

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI DI TAMAN KANAK-KANAK MUTIARA BUNDA**

**Eda Partiw<sup>1</sup>, Nurhafizah<sup>2</sup>.**

edapartiwi4@gmail.com<sup>1</sup>, nurhafizah.is.87@gmail.com<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Korespondensi: astitalgunawati55@admin.paud.belajar.id; Telp.: +62 856 4656 2647

Submit: 29/01/2026

Review: 01/02/2026 s.d 10/02/2026

**Publish:** 15/02/2026

### **Abstract**

*This study aims to improve the social skills of early childhood through the traditional game of jump rope at Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles covering the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 14 children from group B. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results showed that children's social skills experienced a significant improvement. In the initial condition, most children were still in the Starting to Develop (MB) category. In cycle I, there was an improvement, but it had not yet reached the success indicator. After improvements were made in cycle II, 86% of children reached the Developing as Expected (BSH) and Very Well Developed (BSB) categories. The jump rope game proved to be able to improve children's ability to cooperate, communicate, share, and take turns. In addition, this activity also increased children's self-confidence and social interaction. Thus, the traditional game of jump rope is effective as a learning strategy to improve early childhood social skills.*

**Keywords:** social skills, early childhood, traditional games, jump rope, CAR.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional lompat tali di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kondisi awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I terjadi peningkatan, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, sebanyak 86% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Permainan lompat tali terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, serta menunggu giliran. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan interaksi sosial anak. Dengan demikian, permainan tradisional lompat

tali efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

**Kata kunci:** *kemampuan sosial, anak usia dini, permainan tradisional, lompat tali, PTK.*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini, berbagai aspek perkembangan seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional berkembang secara optimal sehingga memerlukan stimulasi yang tepat. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan sosial. Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, serta menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan ini menjadi bekal penting bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat dan mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Perkembangan sosial yang baik akan membantu anak membangun hubungan positif dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Namun, pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang mengalami hambatan dalam perkembangan sosial. Beberapa anak cenderung bermain sendiri, kurang mampu berbagi, sulit bekerja sama dalam kelompok, dan kurang percaya diri saat berinteraksi dengan lingkungan baru. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pola asuh keluarga, lingkungan tempat tinggal, serta kurangnya kesempatan anak untuk melakukan interaksi sosial dengan teman sebaya. Jika tidak mendapatkan stimulasi yang tepat, hambatan tersebut dapat berdampak pada perkembangan anak di masa mendatang.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda, ditemukan bahwa kemampuan sosial anak kelompok B masih tergolong rendah. Dari 14 anak yang diamati, sebagian besar anak menunjukkan perilaku kurang aktif berinteraksi, lebih suka bermain sendiri, sulit berbagi, serta belum mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok. Selain itu, beberapa anak masih bergantung pada kehadiran orang tua saat mengikuti kegiatan di sekolah. Kondisi ini

menunjukkan perlunya upaya yang dapat menstimulasi perkembangan sosial anak melalui kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak adalah melalui permainan tradisional lompat tali. Permainan ini melibatkan interaksi langsung antaranak, mengajarkan kerja sama, komunikasi, sikap saling menghargai, serta kemampuan menunggu giliran. Selain memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, permainan lompat tali juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak secara alami. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda.

## LANDASAN TEORI

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Pada masa ini, anak berada dalam periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan perkembangan pada tahap kehidupan selanjutnya. Berbagai aspek perkembangan seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni berkembang secara optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat. Menurut (Talango, 2020), anak usia dini merupakan individu yang unik dan memiliki karakteristik berbeda satu sama lain sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak.

Pendidikan anak usia dini bertujuan membantu anak mencapai perkembangan yang optimal dalam seluruh aspek perkembangan. Salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah perkembangan sosial karena kemampuan sosial menjadi dasar bagi anak dalam menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan lebih mudah beradaptasi, bekerja sama, serta membangun hubungan positif dengan orang lain.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Pada anak usia dini, kemampuan sosial ditunjukkan melalui perilaku seperti bermain bersama teman, berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, menghargai orang lain, menunggu giliran, dan mengikuti aturan yang telah disepakati. Menurut (Nurhafizah, 2018), perkembangan sosial merupakan proses belajar anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial sehingga mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain. Kemampuan sosial yang berkembang dengan baik akan membantu anak menjadi pribadi yang mandiri, percaya diri, dan mampu menyelesaikan masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain lingkungan keluarga, sekolah, teman sebaya, serta pengalaman yang diperoleh anak selama proses pertumbuhan. Lingkungan keluarga menjadi tempat pertama bagi anak untuk belajar bersosialisasi melalui interaksi dengan orang tua dan anggota keluarga lainnya. Selanjutnya, lingkungan sekolah menjadi tempat anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih luas melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. Indikator kemampuan sosial anak usia dini meliputi kemampuan bermain bersama teman, berbagi alat permainan, bekerja sama dalam kelompok, menunggu giliran, berkomunikasi dengan teman, membantu teman, menghargai orang lain, dan mengikuti aturan permainan. Apabila indikator-indikator tersebut berkembang dengan baik, maka anak akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungannya.

Permainan tradisional merupakan kegiatan bermain yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung nilai-nilai budaya, sosial, serta pendidikan. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Melalui permainan tradisional, anak belajar berinteraksi, bekerja sama, berkomunikasi, serta memahami aturan yang berlaku dalam suatu kelompok. (Aulia, D., & Sudaryanti, 2023) menjelaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak karena melibatkan interaksi langsung antarpemain. Dalam permainan tradisional, anak memperoleh kesempatan untuk belajar menghargai orang lain, menerima

kemenangan maupun kekalahan, serta mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi.

Permainan tradisional juga memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna karena dilakukan secara langsung. Anak tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga mengalami sendiri proses belajar melalui aktivitas bermain. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran anak usia dini yang pada dasarnya belajar melalui bermain. Selain mengembangkan kemampuan sosial, permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan motorik, bahasa, kognitif, serta nilai moral anak. Dengan demikian, permainan tradisional menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini.

Permainan lompat tali merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak-anak di Indonesia. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan tali yang biasanya terbuat dari rangkaian karet gelang. Dalam permainan ini terdapat interaksi antara anak yang memegang tali dan anak yang melakukan lompatan sehingga tercipta kerja sama serta komunikasi yang aktif. Menurut (Zulfa, 2023), permainan lompat tali tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan sosial karena dilakukan secara bersama-sama. Anak belajar menunggu giliran, mematuhi aturan permainan, bekerja sama, dan berinteraksi dengan teman sebaya selama kegiatan berlangsung.

Permainan lompat tali memberikan kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok. Ketika bermain, anak harus saling berkomunikasi, memberikan dukungan kepada teman, serta menghargai keberhasilan maupun kegagalan yang dialami anggota kelompok. Situasi tersebut membantu anak memahami pentingnya kebersamaan dan kerja sama dalam kehidupan sosial. Selain itu, permainan lompat tali juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan. Aktivitas bermain yang menarik membuat proses pembelajaran berlangsung secara alami tanpa tekanan. Dengan demikian, permainan tradisional lompat tali dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini.

Kemampuan sosial anak usia dini perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah permainan tradisional lompat tali. Melalui permainan ini, anak belajar bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, menunggu giliran, serta menghargai orang lain. Semakin sering anak terlibat dalam aktivitas bermain kelompok, semakin baik pula kemampuan sosial yang dimilikinya. Oleh karena itu, penerapan permainan tradisional lompat tali diduga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan kerja sama di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda. PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara sistematis dan berkesinambungan. Menurut (Sugiyono, 2019), PTK adalah penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan nyata di kelas. Selanjutnya, (Arikunto s, 2019) menjelaskan bahwa PTK merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan dilakukan bersama di dalam kelas. Sementara itu, (Moleong, 2021) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui tindakan yang dirancang secara sistematis.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan aktivitas anak selama kegiatan berlangsung, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan sosial anak melalui persentase dan skor hasil observasi. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda Sungai Nanam dengan subjek penelitian anak kelompok B yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 8 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan

sosial anak masih rendah, seperti kurang mampu bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dan menunggu giliran saat bermain.

Penelitian ini menggunakan model PTK yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis, S., & McTaggart, 2014).



Gambar.1 bagan PTK

Tindakan dilakukan melalui permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Lompat Tali**

| No | Aspek yang Dinilai | Indikator                                |
|----|--------------------|------------------------------------------|
| 1  | Bermain bersama    | Anak bersedia bermain bersama teman      |
| 2  | Berbagi            | Anak bersedia berbagi alat permainan     |
| 3  | Kerja sama         | Anak mampu bekerja sama dalam kelompok   |
| 4  | Menunggu giliran   | Anak bersedia menunggu giliran bermain   |
| 5  | Komunikasi         | Anak mampu berkomunikasi dengan teman    |
| 6  | Tolong-menolong    | Anak menunjukkan sikap membantu teman    |
| 7  | Menghargai teman   | Anak mampu menghargai teman saat bermain |
| 8  | Mengikuti aturan   | Anak bersedia mengikuti aturan permainan |

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan sosial anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi pendukung, sedangkan dokumentasi berupa foto dan video digunakan sebagai bukti pelaksanaan penelitian serta memperkuat hasil observasi.

**Tabel 2. Instrumen Penelitian Lembar Observasi**

| No | Indikator Kemampuan Sosial                     | 1 (Belum Berkembang) | 2 (Mulai Berkembang) | 3 (Berkembang Sesuai Harapan) | 4 (Berkembang Sangat Baik) |
|----|------------------------------------------------|----------------------|----------------------|-------------------------------|----------------------------|
| 1  | Anak bersedia bermain bersama teman            |                      |                      |                               |                            |
| 2  | Anak bersedia berbagi mainan                   |                      |                      |                               |                            |
| 3  | Anak mampu bekerjasama dalam kelompok          |                      |                      |                               |                            |
| 4  | Anak bersedia menunggu giliran                 |                      |                      |                               |                            |
| 5  | Anak bisa berkomunikasi dengan teman           |                      |                      |                               |                            |
| 6  | Anak menunjukkan sikap tolong-menolong         |                      |                      |                               |                            |
| 7  | Anak mampu menghargai teman                    |                      |                      |                               |                            |
| 8  | Anak bersedia mengikuti aturan dalam permainan |                      |                      |                               |                            |

### Keterangan Skor:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Teknik analisis data untuk mengetahui rata-rata hasil perkembangan anak digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor yang diperoleh anak

$N$  = Jumlah anak

Hasil persentase tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori perkembangan anak, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi yang dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan catatan observasi yang dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil penelitian.

**Tabel 3. Indikator Penilaian Perkembangan Anak**

| Persentase | Kategori                        |
|------------|---------------------------------|
| 0% - 25%   | Belum Berkembang (BB)           |
| 26% - 50%  | Mulai Berkembang (MB)           |
| 51% - 75%  | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 76% - 100% | Berkembang Sangat Baik (BSB)    |

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila minimal 75% anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda dengan subjek sebanyak 14 anak kelompok B. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan tradisional lompat tali. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

### 1. Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan sosial anak masih tergolong rendah. Dari 14 anak, hanya 2 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan 12 anak lainnya masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) bahkan Belum Berkembang (BB).

Tabel 4. Hasil Observasi Awal Kemampuan Sosial Anak

| No            | Kategori Perkembangan           | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|---------------|---------------------------------|-------------|----------------|
| 1             | Belum Berkembang (BB)           | 4           | 28,57%         |
| 2             | Mulai Berkembang (MB)           | 8           | 57,14%         |
| 3             | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 2           | 14,29%         |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 0           | 0%             |
| <b>Jumlah</b> |                                 | <b>14</b>   | <b>100%</b>    |

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan sosial anak masih tergolong rendah. Dari 14 anak yang diamati, hanya 2 anak (14,29%) yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sementara itu, sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu sebanyak 8 anak (57,14%), dan 4 anak (28,57%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Tidak terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hal ini menunjukkan bahwa stimulasi sosial anak masih kurang optimal. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Triana Agustin dkk., (2024) yang menyatakan

bahwa kurangnya interaksi sosial dapat menyebabkan hambatan perkembangan anak usia dini.

## 2. Hasil Penelitian Siklus I

### a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun RPPH dengan kegiatan utama permainan lompat tali. Instrumen observasi disiapkan berdasarkan indikator kemampuan sosial seperti kerja sama, komunikasi, berbagi, dan menunggu giliran.

### b. Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan melalui permainan lompat tali secara berkelompok. Anak dibagi dalam beberapa kelompok kecil. Guru memberikan contoh dan aturan permainan.

### c. Observasi

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan, namun belum optimal. Beberapa anak mulai menunjukkan perubahan perilaku, seperti:

- 1) Mulai mau bergabung dengan teman.
- 2) Mulai memahami aturan permainan.
- 3) Mulai berinteraksi meskipun masih terbatas.
- 4) Namun, masih ditemukan kendala.
- 5) Anak masih berebut giliran.
- 6) Kurang sabar.
- 7) Belum semua anak aktif berkomunikasi.

### d. Hasil Kuantitatif Siklus I

Tabel 5. Persentase Perkembangan Anak

| No            | Kategori Perkembangan           | Jumlah Anak    | Persentase  |
|---------------|---------------------------------|----------------|-------------|
| 1             | Belum Berkembang (BB)           | 3 Anak         | 21 %        |
| 2             | Mulai Berkembang (MB)           | 6 Anak         | 43 %        |
| 3             | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 4 Anak         | 29 %        |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 1 Anak         | 7 %         |
| <b>Jumlah</b> |                                 | <b>14 Anak</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan hasil observasi, perkembangan anak menunjukkan bahwa terdapat 3 anak (21%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 6 anak (43%) berada

pada kategori Mulai Berkembang (MB), 4 anak (29%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 1 anak (7%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Jika kategori BSH dan BSB digabungkan sebagai indikator ketercapaian perkembangan yang diharapkan, maka jumlah anak yang telah mencapai kriteria keberhasilan adalah 5 anak atau sekitar 36%. Persentase tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, diperlukan tindakan atau upaya pembelajaran lanjutan untuk meningkatkan perkembangan anak sehingga lebih banyak anak dapat mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### **e. Refleksi**

Hasil refleksi menunjukkan bahwa:

- 1) Guru perlu memberikan motivasi lebih.
- 2) Aturan permainan harus lebih jelas.
- 3) Perlu variasi kegiatan agar anak lebih tertarik.

Hal ini sesuai dengan Hasviani dkk., (2022) bahwa strategi guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran sosial anak.

### **3. Hasil Penelitian Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

- 1) Perbaikan dilakukan dengan:
- 2) Menyusun strategi permainan lebih menarik.
- 3) Menambah variasi permainan.
- 4) Memberikan reward sederhana.

#### **b. Pelaksanaan**

Pada siklus II, permainan dilakukan lebih terstruktur. Guru memberikan contoh lebih jelas dan melibatkan semua anak secara aktif.

#### **c. Observasi**

Perkembangan anak meningkat signifikan:

- 1) Anak lebih aktif berinteraksi.
- 2) Sudah mampu menunggu giliran.

- 3) Mulai bekerja sama dengan baik.
- 4) Lebih percaya diri.

Anak terlihat antusias dan menikmati kegiatan. Interaksi sosial terjadi secara alami melalui permainan.

#### d. Hasil Kuantitatif Siklus II

Tabel 4. Persentase Perkembangan Anak

| No            | Kategori Perkembangan           | Jumlah Anak    | Persentase  |
|---------------|---------------------------------|----------------|-------------|
| 1             | Belum Berkembang (BB)           | 0 Anak         | 0%          |
| 2             | Mulai Berkembang (MB)           | 2 Anak         | 14%         |
| 3             | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 8 Anak         | 57%         |
| 4             | Berkembang Sangat Baik (BSB)    | 4 Anak         | 29%         |
| <b>Jumlah</b> |                                 | <b>14 Anak</b> | <b>100%</b> |

Berdasarkan hasil observasi, tidak terdapat anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) atau sebesar 0%. Sebanyak 2 anak (14%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 8 anak (57%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 anak (29%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Jika kategori BSH dan BSB digabungkan sebagai indikator ketercapaian perkembangan yang diharapkan, maka terdapat 12 anak atau 86% yang telah mencapai kriteria keberhasilan. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak telah mengalami peningkatan yang signifikan dan tindakan pembelajaran yang diterapkan berhasil mencapai target yang diharapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menunjukkan kemampuan sesuai indikator perkembangan yang ditetapkan, bahkan beberapa di antaranya telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

#### e. Refleksi

Kegiatan permainan lompat tali terbukti efektif meningkatkan kemampuan sosial anak. Anak lebih mudah belajar melalui bermain dibandingkan metode pembelajaran biasa.

#### **4. Analisis Perbandingan Antar Siklus**

Terjadi peningkatan signifikan dari pra tindakan hingga siklus II:

| <b>Tahap</b> | <b>Persentase BSH+BSB</b> |
|--------------|---------------------------|
| Pra tindakan | 14%                       |
| Siklus I     | 36%                       |
| Siklus II    | 86%                       |

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali mampu memberikan stimulasi sosial yang efektif.

#### **5. Temuan Kualitatif**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi:

- a. Anak menjadi lebih percaya diri.
- b. Anak lebih mudah berinteraksi.
- c. Terjadi peningkatan kerja sama.
- d. Anak lebih disiplin mengikuti aturan.

Dokumentasi menunjukkan anak terlihat aktif, tersenyum, dan terlibat dalam kegiatan kelompok.

#### **6. Kesimpulan Hasil Penelitian**

Permainan tradisional lompat tali terbukti mampu:

- a. Meningkatkan interaksi sosial.
- b. Mengembangkan kerja sama.
- c. Melatih komunikasi anak.
- d. Meningkatkan rasa percaya diri.

Penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan karena lebih dari 75% anak mencapai kategori BSH.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional lompat tali efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada setiap siklus.

Menurut (Aulia, D., & Sudaryanti, 2023), permainan tradisional memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak karena melibatkan

interaksi langsung. Temuan penelitian ini memperkuat teori tersebut, di mana anak belajar melalui pengalaman nyata saat bermain.

Permainan lompat tali memberikan kesempatan kepada anak untuk:

- a. Berinteraksi secara langsung.
- b. Belajar kerja sama.
- c. Mengembangkan empati.
- d. Mengontrol emosi.

Hal ini sejalan dengan (Fajarwati, N. K., Azhar, A. F., Hannaf, A. A., & Darussalam, 2024) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain bersama dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama anak.

Selain itu, peningkatan kemampuan sosial juga dipengaruhi oleh peran guru. Guru tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga motivator. Dalam penelitian ini, perbaikan strategi pada siklus II terbukti meningkatkan hasil. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hasviani, O., Handayani, T., & Fitri, 2022) bahwa strategi pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

Permainan lompat tali juga melatih anak untuk:

- a. Menunggu giliran.
- b. Menghargai teman.
- c. Mengikuti aturan.

Hal ini mendukung pendapat (Khadijah, K., & Wahyuni, 2024) bahwa permainan tradisional mampu membentuk karakter sosial anak seperti disiplin dan empati. Dari sisi psikologis, anak usia dini belajar paling efektif melalui bermain. Aktivitas bermain memberikan rasa senang sehingga anak tidak merasa terpaksa. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, lingkungan sosial juga berpengaruh terhadap perkembangan anak. Penelitian ini dilakukan di daerah pedesaan yang minim interaksi sosial. Oleh karena itu, permainan kelompok menjadi solusi efektif untuk meningkatkan interaksi. Temuan ini juga sejalan dengan (Safifa, R. F., 2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan perkembangan sosial anak secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-kanak Mutiara Bunda, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lompat tali efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan signifikan dari kondisi awal hingga siklus II, dimana sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Melalui kegiatan bermain lompat tali, anak mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, menunggu giliran, serta menghargai teman. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial anak usia dini secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto s. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta.
- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574.
- Fajarwati, N. K., Azhar, A. F., Hannaf, A. A., & Darussalam, F. (2024). Pola komunikasi keluarga dan kemampuan sosial anak prasekolah di TK Kuncup Harapan Desa Bendungan Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang. *Journal of Creative Student Research*, 2(1), 117–129.
- Hasviani, O., Handayani, T., & Fitri, I. (2022). Strategi guru PAUD dalam meningkatkan kemampuan bersosial peserta didik di TK Negeri Pulau Beringin. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1458–1466.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner*. Springer.
- Khadijah, K., & Wahyuni, S. (2024). Pengembangan permainan tradisional untuk
- ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini      Volume 6, Nomor 1, Februari 2025      |

meningkatkan perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1151-1166.

Moleong, L. J. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan pembuatan media pembelajaran anak usia dini menggunakan bahan sisa. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 44-53.

Safifa, R. F., & N. (2024). Pengaruh permainan tradisional bakiak modifikasi terhadap perkembangan sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 24-35.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92-105.

Zulfa, E. S. (2023). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *ATTAWA: Jurnal Pendidikan Islam Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 15-26.