



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5351 - 5361

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek

Wariyanti^{1✉}, Wahyuddin Nur², Rusydi Ananda³

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara^{1,2,3}

wariyanti271@gmail.com¹, wahyudinnur@uinsu.ac.id³, rusydiananda@uinsu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan tradisional engklek model pesawat, gunung dan baling-baling untuk mengembangkan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini serta peranan permainan engklek dalam mengembangkan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini. Metodologi penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian dilakukan di RA Miftahul Jannah Langkat. Subjek penelitian sebanyak 15 anak pada kelas B. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis datanya dengan cara reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini ada 9 anak yang telah berkembang sesuai harapan aspek sosial emosionalnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 6 anak yang telah berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek. Data menunjukkan adanya perkembangan yang baik dan adanya peningkatan pada perkembangan aspek sosial emosional anak. Sedangkan pada perkembangan kemampuan sains diketahui bahwa ada 6 anak yang telah mulai berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 7 anak yang telah berkembang sesuai harapan dan ada 2 anak yang berkembang sangat baik kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek. Data menunjukkan masih belum maksimal perkembangan yang terjadi pada perkembangan kemampuan sains anak di RA Miftahul Jannah Langkat.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Sosial Emosional, Sains.

Abstract

This study aims to find out how the practice of traditional games of the airplane, mountain, and propeller models develop social-emotional and scientific aspects of early childhood and the role of engklek game in developing social-emotional and scientific aspects of early childhood. This research methodology uses descriptive qualitative method, research conducted at RA Miftahul Jannah Langkat. Research subjects were 15 children in class B. Data collection techniques were through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique is data reduction, data presentation, verification, and conclusion. The results of this study show that 9 children who developed according to expectations of their social-emotional aspects through traditional engklek game, while 6 children developed their scientific abilities through engklek traditional game. Data shows that there is a good development and increase in the development of social-emotional aspects of children. Meanwhile, in the development of scientific abilities, knowing that there were 6 children who have begun to develop their scientific abilities through traditional engklek game, while there 7 children who have developed as expected and there 2 children who have developed very well their scientific ability through traditional engklek game. The data shows that the development of children's scientific abilities is still not maximal at RA Miftahul Jannah Langkat.

Keywords: Traditional Engklek Game, Social Emotional, Science

Copyright (c) 2022 Wariyanti

✉ Corresponding author :

Email : wahyudinnur@uinsu.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa karena tumbuh dan berkembang dalam banyak hal. Kartini (2002:109) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah karakteristik bersifat 1) Egosentris dan naif, 2) Objek sederhana dan primitif serta hubungan sosial dengan manusia, 3) Secara keseluruhan kesatuan fisik dan mental yang hampir tidak dapat dipisahkan, 4) Pendekatan fisiognomi terhadap kehidupan, yaitu anak seutuhnya. Tetapkan atribut/properti eksternal atau penting secara langsung ke setiap nilai. Salah satu ciri anak yang paling terlihat adalah kecintaan mereka pada bermain. Jadi kalau anak tidak mau bermain, pasti ada alasannya. Dia mungkin kecewa, marah, lapar, kurang gizi, sakit, atau tidak diketahui oleh orang tua atau guru sekolah. Permainan tidak hanya melatih perkembangan fisik dan motorik anak, tetapi juga dapat mempengaruhi aspek sosial dan emosional serta kemampuan ilmiah anak. Permainan dapat disajikan di dalam atau di luar kelas. Permainan perlu memiliki nilai ganda agar dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan potensi anak. Menurut Ki Hajar Dewantara (Perguruan Taman Siswa), permainan motorik kasar lebih banyak dimainkan di luar ruangan. Tagore (Shantiniketan, India). Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi anak secara optimal, mengalami cinta kasih (aspek sosial dan emosional), dan memelihara seluruh lingkungan berupa flora dan fauna (Idris, 2020: 60). Pembelajaran Sains anak usia dini dapat menjadi pendekatan empiris yang menganggap bahwa alam semesta dapat dijelajahi, dipahami, dan dijelaskan melalui proses-proses tertentu seperti observasi, eksperimentasi, dan analisis rasional, serta metode sebab-akibat. Pengaturan tertentu juga digunakan. Misalnya, cobalah seobjektif dan sejujur mungkin saat mengumpulkan dan mengevaluasi data. Ilmu ini Proses dan sikap yang cerdas menciptakan penemuan-penemuan baru yang merupakan produk ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, ketika belajar sains pada anak usia dini, mereka tidak diberikan pengetahuan atau fakta yang diingat, tetapi cukup membayangkan fenomena alam (Wihardjo & Darmo, 2020:10).

Sains sebagai bidang ilmu dan penerapannya pada masyarakat menjadikan pendidikan sains penting. Struktur kognitif seorang anak tidak dapat dibandingkan dengan struktur kognitif seorang ilmuwan. Anak perlu dididik, memperoleh keterampilan, dan diberi kesempatan untuk berpikir dan bertindak secara ilmiah. Wihardjo mengutip pendapat Sri Sulistyorini (2007: 8) bahwa pembelajaran saintifik perlu sepenuhnya melibatkan kegiatan anak (pembelajaran aktif). Hal ini memungkinkan guru untuk mencari, berbagai pengetahuan, pencarian, penyelesaian, komunikasi yang diperlukan, nilai-nilai dan pengalaman. Menurut DeVito dkk. (Samatova, 2006: 146) Pembelajaran IPA yang baik menuntut IPA dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Siswa mengajukan pertanyaan, mengembangkan ide-ide mereka, merangsang rasa ingin tahu tentang segala sesuatu di sekitar mereka, memperoleh keterampilan yang diperlukan, dan menyadari bahwa belajar sains sangat diperlukan untuk belajar. Ada peluang untuk meningkat.

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan perlunya proses pembelajaran yang berpedoman pada prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah. Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang mengadopsi langkah-langkah ilmiah dalam membangun pengetahuan melalui metode ilmiah. Penerapan pendekatan saintifik/ilmiah dalam proses pembelajaran ini akan menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna bila diterapkan dalam pembelajaran terpadu (Wihardjo & Darmo, 2020:12). Perkembangan optimal bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan bermain, sangat penting untuk diperhatikan kembali. Tentunya tanpa bermain, anak akan mengalami masalah di kemudian hari, baik dalam sikap sosial dan emosionalnya maupun dalam pemahamannya terhadap ilmu pengetahuan. Permainan merupakan salah satu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna untuk membantu anak ketika mengalami kecemasan dan konflik. Hal ini tentu bisa diterima, karena perasaan bahagia yang muncul saat bermain akan melepaskan tekanan dan trauma yang sering dialami anak di usia dini. Pada dasarnya, setiap aktivitas yang kita lakukan sehari-hari dapat dikaitkan dengan dunia sains, meskipun kita tidak dapat menjelaskan semuanya kepada anak usia dini. Disinilah orang tua dan guru harus pandai memilah kegiatan

mana yang bisa dibarengi dengan upaya mengembangkan aspek sosial emosionalnya dan mengenalkan sains kepada anak.

Melalui kegiatan ringan sehari-hari, misalnya saat anak bermain di luar rumah, orang tua dapat menjelaskan tentang kondisi cuaca dan tanda-tanda perubahan. Artinya saat matahari bersinar terik, cuaca panas atau cerah dan anak-anak bisa bermain di luar. Begitu pula jika mendung yang menjadi pertanda akan hujan mulai menggelap atau mendung, anak harus segera pulang. Orang tua dan guru juga dapat menjelaskan konsep seperti hujan dan pelangi. Tentu dengan mengetahui hal ini, anak akan berpikir logis tentang perubahan cuaca baik dan buruk ketika ingin bermain di luar karpet beruang (Kemdikbud, 2020: 7).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan di luar rumah dapat berhasil mengembangkan aspek sosial, emosional dan ilmiah anak. Tentunya hal ini juga berlaku pada permainan tradisional engklek dengan model pesawat, gunung dan baling-baling. Melalui permainan ini diharapkan anak-anak dapat mengenal bentuk dan belajar tentang alam sekitar melalui permainan tradisional engklek. Pengembangan ilmu sosial dan emosional anak melalui permainan tradisional berjudul “Aspek Sosial Emosional dan Pengembangan Ilmu Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional di RA Miftahul Jannah” berdasarkan paparan latar belakang Perlu dilakukan survey lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Langkat”. Saya memilih permainan ini karena saya dapat memainkan permainan engklek di permukaan yang datar, dan beberapa anak dapat bermain dan mengembangkan keterampilan sains mereka melalui bentuk permainan engklek.

Permainan engklek tampaknya mudah dimainkan, tetapi pada kenyataannya ada masih banyak anak kecil yang belum memahami proses pembelajaran sambil bermain game. Masalah dapat terjadi karena guru hanya menggunakan satu bentuk engkol dan anak kurang begitu tertarik untuk bermain. permainan: bentuk pesawat terbang, gunung, dan baling-baling. Selain itu dalam permainan engklek anak-anak masih belum optimal dari segi sosial dan emosional, karena masih ada anak yang kesulitan menyeimbangkan tubuh untuk mencegah jatuh dan anak yang belum bisa melempar gundu/gacuk dengan benar. Oleh karena itu, guru perlu berhasil melatih dan membentuk jiwa sosial dan emosional anak.

METODE

Penelitian ini merupakan survei kualitatif dengan metode deskriptif. Artinya, suatu penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, tetapi hanya untuk menjelaskan “apa” suatu variabel, gejala, atau situasi. Sebenarnya, ada kalanya hal itu bisa membuktikan spekulasi, tapi itu kurang umum. Pada umumnya penelitian deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis (Hikmawati, 2018: 88). Penelitian ini menggunakan peralatan untuk menilai perkembangan motorik dan emosi pada anak dengan nilai checklist (√) pada kategori diharapkan sampai dengan “sangat baik”. Kriteria keputusan evaluasi dalam penelitian ini adalah:

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang (Sugiyono, 2019: 80).

Dari hasil pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah responden yakni 15 siswa dan 2 guru RA Miftahul Jannah yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya, guru, siswa, dan kepala sekolah. Teknik yang digunakan “Purposive Sampling” yaitu teknik pengambilan subjek penelitian melalui pertimbangan-pertimbangan tertentu. Sedangkan objek penelitiannya adalah perkembangan aspek sosial emosional dan sains anak usia dini melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah Langkat.

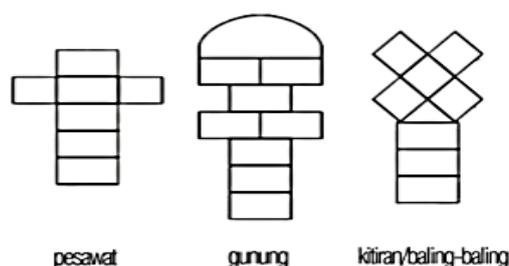
Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, observasi di lapangan sangat diperlukan untuk memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial. Melalui observasi, peneliti juga dapat menemukan hal-hal yang sedianya tidak akan terungkap oleh responden (Hikmawati, 2018: 82). Kedua melalui wawancara, peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur, yakni wawancara yang bebas di mana peneliti

tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Hikmawati, 2018: 83).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, setiap memulai memasuki kelas guru selalu mempersiapkan Rencana Pembelajaran Harian (RPH). Sebelum memulai permainan engklek, guru menyiapkan alat dan bahan permainan terlebih dahulu. Adapun yang disiapkan oleh guru adalah lapangan engklek dan gacuknya yang terbuat dari pecahan genting, serta tak lupa memastikan fisik anak dalam keadaan sehat, kuat dan tidak ada cedera atau masalah serius di kaki. Dalam mempersiapkan alat dan bahan permainan engklek maka diperlukan tempat yang cukup luas agar anak bebas bergerak. Adapun model engklek yang digunakan oleh guru adalah model pesawat, gunung dan baling-baling. Guru tidak hanya memanfaatkan lapangan sebagai arena bermain engklek, namun di dalam ruangan juga dapat dijadikan tempat bermain engklek.



Gambar 1. Model Permainan Tradisional Engklek di RA Miftahul Jannah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan engklek. Pada saat anak bermain guru memberikan dukungan dan semangat pada anak, agar anak merasa bahagia saat bermain bersama guru dan teman-temannya. Hal ini diperlukan dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak, karena melalui kegiatan bermain bersama akan terbentuk rasa empati pada diri anak terhadap orang lain. Dukungan dan semangat yang diberikan berupa yel-yel sederhana, tepuk tangan, tos tangan dan bersorak bersama menyebutkan nama anak yang sedang bermain. Semangat yang diberikan guru mampu memberikan dampak positif pada anak, terlihat anak tetap tertawa riang dan mau mencoba kembali sampai gacuknya berhasil masuk ke dalam kotak.

Selanjutnya guru untuk mendapatkan pendapat anak-anak mengenai permainan engklek yang dimainkan, apakah anak-anak senang dan gembira serta model engklek mana yang anak-anak sukai. Hal ini dilakukan juga sebagai bentuk kedekatan emosional antara guru dengan anak serta dapat menganalisis kemampuan sains anak melalui model engklek yang telah dimainkan. Terdapat 4 anak masih belum berkembang aspek sosial emosional dan sainsnya. Kemudian ada 8 anak sudah mulai berkembang, sedangkan berkembang sesuai harapan ada 3 anak. Terdapat 2 anak sudah berkembang sangat baik sosial emosionalnya yakni anak sangat antusias dan memahami perintah guru dalam bermain. Kemudian ada 7 anak yang telah berkembang sesuai harapan, 5 anak mulai berkembang dan 1 anak yang belum berkembang karena belum mengerti dengan baik aturan main dalam permainan engklek.

Berdasarkan langkah-langkah dan indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan sosial emosional anak usia dini, maka peneliti mendapatkan data hasil penilaian observasi akhir sebagai berikut:

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembnagn Sesuai Harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik
- SBx = $\frac{1}{2}$ (Skor Maximal + Skor Minimal siswa)

$$\bar{x} = \frac{6}{(\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})} \text{ Rumus Konversi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu}$$

(Mardafi, 2008: 122)

$$\text{BB} = x < x - 1. SBx$$

$$\text{MB} = x > x \geq x - 1. SBx$$

$$\text{BSH} = x + 1. SBx > x \geq x$$

$$\text{BSB} = x \geq x + 1. S Bx$$

Ket x = nilai siswa

$$\text{SBx} = \frac{1}{6}(28+20) = \frac{1}{6}x38 = 6$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2}(28+20) = \frac{1}{2}x38 = 19$$

$$\text{BB} = x < x - 1. SBx$$

$$= x < 19 - 1.6$$

$$x = 13$$

$$\text{MB} = x > x \geq x - 1. SBx$$

$$= 19 > x \geq 19 - 1.6$$

$$= 19 > x \geq 13$$

$$= 13 - 19$$

$$\text{BSH} = x + 1. SBx > x \geq x$$

$$= 19 + 1.6 > x \geq 19$$

$$= 24 > x \geq 19$$

$$= 19 - 24$$

$$\text{BSB} = x \geq x + 1. S Bx$$

$$= x \geq 19 + 1.4$$

$$= \geq 24$$

Keterangan Nilai Mutu:

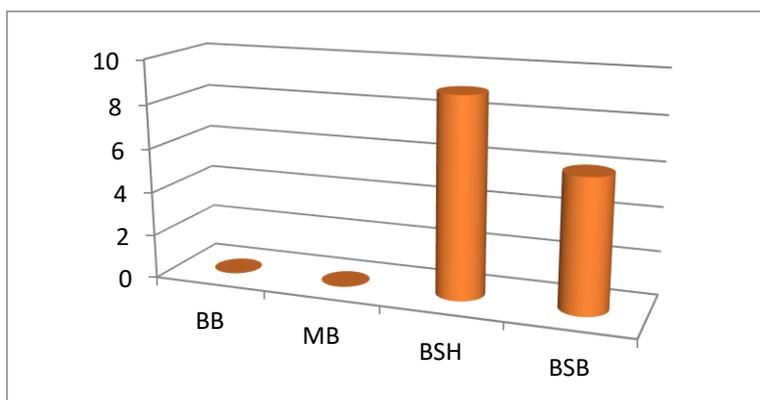
BB = 13

MB = 13 - 19

BSH = 19 - 24

BSB = ≥ 24

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa ada 9 anak yang telah berkembang sesuai harapan aspek sosial emosionalnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 6 anak yang telah berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan adanya perkembangan yang baik dan adanya peningkatan pada perkembangan aspek sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah Langkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 2. Bagan Hasil Perkembangan Aspek Sosial Emosional Melalui Permainan Tradisional Engklek di RA Miftahul Jannah Langkat

Pada tahap ini, guru mengajak anak untuk mengenal wujud fisik dari benda yang ada pada gambar/model engklek. Nantinya, melalui eksplorasi ini anak bisa belajar mengenai ciri-ciri benda. Tak hanya itu saja, anak juga bisa belajar mengenai bagaimana cara benda tersebut bergerak, berat benda, bentuk, ukuran, warna dan temperatur.

Indikator Pencapaian Perkembangan Aspek Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek di RA Miftahul Jannah Langkat. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada tahap ini anak diperkenalkan dengan keragaman alam sekitar melalui permainan engklek dengan model gunung, pesawat dan baling-baling. Anak begitu antusias dan bersemangat saat ditanyakan mengenai model engklek yang akan dimainkan. Sebagaimana pada indikator perkembangan sains yang pertama, pada tahap ini guru juga menyemangati anak dengan memperkenalkan dan mengajarkan sains melalui permainan engklek. Anak diperkenalkan dengan bentuk gunung, pesawat dan baling-baling sesuai dengan lingkungan yang terdekat dengan anak.

Pada tahap ini anak mulai tertarik pada permainan engklek karena rasa keingintahuannya tentang adanya bentuk dan model dari permainan engklek. Sebagaimana yang diketahui bahwa setiap anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar. Seorang anak akan terlihat rasa keingintahuannya di saat ia mulai bertanya hal-hal yang ia lihat, dengar, amati dan sebagainya. Berdasarkan langkah-langkah dan indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan sains anak usia dini, maka peneliti mendapatkan data hasil penilaian observasi akhir sebagai berikut:

$$SBx = \frac{1}{6} (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

$$\frac{-}{x} = (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa}), \text{ rumus konversi nilai akhir menjadi nilai mutu}$$

(Mardafi, 2008: 122).

$$BB = x < x - 1. SBx$$

$$MB = x > x \geq x - 1. SBx$$

$$BSH = x + 1. SBx > x \geq x$$

$$BSB = x \geq x + 1. S Bx$$

$$\text{Ket } x = \text{nilai siswa}$$

$$BB = x < x - 1. SBx$$

$$= x < 12 - 1.4$$

$$x = 8$$

$$MB = x > x \geq x - 1. SBx$$

$$= 12 > x \geq 12 - 1.4$$

$$= 12 > x \geq 8$$

$$x = 8 - 12$$

$$BSH = x + 1. SBx > x \geq x$$

$$= 12 + 1.4 > x \geq 12$$

$$= 16 > x \geq 12$$

$$= 12 - 16$$

$$BSB = x \geq x + 1. S Bx$$

$$= x \geq 12 + 1.4$$

$$= \geq 16$$

Keterangan Nilai Mutu:

$$BB = 8$$

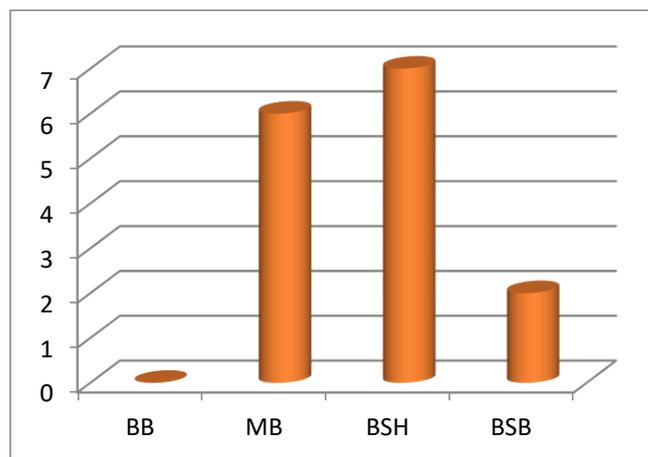
$$MB = 8- 12$$

$$BSH = 12 -16$$

$$BSB = \geq 16$$

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa ada 6 anak yang telah mulai berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 7 anak yang telah berkembang sesuai harapan

dan ada 2 anak yang berkembang sangat baik kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan masih belum maksimal perkembangan yang terjadi pada perkembangan kemampuan sains anak di RA Miftahul Jannah Langkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari bagan berikut ini:



Gambar 3. Bagan Hasil Perkembangan Kemampuan Sains Melalui Permainan Tradisional Engklek di RA Miftahul Jannah Langkat

Pembahasan

Anak usia dini, kegiatan bermain yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan yang menyenangkan. Bermain bukanlah kegiatan yang sia-sia, membuang waktu atau sebuah kegiatan yang hanya membuang energi. Namun diharapkan melalui kegiatan bermain anak mendapatkan pengetahuan baru, baik itu dari aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni dan agama.

Khadijah dan Armanila (2017:26) menegaskan bahwa permainan tradisional engklek bukanlah permainan yang dilakukan begitu saja untuk meraih kemenangan demi kepuasan diri, tetapi banyak ilmu baru yang diperoleh anak secara tidak langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Sebagaimana pengetahuan pada aspek motorik dapat dilihat pada saat anak melompat ke loncatan berikutnya, disini anak melakukan berbagai macam jenis lompatan. Sedangkan pengetahuan dalam aspek bahasa dapat dilihat ketika anak saling berkomunikasi dalam kegiatan bermain, apalagi jika kelompoknya terdiri dari beberapa orang, sehingga pengetahuan kosakata anak akan meningkat. Pengetahuan aspek kognitif dapat dilihat ketika anak menggambar bentuk geometri yang terdiri dari lingkaran, persegi panjang, persegi panjang dan bintang, disini anak akan belajar bahwa geometri memiliki banyak bentuk. Pengetahuan tentang aspek sosial emosional dapat dilihat ketika anak saling berinteraksi dalam kegiatan bermain, musyawarah dalam menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu dan menerapkan aturan-aturan dalam permainan. Ini semua adalah pengetahuan dimana anak-anak mengerti bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa orang lain, setiap masalah yang muncul harus diselesaikan bukan berlari dan jika ingin mencapai kesuksesan harus memiliki manajemen yang baik. Selain itu, juga mengajarkan anak untuk saling berbagi, saling memahami dan dapat menerima satu sama lain meskipun berbeda pola pikir, cara pandang, budaya/suku, tingkat sosial, dan sebagainya. Dalam pengetahuan aspek seni, dapat dilihat ketika seorang anak menggambar pergelangan kaki dengan rapi dan indah. Dan terakhir, perkembangan aspek religi terlihat ketika anak-anak membawa nama Tuhan dalam berkomunikasi seperti kalimat: “Siapa yang curang dalam bermain akan masuk neraka”, dan ini juga terlihat ketika anak-anak dituduh selingkuh oleh orang tuanya. teman-teman, untuk menyatakan diri benar/jujur terkadang anak-anak membawa nama Tuhan dalam sumpahnya. Begitu juga dengan memulai aktivitas bermain bisa dimulai dengan berdoa terlebih dahulu. Oleh karena itu, kegiatan ini akan memperkenalkan Sang Pencipta kepada anak-anak.

Melalui bukti pentingnya olahraga judi untuk awal kehidupan, gagasan perjudian di awal kehidupan pelatihan harus benar-benar dijalankan dengan persiapan yang diinginkan dan akurat. Saat penelitian ini

dilakukan untuk mempelajari peningkatan komponen sosial, emosional dan klinis anak melalui olahraga engklek konvensional yang diadakan di RA Miftahul Jannah Langkat. Melalui kegiatan bermain engklek konvensional ini, anak mengenalkan kemampuan kerjasama, gotong royong, toleransi, saling mengenal dan saling menginginkan antar anak. Olahraga engklek termasuk dalam olahraga tubuh yang dalam olahraga ini banyak bertumpu pada kekuatan tubuh. Diharapkan melalui olahraga jasmani ini, anak akan berkembang menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan-gerakan awal. Selain itu, olahraga engklek juga meningkatkan kemampuan sosialisasi dan kebugaran tubuh anak sehingga dapat menyelamatkan anak dari obesitas.

Mengutip pendapat Hurlock (Parnawi, 2019: 42), ada 4 tingkatan peningkatan dalam perjudian, yaitu: 1) level eksplorasi, yaitu level pada usia kurang lebih tiga bulan. Permainan bayi pada usia ini hanya dapat melihat manusia dan barang-barang dan melakukan upaya yang kurang terkoordinasi dengan baik untuk mencapai sesuatu yang mungkin terbukti di depan mereka, misalnya, ketika orang dewasa menunjukkan olahraga yang menarik minat seorang anak, Ketertarikannya akan langsung tertarik pada item olahraga tersebut dan berusaha untuk mencoba memainkannya, namun gerakannya tidak terarah dengan baik dan efektif karena mereka tidak lagi memiliki kemampuan untuk mengatur gerakan tangan/motorik. 2). Tingkat olahraga, tingkat ini adalah dalam tahun pertama anak telah menggunakan peralatan judi, yang pada awalnya dapat dengan mudah menemukan mainannya, tetapi ketika dia berusia 2 dan tiga tahun, anak itu mulai berpikir bahwa mainan memiliki properti tempat tinggal, dapat bergerak, berbicara, dan mengalami. Kemampuan anak dalam menggunakan alat bermain akan mencapai puncaknya pada usia lima dan enam tahun. tiga). Tingkat bermain, setelah anak memasuki dunia fakultas, video game anak muncul sangat beragam. Pada awalnya mereka bermain dengan mainan, khususnya saat sendirian, kecuali bahwa mereka mengalami rasa ingin tahu tentang video game, olahraga, minat, dan berbagai jenis permainan dewasa lainnya. 4). Tingkat mimpi pipa, tingkat ini terjadi saat anak-anak memasuki masa pubertas, anak-anak menjadi bosan dengan permainan video yang sebelumnya mereka nikmati (Khadijah & Armanila, 2017:12).

Melalui beberapa informasi mengenai tahapan perkembangan bermain di atas dapat diketahui bahwa anak usia dini pada jenjang Raudhatul Athfal berada pada tahapan bermain dan bermain. Oleh karena itu, dunia anak dekat dengan dunia bermain dan metode bermain merupakan metode utama dalam kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini. Permainan engklek tradisional dapat merangsang perkembangan sosial, emosional dan ilmiah anak dapat dilakukan secara individu namun tetap melibatkan peran teman sebaya dalam permainan tersebut sehingga anak harus mampu berkomunikasi dengan baik dan mampu melatih emosinya dengan sabar menunggu giliran. untuk bermain dan mengajak teman bermain tanpa mengganggu teman yang lain. yang mendapatkan gilirannya untuk bermain.

Kegiatan permainan engklek merupakan salah satu cara untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional anak, karena setiap metode yang digunakan guru diikuti oleh setiap anak, baik melalui bermain sambil belajar. Salah satu anak bernama Rani mengikuti kegiatan bermain engklek dengan semangat, kekuatan dan ketepatan. Komentar positif yang didengar anak melalui penghargaan yang diberikan kepada anak ketika anak berhasil melakukannya dengan benar seperti yang dicontohkan oleh guru sebelumnya kepada anak. Kegiatan bermain engklek ini sangat menarik dalam pembelajaran, walaupun memiliki kekurangan dalam permainan engklek salah satunya memakan banyak waktu, karena guru harus terlebih dahulu mengajak anak-anak untuk berlatih bermain sambil belajar engklek mini. Saat guru mulai mengajak anak bermain engklek, salah satu anak bernama Fitri Putri langsung menghampiri gurunya saat melihat gurunya bermain engklek. Jika anak mengalami kesulitan dalam mengerjakannya, guru terus melatih dan membimbing anak agar dapat mengerjakannya dengan baik.

Cara mengatasi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan permainan engklek adalah dengan berhasil melaksanakan pembelajaran, menciptakan keteraturan bagi anak-anak yang aspek sosial emosional dan keterampilan ilmiahnya belum berkembang. Untuk bekerja dengan guru yang mendukung sekolah. Bermain engklek dapat meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan anak, karena anak

sekolah jarang menggabungkan keterampilan dan kemampuan IPA dengan bermain engklek. Oleh karena itu, dengan memainkan model Berg, Airplane, dan Propeller, peneliti dapat menilai derajatnya. Mereka meningkatkan keterampilan sains mereka. Permainan tradisional engklek sudah tersedia di RA Miftahul Jannah, sehingga sangat bermanfaat untuk pembelajaran anak-anak, termasuk untuk meningkatkan perkembangan sosial dan emosional mereka di RA Miftahul Jannah Langkat. Untuk itu, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran anak usia dini, hendaknya dijadikan sebagai kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk membantu anak mengembangkan aspek sosial, emosional dan akademiknya.

Selain itu, guru RA Miftahul Jannah berperan dalam perkembangan aspek sosial, emosional dan akademik anak. Pembahasan penelitian ini selama pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat dan mengamati guru dalam proses pembelajaran dan dalam perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak. Guru belajar sesuai dengan RPPH (Rencana Proses Pembelajaran Harian) yang telah dibuat. Guru mendorong Anda untuk menempatkan diri di depan kelas, menyapa dan berdoa kepada anak-anak setelah belajar dan sebelum mulai belajar di kelas. Pada kegiatan akhir, guru mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan kemudian guru menyampaikan pesan moral kepada siswa. Pesan yang ditekankan terkait dengan pentingnya selalu melakukan perbuatan mulia dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun di RA. Dalam suatu lingkungan, guru juga, anak selalu jujur dalam segala hal. Saya menyarankan Anda harus. Kejujuran membawa kita kepada kebaikan. Pesan terakhir adalah agar siswa selalu menghormati agama baik dalam situasi senang maupun sedih. Adapun indikator pencapaian dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah adalah:

1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.
2. Menaati peraturan yang berlaku.
3. Menghargai orang lain.
4. Menunjukkan rasa empati.
5. Bermain dengan teman sebaya.
6. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
7. Berbagi dengan orang lain.
8. Bersikap kooperatif dengan teman.
9. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb.).

Sedangkan indikator pencapaian dalam mengembangkan kemampuan sains anak di RA Miftahul Jannah yaitu:

1. Mengenal dan memupuk rasa cinta kepada alam sekitar sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan yang Maha Esa melalui permainan engklek model pesawat, gunung dan baling-baling.
2. Tumbuh minat anak untuk mengenal dan mempelajari sains melalui permainan engklek model pesawat, gunung dan baling-baling.
3. Mengamati dan mampu membedakan bentuk pesawat, gunung dan baling-baling melalui permainan tradisional engklek.
4. Berkembang rasa ingin tahu, tekun, terbuka, dan kritis melalui permainan engklek model pesawat, gunung dan baling-baling.
5. Mampu menggunakan teknologi sederhana dan konsep sains yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari.

Setelah melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi maka diketahui bahwa ada 9 anak yang telah berkembang sesuai harapan aspek sosial emosionalnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 6 anak yang telah berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan adanya perkembangan yang baik dan adanya peningkatan pada perkembangan aspek sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah Langkat.

Sedangkan pada perkembangan kemampuan sains diketahui bahwa ada 6 anak yang telah mulai berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 7 anak yang telah berkembang sesuai harapan dan ada 2 anak yang berkembang sangat baik kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan masih belum maksimal perkembangan yang terjadi pada perkembangan kemampuan sains anak di RA Miftahul Jannah Langkat.

KESIMPULAN

Diketahui bahwa ada 9 anak yang telah berkembang sesuai harapan aspek sosial emosionalnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 6 anak yang telah berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan adanya perkembangan yang baik dan adanya peningkatan pada perkembangan aspek sosial emosional anak di RA Miftahul Jannah Langkat. Sedangkan pada perkembangan kemampuan sains diketahui bahwa ada 6 anak yang telah mulai berkembang kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek, sedangkan ada 7 anak yang telah berkembang sesuai harapan dan ada 2 anak yang berkembang sangat baik kemampuan sainsnya melalui permainan tradisional engklek di RA Miftahul Jannah. Data ini menunjukkan masih belum maksimal perkembangan yang terjadi pada perkembangan kemampuan sains anak di RA Miftahul Jannah Langkat.

Perkembangan sosial emosional anak lebih berkembang melalui permainan tradisional engklek lebih meningkat karena anak-anak telah memahami cara bersosialisasi diri, yaitu usaha untuk mengembangkan rasa percaya diri dan rasa kepuasan bahwa dirinya diterima di kelompoknya. Selain itu anak juga telah mempelajari bagaimana berpartisipasi dalam kelompok, bekerja sama, saling membagi, bergiliran dan bersedia menerima aturan-aturan dalam kelompok. Sehingga melalui permainan engklek aspek sosial emosional mengalami perkembangan yang sangat baik. Sedangkan dalam mengembangkan kemampuan sains anak, pemilihan permainan tradisional engklek masih belum optimal hasilnya. Hal ini disebabkan anak hanya fokus pada permainannya saja, guru juga belum memiliki media yang cukup memadai untuk mendukung kemampuan sains anak yang berhubungan dengan permainan engklek model gunung, pesawat dan baling-baling.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada RA Miftahul Jannah Langkat yang telah membantu peneliti, sehingga penelitian ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20–26.
- Cresswell, John W. (2018). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja.
- Devana, Mella Citra. (2017). Skripsi: *Mengebangkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumu Waras Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Diana, Nirva dan Mesiono. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini: Mewujudkan Sumber Daya Manusia Berkeunggulan*. Medan: Perdana Publishing.
- Ghufron, S., Rulyansah, A., Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2022). Strategi Guru Membantu Siswa dalam Melakukan Penyesuaian Sikap: Studi pada Siswa Tahun Pertama Sekolah Dasar Pedesaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3524–3536.
- Hafizha, D., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2022). Analisis Pemahaman Guru Terhadap Gaya Belajar Siswa di SDN 020 Ridan Permai. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 25–33.

- 5361 *Perkembangan Aspek Sosial Emosional dan Sains Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek – Wariyanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2848>
- Hikmawati, F. (2018). *Metodologi Penelitian. Cetakan II* (Raja Garaf). Jakarta.
- Idris, M. H. (2020). Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan: Implementasi Pada Anak Usia Dini. In *Cetakan III*. Jakarta: Luxima.
- Kemdikbud, D. P. (2020). *Bermain Sains*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khadijah, & Armanila, A. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mardafi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Pertiwi, Dwi Ana, dkk. (2018). Jurnal: *Pengaruh Perkembangan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Sumarni, Sri. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Suryana, Dadan. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran*. Padang: UNP Press,.
- Syafarudin, dkk. (2016). *Pendidikan Prasekolah: Perspektif Pendidikan Islam dan Umum*. Medan: Perdana Publishing.
- Wihardjo, R., & Darmo, S. (2020). *Model Pendidikan Sains Berbasis Pengenalan Lingkungan Bagi Anak Usia Dini*. Banten: AA Rizky.
- Yulita, Rizky. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.