilakukan berdasarkan faktor-faktor tersebut. Namun mengingat banyaknya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka upaya pengkajian dan pemecahan masalah dilakukan berdasarkan faktor yang bersumber dari proses pembelajaran yaitu dengan melalui permainan antri membeli tiket guna mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui tindakan kelas.

D. Perumusan Dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti menggunakan perumusan masalah sebagai berikut : "*Apakah melalui permainan antri membeli tiket dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri mampu mengikuti proses pembelajaran dengan optimal?"*

Indikator keberhasilan tindakan : Kemampuan emosional anak dalam mentaati tata tertib kelas dan kemampuan bersosialisasi dengan teman lebih baik daripada sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengatasi pemasalahan pembelajaran dalam kelas TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Untuk menerapkan permainan antri membeli tiket sebagai upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional di lingkungan sekolah bagi kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan anak dalam bidang sosial emosional kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan kemampuan sosial emosional sebelum dan sesudah dilakukan tindakan bagi kelas A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.

KAJIAN PUSTAKA

Emosi adalah perasaan yang ada pada diri kita. Dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, baik atau buruk, atau berbagai perasaan yang kuat dalam diri manusia seperti benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran emosi Dictionary (1994 : 690). Goleman (dalam Nugroho 2011 : 1.11) menyatakan "emosi merujuk pada perasaan dan pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak". Syamsudin (dalam Nugraha, 2011: 1.10) mengemukakan bahwa "emosi merupakan suatu suasana yang kompleks (*a complex feeling state*) dan getaran jiwa (*slid upscate*) yang

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

menyertai atau muncul sebelum atau sesudah terjadinya suatu perilaku".

Berdasarkan definisi diatas kita dapat memahami bahwa emosi merupakan suatu keadaan yang kompleks, dapat berupa perasaan atau getaran jiwa yang ditandai oleh perubahan biologis yang muncul menyertai terjadinya suatu perilaku.

a. Jenis Emosi

Stewart (dalam Nugraha, 2011 : 1.9-1.10) mengutarakan perasaan senang, marah, takut, sedih sebagai *basic emitions*.

1) Gembira, 2) Marah, 3) Takut, 4) Sedih

b) Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain

Aktifitas bermain memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman. Aktifitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya Nugraha (2011 : 1.21).

Tingkatan bermain sosial menurut usia dan perkembangan sosial anak. Patmodewa (dalam Nugraha, 2011 : 1.22) menjelaskan 5 tingkatan dalam bermain sosial, antara lain :

1) Bermain Solitare
Bermain satu ruangan mereka tidak saling mengganggu dan tidak saling memperhatikan.
2) Bermain Penonton/Pengamat
Pada tahap ini anak mulai perduli terhadap teman-temannya yang bermain di suatu ruangan sekalipun ia masih sendiri.
3) Bermain Paralel
Beberapa bermain bersama dengan mainan yang sama dalam satu ruangan. Namun apa yang dilakukan masing-masing anak tidak saling tergantung dan berhubungan.
4) Bermain Asosiatif
Adalah permainan yang melibatkan beberapa orang anak namun belum berorgansasi.
5) Bermaian Kooperatif
Bermain kooperatif dilakukan secara berkelompok. Masing-masing anak memiliki peran untuk mencapai tujuan permainan.

1. Pengertian Permainan Antri Membeli Tiket

Bermain antri membeli tiket adalah permainan sosio drama dimana guru yang berperan sebagai penjual dengan membawa nomor urut sebagai nomor antrian. Untuk membantu proses perkembangan emosi anak usia dini seorang guru dapat melakukan beberapa metode, dalam hal ini peneliti mengembangkan dengan metode

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

bermain peran. Dalam memahami peran Aziz (dalam Gunarti 2008 : 10.6) mendefinisikan bermain peran sebagai berikut "Bermain peran adalah salah satu cara untuk memecahkan masalah dan agar memperoleh kesempatan untuk merasakan perasaan orang lain dengan tujuan mengembangkan kreatifitas anak dengan metode sosiodrama mampu mencari dan menemukan jawabannya juga mengembangkan rasa percaya diri anak.

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian Dan Setting Penelitian

Pelaksanaan ini di TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri. Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok bermain usia 4-5 tahun berjumlah 27 anak. Terdiri dari 16 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggu nakan penelitian tin dakan kelas yang terbagi dalam empat tahapan. Tahap–tahap penelitian dalam masing–masing tindakan terjadi secara berulang–ulang yang mengacu pada rancangan model Kemmis dan Taggart dengan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

C. Teknik Instrumen Pengumpulan Data

Data tentang kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri tahun Pelajaran 2016/2017 dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan instrumen pengumpulan data.

1. Teknik Analisi Data

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan menggunakan rumus dari Sujiono (2009:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \text{ X } 100\ \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Nilai keseluruhan yang diperoleh tiap anak

N = Skor maksimal dikalikan jumlah anak

Kemudian membandingkan ketun tasan belajar antara waktu pra tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II dan tindakan siklus III. Apabila nilai mencapai sekurang-

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

kurangnya 75% maka tindakan guru di nyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan di terima.

2. **Rencana Jadwal Penelitian**

   Waktu pelaksanaan penelitian selama 8 bulan dimulai pada bulan Nopember 2016 samapai bulan Juni 2017. Untuk memperjelas mengenai waktu penelitian, dibuatlah jadwal pelaksanaan penelitian dalam bentuk tabel

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Pada saat penelitian anak sudah dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, sehingga ketika guru memulai kegiatan permainan antri membeli tiket anak dapat mengikuti dan berminat untuk melakukan kegiatan tersebut. Terlebih dahulu guru menunjukkan media yang akan digunakan yaitu kartu angka dan kartu gambar sehingga dapat menumbuhkan minat anak dalam melakukan kegiatan permainan antri membeli tiket.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Siklus I

Kelompok : A

Semester/Minggu : 1/14

Hari/tanggal : Senin, 3 April 2017

Tema : Tanah Airku

Sub tema : Identitas negara

Lingkup perkembangan : Sosial Emosional

Tingkat capaian perkembangan : Melakukan kegiatan dengan mandiri

Metode : Bermain peran

Alat sumber belajar : Kartu angka dan kartu gambar

Siklus II

Kelompok : A

Semester/Minggu : 1/15

Hari/Tanggal :

Senin, 9 April 2017

Tema : Tanah Airku

Sub Tema :Wilayah Negara (Pulau di Indonesia)

Lingkup Perkembangan :

Sosial Emosional

Tingkat Pencapaian Perkembangan: Mampu mengikuti kegiatan dengan tertib

Metode : Bermain peran

Alat Sumber Belajar :

Kartu angka dan kartu gambar

Siklus III

Kelompok : A

Semester/Minggu : II/16

Hari/Tanggal :

Senin, 17 April 2017

Tema : Tanah Airku

Sub Tema : Budaya (Tarian)

Lingkup Perkembangan :

Sosial Emosional

Tingkat Pencapaian Perkembangan : Kemandirian dan ketertiban

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

Metode : Bermain peran

Alat Sumber Belajar :

Kartu angka dan kartu gambar

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (3 April 2017)
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Antri Membeli Tiket Pada Siklus I

No	Hasil penilaian perkembangan anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	4	15%
2	Belum Tuntas	23	85%
Jumlah		27	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 85% dari 27 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga peneliti melanjutkan pada pembelajaran siklus ke II.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (9 April 2017).
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Antri Membeli Tiket Siklus II

No	Hasil penilaian perkembangan anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	16	59%
2	Belum Tuntas	11	41%
Jumlah		27	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 59% dari 27 anak telah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 41% dari 27 anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, sehingga peneliti melanjutkan pada pembelajaran siklus ke III.

4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III

a. Tahap perencanaan
b. Tahap pelaksanaan tindakan (17 April 2017).
c. Tahap pengamatan
d. Tahap refleksi

Hasil Prosentase Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Antri Membeli Tiket Pada Siklus III

Laila Humairo'
Simki.unpkediri.ac.id
NPM. 13.1.01.11.0141
FKIP-PG PAUD

No	Hasil penilaian perkembangan anak	Jumlah	Prosentase
1	Tuntas	23	85%
2	Belum Tuntas	4	15%
Jumlah		27	100%

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa sebanyak 85% dari 27 anak sudah memenuhi kriteria ketuntasan sedangkan 15% anak belum memenuhi kriteria ketuntasan, penelitian ini dapat di katakan berhasil karena lebih dari 75% anak memenuhi kriteria ketuntasan dengan mendapat bintang 3 dan 4.

C. Pembahasan Dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan analisis hasil yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat peningkatan prosentase ketuntasan belajar anak mulai dari tindakan pra siklus sampai dengan siklus III. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian yang berbunyi kemampuan sosial emosional melalui permainan antri membeli tiket pada kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri diterima.

D. Kendala Dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam kegiatan permainan antri membeli tiket memerlukan persiapan dan tenaga yang tidak sedikit bagi guru sehingga terkadang gurupun memiliki kesulitan dalam mengkondisikan anak karena adakalanya prasaan anak dan tingkat emosi anak dapat berubah-ubah setiap hari, dalam hal ini penyediaan tiket dan uang mainan memerlukan bahan-bahan yang jarang dijual dipasaran terkadang agak sulit mendapatkannya.

2. Keterbatasan

Karena keterbatasan waktu yang ada sehingga hanya garis besar hasil yang dapat diperoleh oleh peneliti dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui kegiatan permainan antri membeli tiket.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penilaian dan pembahasan didapatkan kesimpulan, kemampuan sosial emosional TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri sebelum diadakan penelitian terdapat hasil bahwa sebesar 38% terdapat peningkatan

prosentase ketuntasan belajar anak setelah diadakan mulai dari siklus I sebanyak 40,74% anak telah memenuhi kriteria ketuntasan pada siklus II sebanyak 65,74% anak telah memenuhi kriteria ketuntasan dan pada siklus III sebanyak 80,5% anak telah memenuhi kriteria ketuntasan.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A TK Dharma Wanita Asmorobangun III Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017 diterima.

B. Saran Dan Tindakan Lebih Lanjut

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak Didik
   Hendaknya dengan adanya penelitian ini anak lebih mampu mentaati tata tertib yang ada di sekolah.
2. Bagi Guru
   Hendaknya mampu menciptakan permainan yang bisa mengasah kemampuan anak, agar anak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan lancar serta mencapai hasil pembelajaran yang optimal.
3. Bagi Sekolah
   Hendaknya menyediakan sarana, media serta dukungan sehingga mempermudah guru dalam berinovasi dalam pembelajaran supaya dikemudian hari sekolah lebih maju dan berkembang.
4. Bagi Orang Tua
   Hendaknya mendidik dan memahami perkembangan sosial emosional anak agar anak dikemudian hari bisa berguna bagi lingkungan keluarga dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Siti, dkk. (2016). *Perkembangan Konsep Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Ali Nugraha, Yenis Rachmawati (2011). *Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.

Sujiono dan Sujiono, 2008. Bermain Kreatif Membangun Kecrdasan Jamak. Yakarta : PT. Indeks.

Winda Gunarti, Lilis Suryani, Azizah Muis (2008). *Metode Pengembangan Prilaku Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.