

**PENERAPAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA
PINTAR DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI
DI RA AL-AQSHA MOLAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk diseminarkan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Manado

Oleh:

RINDY SEPRIANY

NIM: 20225018



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Rindy Sepriany
NIM : 20225018
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut : IAIN Manado
Judul Skripsi : Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam
Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini
DI RA Al-Aqsha Molas

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Manado, 7 Juli 2025



Rindy Sepriany

NIM. 20225018

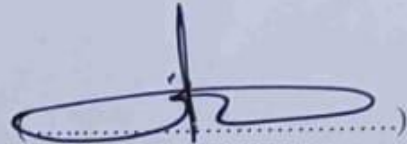
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI

Pembimbing penulisan Skripsi Saudara/i **Rindy Sepriany**, NIM: 20225018, mahasiswa program studi **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)** pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi dengan judul "*Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA AL-AQSHA Molas*", karenanya pembimbing I dan pembimbing II / Penguji I dan Penguji II memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat Ilmiah dan dapat di setujui untuk menempuh **Ujian Skripsi**.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

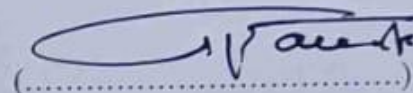
PEMBIMBING I :

Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I



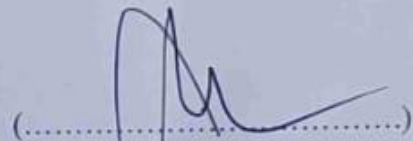
PEMBIMBING II :

Irvan Kurniawan, M.Pd



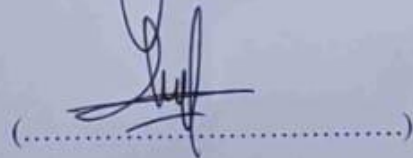
PENGUJI I :

Ilham Syah, M.Pd



PENGUJI II:

Zulkifli Mansyur, M.A



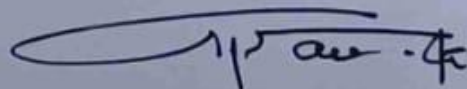
Manado, 7 Juli 2025

Diketahui Oleh:

Kaprodi PIAUD

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan,



Irvan Kurniawan, M.Pd

NIP. 199212102019031009

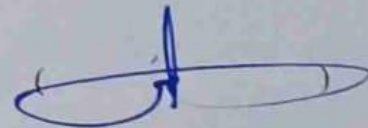
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di RA AL-AQSHA” yang disusun oleh Rindy Sepriany dengan NIM: 20225018 Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) IAIN Manado. Telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada 15 Juli 2025, bertepatan 20 Muharam 1447 H Dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan beberapa perbaikan.

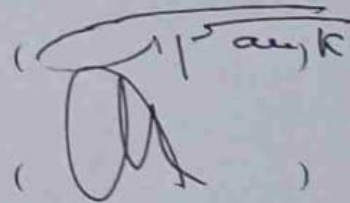
Manado, 21 Juli 2025 M
26 Muharam 1447 H

Dewan Penguji

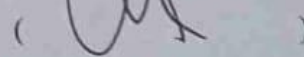
Ketua : Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I



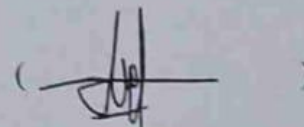
Sekretaris : Irvan Kurniawan, M.Pd



Munaqisy 1 : Ilham Syah, M.Pd



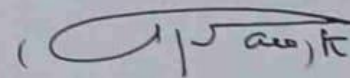
Munaqisy 2 : Zulkifli Mansyur, M.A



Pembimbing 1 : Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I



Pembimbing 2 : Irvan Kurniawan, M.Pd



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP. 198301162011011003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jln. Dr.S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

SURAT KETERANGAN

Nomor : 079/SKK.PIAUD/VII/2025

Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, menerangkan bahwa :

N a m a : Rindy Sepriany
N I M : 20225018
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah dilakukan pengecekan plagiasi menggunakan perangkat lunak Drillbit pada tanggal 30 April 2025 dengan hasil persentase kemiripan kurang dari 25%, yaitu sebesar 10%. Dengan demikian, karya tulis ilmiah ini dinyatakan **bebas plagiasi** sesuai dengan standar akademik yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Manado, 07 Juli 2025

Ketua Program Studi PIAUD



Irvan Kurniawan, S.Pd, M.Pd
NIP : 199212102019031009

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji syukur kehadiran Allah swt. yang telah memberikan rahmat serta memberikan kesempatan, kesehatan, dan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Al-Aqsha Molas”** ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa diucapkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW serta kepada keluarganya serta sahabatnya, dan semoga sampai kepada kita yang masih setia menjalankan ajarannya.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Untuk itu diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orangtua dan adik-adik tercinta, Ayah Rosyad, Ibu Nina Rasyid, Ade Suci, Ade Dhea dan Ade Nizam atas dukungan, kebaikan, perhatian, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, pada kesempatan ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Edi Gunawan, M.H.I selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Salma, M.H.I selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
4. Dr. Mastang Ambo Baba, S.Ag., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Dr. Arhanuddin Salim, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado
6. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado sekaligus Pembimbing

I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.

7. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Dr. Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
9. Irvan Kurniawan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
10. Dr. Febriyando Beu, M.Sn selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Nur Fadli Utomo, M.Pd selaku Penasehat Akademik penulis yang memberikan dukungan, motivasi dan saran kepada penulis sejak awal konsultasi sampai tahap penyusunan skripsi.
12. IlhamSyah, M.Pd selaku Penguji I yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
13. Zulkifli Mansyur, M.A selaku Penguji II yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
14. Dosen-dosen yang telah banyak memberikan ilmunya sejak masuk kuliah sampai selesai.
15. Tenaga kependidikan yang telah banyak memberikan pelayanan demi kelancaran proses perkuliahan dan pengurusan administrasi hingga penyelesaian tugas akhir ini.
16. Muhammad Sukri, M.Ag selaku kepala UPT Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Beserta stafnya yang telah memberikan baik berupa kesempatan membaca buku maupun meminjam buku literatur guna penyusunan skripsi.
17. Kepada Bapak Sukatno, S.E yang selalu memberikan do'a dan *support* dari awal saya mengenyam bangku perkuliahan sampai saat ini.

18. Kepada om dan tante saya Amang Juaeni dan Ma Ade Henni Gani tersayang, sekaligus Kepala Sekolah RA AL-AQSHA, Suami dan keluarga besar yang selalu memberikan doa dan dukungan selama menjalani dunia pendidikan.
19. Kepada teman-teman Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021, terutama geng Saranghaeyo Bu Anisa, Holia, Bu Yuli, Bu Aning, Bu Fitria dan Bu Riska terkasih yang selalu memberikan do'a dan dukungannya hingga selesainya penulisan skripsi ini.
20. Serta semua pihak yang telah membantu yang tidak sempat saya sebutkan satu-persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan berkah dan rahmat-Nya bagi kita semua dan membalas setiap kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak. Dengan segala kerendahan hati disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini sehingga diharapkan masukan berupa kritik dan saran dari semua pihak. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Manado, 22 Juni 2025
Penulis,



Rindy Sepriany
NIM. 20225018

ABSTRAK

Nama : Rindy Sepriany

NIM : 20225018

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam
Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di
RA Al-Aqsha Molas

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya di RA Al-Aqsha Molas, peneliti menemukan masalah terkait dengan kemampuan sosial emosional anak yang masih kurang atau belum optimal. Selain itu peneliti menemukan masalah terkait dengan perilaku anak masih belum dapat menunjukkan sikap peduli terhadap teman. Beberapa anak juga masih sulit untuk memainkan berbagai mainan serta cenderung sering rebutan, saling menyerang juga kerap kali berkelahi pada saat proses kegiatan belajar di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pintar di RA Al-Aqsha Molas. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model *Kurt Lewin* dengan subjek penelitian 10 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II yaitu, tahap perencanaan , tahap pelaksanaan dan pengamatan dan tahap refleksi . Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dan dokumentasi dengan analisis data melalui kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan perkembangan sosial emosional siswa RA Al-Aqsha Molas yaitu pada kriteria BSB dan BSH berdasarkan hasil observasi pra tindakan diperoleh 20% atau 2 anak dari 10 anak. Kemudian meningkat sebesar 60% atau 6 anak dari 10 anak pada siklus I, dan menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 99,99% atau 10 anak. Sehingga peningkatan presentase keterampilan perkembangan sosial emosional anak pada siklus II melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 81%.

Kata Kunci: Ular Tangga, Sosial Emosional.

ABSTRACT

Author's Name : Rindy Sepriany
Student ID Number : 20225018
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Department : Early Childhood Islamic Education
Thesis Title : Implementation of Smart Snakes and Ladders
Educational Game Tools in Developing Social Emotional
Skills of Early Childhood AT RA Al-Aqsha Molas

Based on previous observations at RA Al-Aqsha Molas, researchers found issues related to children's social-emotional abilities, which were still lacking or suboptimal. Furthermore, researchers found behavioral issues related to children still not showing caring attitudes toward their peers. Some children also still had difficulty playing with various toys and tended to frequently fight over, attack, and engage in fights during classroom activities. This study aims to improve children's social-emotional development through the clever snakes and ladders game at RA Al-Aqsha Molas. This type of research uses Kurt Lewin's Classroom Action Research model with 10 students as research subjects. This study consists of two cycles, cycle I consisting of 3 meetings and cycle II namely, the planning stage, the implementation and observation stage and the reflection stage. Data collection techniques in this study use observation and documentation with data analysis through qualitative methods. The results of data analysis show that there is an increase in the social emotional development abilities of RA Al-Aqsha Molas students, namely in the BSB and BSH criteria based on the results of pre-action observations obtained 20% or 2 children out of 10 children. Then it increased by 60% or 6 children out of 10 children in cycle I, and showed an increase in cycle II of 99.99% or 10 children. So that the increase in the percentage of children's social emotional development skills in cycle II exceeded the established success indicator, namely 81%.

Keywords: *Snakes and ladders, Social Emotional*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
G. Penelitian Terdahulu.....	7
KAJIAN TEORI.....	10
A. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak	10
1. Pengertian Perkembangan Sosial dan Emosional Anak.....	10
2. Karakteristik Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 3-6 Tahun..	12
3. Teori Perkembangan Sosial Emosional.....	15
4. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional.....	16
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak	16
6. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Pada Anak.....	18

7. Ciri Khas Emosi Anak.....	19
8. Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Pada Usia 4-6 Tahun...	21
B. Alat Permainan Edukatif.....	22
1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif.....	22
2. Karakteristik Penggunaan Alat Permainan Edukatif.....	23
3. Prinsip-prinsip Pengembangan Alat Permainan Edukatif.....	24
C. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	25
1. Pengertian Permainan.....	25
2. Manfaat Bermain.....	25
3. Pengertian Ular Tangga.....	26
4. Langkah-langkah Bermain Ular Tangga Pintar.....	29
METODE PENELITIAN.....	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Rancangan Penelitian	31
1. Pra Siklus.....	32
2. Siklus I.....	33
3. Siklus II.....	35
C. Sumber dan Jenis Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	38
F. Indikator Keberhasilan	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian	42
1. Kondisi Awal Pra-Siklus (Observasi sebelum Tindakan).....	42
2. Hasil Pelaksanaan PTK Siklus I.....	44
3. Hasil Pelaksanaan PTK Siklus II.....	60
C. Pembahasan	71
PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik perkembangan sosial dan emosional anak usia dini.....	14
Tabel 2. 2 Indikator Perkembangan sosial-emosional anak usia 4-6 Tahun.....	21
Tabel 3. 1 Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Pra-Siklus Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Tangga Pintar.....	43
Tabel 4. 2 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Tangga Pintar	46
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Tangga Pintar.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Siklus I Pertemuan III Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Tangga Pintar.....	51
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Proses Permainan Ular Tangga Pintar	53
Tabel 4. 6 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus I.....	55
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Data Kumulatif Hasil Pelaksanaan.....	57
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Siklus II Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Tangga Pintar	63
Tabel 4. 9 Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Proses Permainan Ular Tangga Pintar	65
Tabel 4. 10 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Siklus II.....	67
Tabel 4. 11 Rekapitulasi data Kumulatif Hasil Pelaksanaan Siklus II	68
Tabel 4. 12 Hasil Perkembangan Siklus I per Pertemuan	74
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Persentase Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II siswa RA Al-Aqsha	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ular Tangga Pintar.....	28
Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin.....	32
Gambar 3. 2 Peserta didik dan guru sedang bermain permainan ular tangga pintar ..	37
Gambar 4. 1 Grafik Rekapitulasi Data Kumulatif Hasil Pelaksanaan Siklus I.....	57
Gambar 4. 2 Grafik Hasil Observasi Siklus II.....	69
Gambar 4. 3 Grafik Kumulatif Perbandingan Hasil Observasi Pra- siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Penelitian.....	84
Lampiran 1. 2 Lembar Observasi (Check list)	86
Lampiran 1. 3 Lembar Observasi Peserta didik	88
Lampiran 1. 4 Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	89
Lampiran 1. 5 Rubrik Penilaian Kemampuan Sosial Emosional	91
Lampiran 1. 6 Profil, Struktur, Visi dan Misi RA AL-AQSHA	93
Lampiran 1. 7 RPPH.....	96
Lampiran 1. 8 Dokumentasi	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diajarkan oleh pendidik pertama yaitu orang tua dimulai dari lahir tanpa mengenal batasan usia, pendidikan bisa kita dapatkan dari orang tua, keluarga maupun lingkungan sekitar sehingga perkembangannya optimal. Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang mampu memberikan dampak positif bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara.

Salah satunya dengan pendidikan yang didapatkan dari sejak usia dini. Masa usia dini merupakan masa emas, perkembangan anak yang semua aspek mudah diberikan stimulasi. Pada masa emas ini berlangsung satu kali sepanjang masa rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa ini perlu melakukan pengembangan yang melibatkan seluruh aspek baik itu kesehatan, pengasuhan pendidikan maupun perlindungan.

Pendidikan juga memiliki peran dalam hal mengembangkan aspek perkembangan anak dan aspek yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga aspek perkembangannya berkembang secara optimal. Perkembangan merupakan pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan yang artinya perkembangan berjalan secara terus menerus, dimana perkembangan selanjutnya memiliki keterkaitan dengan perkembangan berikutnya.

Perkembangan sosial dan emosional adalah dua aspek yang berlainan namun kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi. Perkembangan sosial sangat erat hubungannya dengan perkembangan emosional, walaupun masing-masing ada kekhususannya. Perkembangan sosial dan emosional pada anak usia dini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan orang tua dan guru disekolah yang mengembangkan perilaku sosial dan emosional anak ditempu dengan menanamkan sejak dini kepentingannya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan

kebiasaan yang baik. Hal ini menjadi perilaku utama pengembangan perilaku sosial dan emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggi di masyarakat.¹

Melihat pentingnya perkembangan sosial emosional seorang anak sejak dini pemilihan kegiatan pembelajaran harus mampu merangsang anak untuk aktif agar dapat meningkatkan kerjasama dengan teman sebaya, dengan melihat hal tersebut dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan sebagai peluang untuk mengatasi permasalahan seorang anak adalah menciptakan kegiatan belajar dan bermain yang dapat meningkatkan sosial emosional anak.²

Maka perlu bagi guru dan orang tua untuk mencari solusi bagaimana menjadikan objek permainan itu menyenangkan bagi anak usia dini, sehingga mereka terselematkan dari permainan teknologi yang ada pada saat ini. Arena yang sempit dapat dijadikan sebagai suatu tempat bermain bagi anak-anak sehingga menjadi kesenangan yang dapat menjadikan mereka betah dengannya.

Allah s.w.t berfirman dalam surah al-Ankabut ayat 64:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوٌّ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ ﴿٦٤﴾

Artinya: Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.

Ayat di atas menjelaskan menurut jalalain (Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main) sedangkan amal-amal takarrub termasuk perkara akhirat karena buahnya akan dipetik di akhirat nanti. (Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan) lafal *al-hayawan* artinya kehidupan (kalau mereka mengetahui) hal tersebut, niscaya mereka tidak akan memilih perkara duniawi

¹ Etik Suryanti, Rini Kristiantari, Suadnyana, “ Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B ”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anaka Usia Dini* Vol. 4 No. 1, 2016.

² Eny Kusumawati, Rika Yuni Ambarsari, “Implementasi Permainan untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Penngabdian Kepada Massyarakat*, Vol. 2 No. 2, 2021, hlm. 525-529.

dan meninggalkan perkara akhirat. bahwa hidup manusia di dunia ini adalah hanya sekedar senda gurau dan permainan, ibarat anak-anak yang bermain di arena permainan, yang sifatnya hanya sementara.³ Dalam mencari permainan harus megarah kepada akhirat sesuai dengan penutup ayat di atas bahwa “kampung akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan kalau mereka mengetahui”. Ini menunjukkan bahwa setiap jenis permainan yang diberikan kepada anak usia dini semestinya dapat bermanfaat bagi mereka untuk lebih memahami agama.

Permainan anak-anak sangatlah beragam jenis dan macamnya. Diantaranya peneliti memilih salah satu permainan tradisional yang di modifikasi seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga bisa untuk kesehatan tubuh dan ketangkasan otak. Serta dengan anak bermain permainan ini bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama perkembangan sosial emosional.

Melsi berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih juga berpendapat bahwa ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.⁴ Permainan ular tangga dimodifikasi dan di kembangkan. Terdapat 35 kotak dan juga gambar yang dapat menarik perhatian anak, menggunakan angka arab serta mencantumkan beberapa nilai diantaranya 3 sifat tercela yang ditandai dengan ular dan 3 sifat terpuji yang ditandai dengan tangga. Media permainan ular tangga ini juga bisa mengembangkan semua aspek perkembangan anak terutama perkembangan sosial-emosional.

Standar tingkat pencapain perkembangan anak (STPPA) yang terdapat dalam permendikbud buristek No 7 Tahun 2022 sudah tercantum 6 aspek perkembangan termasuk perkembangan sosial-emosional.⁵

Adapun isi dari dari permendikbud budristek No 7 Tahun 2022 ialah perkembangan sosial-emosional yang dimaksud meliputi : “Mengenal emosi, mampu

³ Khadijah & Sitompul, L.S. Permainan Anak Usia Dini Dalam Perpekstif Islam. MUKADIMAH; *jurnal Pendidikan, Sejarah, dan ilmu-ilmu Sosial*, 4(2), 2020

⁴ Setiawati, Desri, & Solihatulmilah. Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1). 2019

⁵ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi No 7 Tahun 2022

mengendalikan keinginannya sebagai sikap menghargai keinginan orang lain, dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya.”

APE (Alat Permainan Edukatif) Ular Tangga Pintar adalah sebuah alat permainan edukatif berbentuk permainan tradisional ular tangga yang dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran.⁶ Permainan ini biasanya dirancang untuk menyampaikan materi pendidikan tertentu, seperti: Pendidikan Akademik: Mengenalkan konsep matematika, sains, bahasa, atau pelajaran lainnya melalui pertanyaan atau tantangan di setiap langkahnya. Pendidikan Karakter: Menyisipkan nilai-nilai moral, etika, atau kebiasaan baik dalam permainan, misalnya dengan memasukkan pesan tentang kejujuran, kerja sama, atau tanggung jawab. Pembelajaran Interaktif: Ular tangga pintar sering kali dilengkapi dengan fitur interaktif seperti kartu soal, tugas praktik, atau perangkat elektronik sederhana untuk memperkaya pengalaman bermain dan belajar. Variasi Kreatif: Ada juga versi digital atau yang menggunakan teknologi, seperti sensor atau aplikasi, untuk memberikan pengalaman yang lebih modern dan menarik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di RA AL-AQSHA Molas, perkembangan sosial emosional anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain dengan teman yang saling berebutan, tidak mau bekerjasama, tidak ada rasa kepedulian terhadap teman dan suka saling menyerang juga kerap kali berkelahi, kemudian kurang rasa empati sesama teman sebaya, hanya ingin main sendiri, sulit mengikuti aturan guru, ada yang tidak mau saling berbagi mainan.

Permasalahan tersebut kurangnya penggunaan alat permainan edukatif serta penggunaan metode bermain yang belum dimanfaatkan secara optimal sehingga untuk belajar menstimulus perkembangan sosial emosional anak belum. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kesadaran diri sendiri, pengelolaan emosi, rasa empati sesama teman sebaya, kerjasama, dan keterampilan komunikasi perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar dengan cara mengenal aspek-aspek sosial emosional anak masing-masing.

⁶ Pertiwi, A. "Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2021

Berdasarkan uraian diatas, diketahui bahwa guru dapat menentukan cara untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan ular tangga pintar.

Salah satunya perkembangan sosial yang dapat dikembangkan pada anak untuk melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain serta pengontrolan emosional anak. Sebelumnya peneliti sudah mencoba untuk melakukan beberapa permainan kooperatif seperti menara geometri, menara angka dan huruf, dll tidak ada perubahan dalam melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antara anak satu dengan yang lainnya. Sehingga peneliti mencoba permainan ular tangga pintar ini, yang secara umum dari permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat luar biasa jika menelusuri makna dari permainan itu secara mendalam.⁷ Dalam proses pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional dengan cara belajar sambil bermain, diantaranya seperti permainan tradisional yang sudah dimodifikasi yaitu ular tangga.⁸

Permainan ular tangga pintar disini dapat dilihat pada perkembangan anak usia dini dan memberikan manfaat yang luar biasa pada perkembangan anak. Seperti melatih kemampuan motorik kasar anak, kejujuran, kerjasama, kekompakan, keterampilan komunikasi, ketangkasan, keseimbangan, dan sikap, serta dapat melatih jiwa kesosialan anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak, yakni sebagai berikut:

1. Siswa Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, karena anak-anak dirumah cenderung bermain sendiri. berdasarkan pengamatan dan informasi dari orangtua peserta didik.

⁷ Eny Kusumawati, Rika Yuni Ambarsari, "Implementasi Permainan untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 2 No. 2, 2021, hlm. 525-529

⁸ Soebachman, Agustina, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: In Azna Books, 2012), hlm. 111.

2. Siswa Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas Kurangnya elemen yang mendorong interaksi antar anak, seperti tantangan yang memerlukan kerjasama atau diskusi.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menstimulasi keterampilan sosial emosional anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, untuk menjaga agar permasalahan yang diteliti agar tidak memiliki cakupan yang begitu luas, maka masalah yang diteliti dibatasi pada perkembangan sosial emosional dalam lingkup perkembangan kesadaran diri, Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain dan perilaku prososial pada siswa Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana penerapan permainan ular tangga pintar pintar untuk mengembangkan sosial emosional pada siswa Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan permainan ular tangga pintar pintar untuk mengembangkan sosial emosional pada siswa Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan tambahan referensi dalam ilmu pengetahuan serta pengembangan wawasan terkait dengan “Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Pintar Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas”.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan diskusi untuk Mahasiswa di Perguruan Tinggi serta memberikan tambahan ilmu bagi lembaga-lembaga terkait. Khususnya dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya.

G. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian penelitian yang relevan, antara lain:

1. Widyawati (2023) dengan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Gopa di TK Melati Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat”.⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 93% (Sangat Baik) dan pada hasil observasi aktivitas siswa yaitu 80% (Sangat baik), dengan hasil observasi kemampuan sosial emosional anak menggunakan permainan gopa dengan nilai rata-rata yaitu 57,2% dengan persentase ketuntasan 40%. Pada siklus II hasil observasi aktivitas guru meningkat menjadi 100% (sangat baik) dan hasil observasi aktivitas siswa yaitu 86% (Sangat baik), dengan hasil observasi kemampuan sosial emosional anak menggunakan permainan gopa memperoleh nilai rata-rata 85,06% dengan persentase ketuntasan 86%. Perbedaan penelitian terdapat pada objek yang digunakan, di mana penelitian ini hanya berfokus pada permainan gopa di Tanam Kana-kanak Melati Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat.
2. Rini Desmareza (2012) dengan penelitian berjudul “Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Montase di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang”.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan montase dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional

⁹ Widyawati “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Gopa di TK Melati Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat” Universitas Islam Negeri, Mataram. (2023)

¹⁰ Rini Desmareza, “Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Montase di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang”, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1, 2012. Hlm.14.

anak. Perbedaan penelitian terdapat pada penelitian meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan Montase di Raudatul Athfal (RA) Darul ‘Ulum PGAI Padang

3. Tuti Helfi (2024) dengan penelitian berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”.¹¹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga dinyatakan layak dalam menstimulus nilai moral dan agama anak usia 5-6 tahun. Dengan rincian presentase yang didapat dari ahli materi sebesar 81,25 %, sedangkan presentase kelayakan yang didapat dari validator ahli media sebesar 97,9%. Kemudian rata-rata presentase yang didapat dari hasil penilaian guru sebesar 89,2%. Dan dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif ular tangga sangat layak dalam menstimulus nilai moral dan agama anak. Perbedaan penelitian terfokus pada kemampuan nilai moral dan agama anak di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.
4. Widya Melinda Saputri (2020) dengan penelitian berjudul “ Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Kooperatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi”.¹² Hasil penelitian menunjukkan sebelum adanya pemberian tindakan terlihat bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang yaitu dengan persentase 25,397%. Setelah diberi tindakan pada siklus I dengan hasil persentase 49,52% anak sudah Mulai Berkembang (MB), namun belum mencapai kriteria ketuntasan. Pada siklus II Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan (BSB) dengan hasil persentase 88,27% sesuai

¹¹ Tuti Helfi “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru (2024).

¹² Widya Melinda Saputri “ Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Kooperatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi”. Universitas Jambi (2020).

dengan kriteria ketuntasan dengan adanya diberi kebebasan dan kesempatan dengan adanya diberikan reward untuk menambah motivasi kepada anak. Dengan hasil akhir Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun dapat ditingkatkan melalui Bermain Kooperatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi dengan hasil akhir 88,27% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Perbedaan penelitian terdapat pada media bermain terfokus meningkatkan perkembangan emosional anak melalui bermain kooperatif.

5. Rakhmawati (2022) dengan penelitian berjudul “Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”.¹³ Hasil penelitian menunjukkan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak bisa dilakukan dengan bantuan APE yang dapat digunakan oleh guru maupun orang tua dalam proses pembelajaran maupun dalam bentuk bermain biasa. Masih banyak APE yang dapat kita gunakan selain alat permainan lego, puzzle, balok, dan hand puppet ini dalam aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perbedaan penelitian terfokus pada Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini.

¹³ Rakhmawati “Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”. STITNA, Kalimantan Tengah (2020).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

1. Pengertian Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Perkembangan sosial adalah suatu proses untuk membentuk nilai, keterampilan, kelakuan, dan sikap seseorang. Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Menurut pendapat dari *Elizabeth B. Hurlock* dalam perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, menjadi orang yang mampu bermasyarakat.¹⁴

Perkembangan sosial emosional seorang anak dapat diartikan sebagai perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu untuk menjadi makhluk sosial. Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan (sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada diluar dirinya dan lingkungannya baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan seorang anak dalam berperilaku yang baik, yang harus dimiliki seseorang dalam berkomunikasi dengan orang lain mulai dari orang tua, saudara, dan teman sebaya.

Sementara perkembangan emosional adalah ungkapan perasaan rasa kasih dan sayang ketika seorang anak berinteraksi dengan baik dalam lingkungan kesehariannya. Kesadaran kognitifnya yang telah meningkatkan memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dari tahap semula. Hal tersebut yang memberikan pengaruh dalam perkembangan dan wawasan sosial seorang anak. dengan begiitu anak-anak perlu dibantu dalam menjalin hubungan dengan lingkungannya agar mereka dapat

¹⁴ *Elizabeth B. Hurlock, Hakikat Perkembangan Sosial Emosional Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1995), hlm. 10.

menyusuaikan diri secara emosional, menemukan kepuasan dalam dirinya, dan sehat secara mental dan fisik.

Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada agar anak mampu untuk mengendalikan pesan. Menurut pendapat *Martinko* pada tahap perkembangan ini mereka juga telah mampu memaekai suatu kejadian sebagai struktur dan proses sosial emosional seperti konsep diri, standar dan tujuan pembentukan nilai.

Aspek perkembangan sosial emosional pada anak usia dini diharapkan memiliki kemampuan dan kompetensi serta hasil belajar yang ingin dicapai seperti kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, dan peranan masyarakat yang mampu mengembangkan konsep diri. Hal ini merangsang bahwasanya kemampuan emosi jika distimulus atau diberi rangsangan dengan baik bisa menjadi kemampuan yang baik untuk kedepannya.

Paparan di atas disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional seseorang anak jika dilihat stimulus rangsangan dengan baik bisa menjadi kemampuan yang baik untuk kedepannya. Mengendalikan dorongan hati, mengurangi stress, dan mengetahui perbedaan, antara perasaan dan tindakan seorang anak.

Ada beberapa aspek perkembangan sosial emosional anak yang perlu dikembangkan pada anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

- a. pengenalan diri, yaitu mendiskripsikan diri, keluarga dan kelompok budaya menunjukkan sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, menunjukkan rasa percaya diri, menunjukkan kemandirian, menghormati hak diri sendiri dan orang lain.
- b. pengendalian diri dan hubungan, yaitu mengikuti hampir semua aturan dan kegiatan rutin mengekspresikan emosi dengan cara sesuai umur, pekerjaan dalam permainan dan interaksi dengan teman.
- c. Tingkah laku sosial, yaitu menunjukkan empati, memahami dan menghargai perbedaan, berbagi, menerima tanggung jawab, kompromi, dan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan penjelasan di atas, perkembangan sosial emosional pada anak usia dini adalah perkembangan yang berkaitan dengan sosial dan emosional pada anak adalah perkembangan yang berkaitan dengan sosial dan emosi menyangkut dengan aspek kemampuan bersosialisasi dan mengendalikan emosi, yang mana kegiatan ini dilaksanakan yang berdasarkan usia anak dan tingkat perkembangan dan pencapaian melalui stimulas-stimulas yang terkandung dalam suatu proses kegiatan sosial emosional yang terdapat di dalam indikator kehidupan anak usia dini.

2. Karakteristik Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia 3-6 Tahun

Hurlock mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini kedalam pola perilaku¹⁵ sebagai berikut:

a. Meniru

Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi pada saat pembelajaran.

b. Persaingan

Dalam hal Persaingan ini biasanya sudah nampak pada usia anak empat tahun. Anak sudah pandai bersain dengan teman sebayah untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba dalam memperoleh juara dalam suatu permainan, menunjukkan antusias dalam mengerjakan sesuatu sendiri.

c. Kerja sama

Mulai usia tahun ketiga, seorang anak sudah mulai bermain secara bersama serta bermain dengan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan orang lain.

d. Simpati

Simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun, semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati berkembang.

¹⁵ *Elizabeth B. Hurlock, Hakikat Perkembangan Sosial Emosional Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1995).

e. Empati

Kemampuan yang juga bergantung pada kesadaran diri emosional. Merupakan keterampilan bergaul.

f. Dukungan sosial

Menjelang habisnya awal masa kanak-kanak, anak sangat membutuhkan dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang yang lebih dewasa.

g. Membagi

Seorang Anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama dengan mainan untuk anak-anak lainnya.

h. Perilaku akrab

Rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab seorang anak yang diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang di antara mereka. Kepada guru, mereka melakukan sebagaimana layaknya kepada orangtua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan sang guru, dan anak bertanya.

Selanjutnya adapun tabel karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia dini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Karakteristik perkembangan sosial dan emosional anak usia dini

No	Usia 3-4	Usia 4-5	Usia 5-6
1	Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air buang kecil dan buang air besar	Mulai bisa melakukan melakukan buang air kecil tanpa bantuan	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
2	Mulai memahami hak orang lain (harus antri, menunggu giliran).	Bersabar menunggu giliran	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
3	Mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja bersama.	Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja kelompok.	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.
4	Menyatakan perasaan terhadap anak lain (suka dengan teman karena baik hati tidak suka karena nakal).	Mulai menghargai orang lain	Mengendalikan perasaan
5	Berbagi peran Dalam suatu permainan (menjadi dokter, perawat, pasien, penjaga toko dan pembeli.	Bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar, marah apa bila diganggu atau diperlakukan berbeda.	Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
6		Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan	Menunjukkan rasa percaya diri
			Menjaga diri sendiri dari lingkungannya Menghargai orang lain

Sumber Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta, 1995.

3. Teori Perkembangan Sosial Emosional

Erik Erikson melihat perkembangan sosial pada anak terkait dengan kemampuan mereka dalam mengatasi krisis atau konflik yang terjadi pada setiap perpindahan tahap agar siap menghadapi berbagai permasalahan yang akan dijumpainya di kehidupan mendatang.¹⁶

Goleman mendefinisikan bahwa “emosi merujuk pada suatu perasaan atau pikiran-pikiran khasnya, suatu keadaan biologis dan psikologis serta serangkaian kecenderungan untuk bertindak”.¹⁷

Para tokoh psikologi *behavioristik* menegaskan bahwa sesuatu stimulus khusus dan respons khusus yang saling berhubungan menghasilkan hubungan fungsional di antara mereka. Sebagai contoh, sebuah stimulus khusus, seperti munculnya seorang teman, yang hadir dalam lapangan visual seseorang akan membangkitkan suatu respons khusus, seperti tersenyum atau menyapa teman itu.¹⁸

Menurut teori *James* dan *Lange*, bahwa emosi itu timbul karena pengaruh perubahan jasmaniah atau kegiatan individu. Misalnya menangis itu karena sedih, tertawa itu karena gembira, lari itu karena takut dan berkelahi itu karena marah.¹⁹

Teori perifer, teori ini dikemukakan oleh seorang ahli yang berasal dari Amerika Serikat bernama *William James* (1842-1910). Menurut teori ini justru sebaliknya, gejala-gejala kejasmanian bukanlah merupakan akibat dari emosi yang dialami oleh individu, tetapi malahan emosi yang dialami individu merupakan akibat dari gejala-gejala kejasmanian.

Disimpulkan dari teori perkembangan sosial emosional anak yaitu perkembangan yang saling berkaitan dengan tahapan semua aspek

¹⁶ Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 50.

¹⁷ Ndari, Dkk *Metode Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018, hlm. 11.

¹⁸ Hanurawan Fattah. *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 8.

¹⁹ Yusuf Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014, hlm. 118

perkembangan anak, berdasarkan dengan kemampuan yang mereka miliki. Timbul karena perubahan jasmanian maupun kegiatan individu.

4. Tahapan Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. *Piaget* menunjukkan adanya sifat egosentris yang tinggi pada anak karena anak belum dapat memahami perspektif pikiran orang lain.²⁰

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai sequence dari perubahan berkesinambungan dalam perilaku individu atau menjadi makhluk sosial.²¹ Proses perkembangannya berlangsung secara bertahap sebagai berikut:

- a. Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif.
- b. Masa kritis (3-4 tahun) tort alter.
- c. Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif.
- d. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif.
- e. Masa kritis II (12-13 tahun) pre-puber (anak tanggung) .

Disimpulkan bahwa tahapan perkembangan sosial emosional yaitu suatu proses pertumbuhan tertentu. Tahapan perkembangan sesuai dengan tahapan usia dan sesuai dengan tugas perkembangannya dari masa kanak-kanak awal hingga masa kritis. Dan agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, dalam menjadi makhluk sosial dan cara anak mengekspresikan apa yang ia rasakan dilingkungannya, sesuai dengan kehidupan yang sebenarnya.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosi anak usia dini sebagai berikut:

²⁰ Nurmalitasari, F. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psiki, 23(2), 103. <http://doi.org/10.22146/bpsi.10567>, 2015, hlm. 104

²¹ Jahja Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2015 hlm. 47-48

a. Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak.²²

Gaya pengasuhan anak-anak *Diana Baumrind* (1971), bersikukuh bahwa orangtua tidak boleh menghukum atau menjauhi anak secara fisik.²³ Ada 4 jenis gaya pengasuhan:

- 1) Pengasuhan Otoriter
- 2) Pengasuhan Otoritatif
- 3) Pengasuhan Lalai
- 4) Pengasuhan Permisif

b. Faktor lingkungan

faktor lingkungan diartikan sebagai kekuatan yang kompleks dari dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh terhadap susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah ia lahir. Faktor lingkungan meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk di dalamnya pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat.

c. Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain.

d. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial emosional banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat.

e. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif.

²² Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 57.

²³ Mulyani Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Penerbit Gava Media, 2018, hlm. 85-88

Disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak dari mulai lingkungan yang terdekat hingga lingkungan umum seperti masyarakat, teman sebaya dan lain sebagainya.

6. Bentuk-bentuk Tingkah Laku Sosial Pada Anak

Melalui pergaulan atau hubungan sosial, baik dengan orangtua, anggota keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman bermainnya. Bentuk-bentuk tingkah laku sosial anak sebagai berikut:

a. Pembangkangan (*negotivisme*)

Bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orangtua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

b. Agresi (*Agression*)

Yaitu perilaku menyerang balik secara fisik (nonverbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap rasa frustrasi (rasa kecewa karena tidak terpengaruhi kebutuhan atau keinginannya).

c. Berselisih (*Arguing*)

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.

d. Menggoda (*Teasing*)

Menggoda merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata-kata ejekan atau cemoohan) yang menimbulkan marah pada orang yang digodanya.

e. Persaingan (*Rivaly*)

Yaitu keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat pada usia empat tahun, yaitu persaingan prestise dan pada usia enam tahun semangat bersaing ini akan semakin baik.

f. Kerja Sama (*Cooperation*)

Yaitu sikap mau bekerja sama dengan orang lain. Sikap ini mulai tampak pada usia tiga tahun atau awal empat tahun, pada usia enam hingga tujuh tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik.

g. Tingkah laku berkuasa (*Ascendedant Behavior*)

Yaitu tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau sikap bossiness. Wujud dari sikap ini adalah;memaksa, meminta, menyuruh, mengancam dan sebagainya.

h. Mementingkan diri sendiri (*Selfishness*)

Yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya.

i. Simpati (*Sympathy*)

Yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengan dirinya.²⁴

Disimpulkan bahwa bentuk tingkah laku itu dimulai dari pergaulan yang dimulai dari lingkungan yang terdekat seperti keluarga atau orangtua karena mereka menganggap bahwa orang lebih besar dari ia, orang dewasa sebagai model dalam perkembangan anak. Karena anak mengikuti apa yang ia lihat.

7. Ciri Khas Emosi Anak

setiap anak mempunyai perbedaan dari yang individu dengan anak lainnya.²⁵ Menurut *Hurlock*, perbedaan individu tidak dapat dielakkan karena adanya perbedaan perkembangan pematangan usia dan kesempatan belajar. Terkait dengan ciri khas emosi anak:

a. Emosi yang kuat

Anak kecil bereaksi dengan intensitas yang sama, baik dalam situasi yang remeh ataupun serius.

b. Emosi seringkali tampak

Anak-anak seringkali memperlihatkan emosi mereka meningkat. Walaupun di satu sisi mereka menjumpai bahwa ledakan emosional seringkali mengakibatkan hukuman. Namun anak belajar dalam menyesuaikan diri mereka dengan situasi.

²⁴ Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2015, hlm. 55-56.

²⁵ Mulyani Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Penerbit Gava Media, 2018, hlm. 58-62.

c. Emosi bersifat sementara

Peralihan yang cepat pada anak-anak dari tertawa, menangis, dari marah kemudian senyum, dan lainnya merupakan akibat dari 3 faktor yakni: membersihkan sistem emosi yang terpendam dengan ekspresi terus terang, kekurangan sempurnaan pemahaman terhadap situasi karena ketidakmatangan intelektual dari pengalaman yang terbatas, dan rentang perhatian yang pendek sehingga perhatian anak mudah dialihkan.

d. Reaksi mencerminkan individualitas

Semua bayi yang baru lahir, pada umumnya mempunyai pola reaksinya sama. Namun secara bertahap, karena adanya pengaruh dari faktor lingkungan dan belajar, dapat membuat perilaku yang menyertai berbagai macam emosi semakin terindividualisasikan.

e. Emosi berubah kekuatannya

Berdasarkan dengan tingkat perkembangan usia anak, pada usia tertentu emosi yang sangat kuat berkurang kekuatannya, sedangkan emosi lainnya yang tadinya lemah menjadi kuat. Perubahan ini disebabkan oleh perubahan dorongan, sebagian dari perkembangan intelektual, dan sebagian lainnya oleh perubahan minat dan nilai.

f. Emosi dapat diketahui melalui gejala perilaku

Anak-anak mungkin jarang memperlihatkan reaksi emosional mereka secara langsung, namun mereka memperlihatkan secara tidak langsung melalui kegelisahan, melamun, menangis, terbata-bata dalam berbicara, dan tingkah laku yang gugup seperti mengigit kuku, pandangan tertunduk ke bawah dan perilaku lainnya.

Disimpulkan bahwa ciri khas emosi anak ini memiliki perbedaan setiap emosinya, karena setiap anak berhak berkembang secara optimal dan anak memiliki perbedaan perkembangan setiap anak yang lainnya. Dan perkembangan emosi anak sesuai dengan kematangan perkembangan anak.

8. Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Pada Usia 4-6 Tahun

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini.²⁶

Tabel 2. 2Indikator Perkembangan sosial-emosional anak usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mengendalikan perasaan. 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri 7. Memperlihatkan kemampuan diri untuk 8. menyesuaikan dengan situasi 9. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang 10. yang belum dikenal (menumbuhkan 11. kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 12. Mengenal perasaan sendiri dan 13. mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain.	1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 2. Menghargai keunggulan orang lain. 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman 4. Tahu akan hak nya 5. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 6. Mengatur diri sendiri

²⁶ Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013.

	7. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prososial	1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 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. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah) 10. Bersikap kooperatif dengan teman 11. Menunjukkan sikap toleran 12. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb) 13. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

B. Alat Permainan Edukatif

1. Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif (APE) adalah bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Yang mana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. APE merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan di bawah pimpinan guru.²⁷

²⁷ Tri Ayu Lestari Natsir. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif: Sebuah Kajian Teori dan Praktik*. Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press, 2022, hal 27

Menurut Iffah alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang digunakan dalam belajar. Alat ini bisa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam bentuk permainan, karena dasarnya anak memang berada dalam masa bermain, maka yang dibutuhkan bukanlah alat pembelajaran atau alat peraga, melainkan alat permainan untuk mendukung kegiatan bermainnya.²⁸

Khasanah mengemukakan bahwa Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern, konvensional, dan tradisional. Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif memiliki banyak ragam yang dapat digunakan anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.²⁹

Dari kutipan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah segala permainan yang di desain sedemikian rupa dengan mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan serta dapat mengedukasi anak usia dini guna menunjang aspek perkembangan pada anak. Rentang usia anak TK menjadi pertimbangan yang cermat ketika merancang alat permainan edukatif untuk anak. Alat permainan edukatif anak usia 4-5 dan 5-6 tahun tentunya berbeda satu sama lain.

2. Karakteristik Penggunaan Alat Permainan Edukatif

APE untuk anak biasanya dapat dikategorikan dalam beberapa kriteria yaitu alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat main sosial, alat main motorik kasar, menurut *Bronson B Martha*, secara lebih rinci kriteria tersebut adalah sebagai berikut biasanya mencakup alat main eksplorasi, alat main manipulatif, alat main sensorimotor, alat bermain sosial, alat main motorik kasar.³⁰ Adapun rinciannya, sebagai berikut:

- a. Alat main eksplorasi merupakan peralatan dan bahan main yang dapat membantu peserta didik menemukan pengalaman dan hal baru. Alat dan bahan

²⁸ Iffah, Nur. Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Intelegensi Anak Tk. *Jurnal Lecturer Repository*, 2014

²⁹ Khasanah, Ismatul, Dkk. Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (Ape). Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vo 4, 2016, hal 27

³⁰ *Ibid*, hal.32.

ini mencakup alat dan bahan bermain pembangunan, sains, bahan alam dan sebagainya. Contoh: permainan ular tangga.

- b. Alat main sensorimotor merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk menstimulasi panca indera dan gerakan. Contoh : permainan ular tangga.
- c. Alat main sosial merupakan alat dan bahan main yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Alat dan bahan main ini merangsang peserta didik untuk berimajinasi tentang dirinya, bermain peran dengan orang lain, kejadian di sekitar, mengenal profesi, dan lainnya, contohnya permainan ular tangga.
- d. Alat main motorik kasar merupakan alat dan bahan main yang menunjang pengembangan keterampilan motorik kasar. Alat main motorik kasar ini dapat berupa permainan ular tangga.

3. Prinsip-prinsip Pengembangan Alat Permainan Edukatif

Dalam pengembangan alat ermainan edukatif, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh pengembang supaya alat permainan yang dihasilkan dapat berfungsi dengan optimal.³¹

a. Prinsip Bahan

Bahan yang digunakan untuk membuat alat permainan edukatif hendaknya tidak mengandung zat-zat berbahaya atau mengandung bahan kimia

b. Prinsip Bentuk

Bahan alat permainan edukatif sebaiknya dibuat sederhana, menarik, dan mudah digunakan

c. Prinsip Warna

Dalam pemilihan warna untuk alat permainan edukatif sebaiknya di pilih warna-warna yang cerah, seperti merah, kuning, hijau, dan biru.

d. Prinsip Manfaat

Alat permainan edukatif yang dikembangkan harus memiliki banyak manfaat bagi anak, terutama dalam memnstimulasi berbagai kecerdasannya.

³¹ Sigit purnama, dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosda, 2019

e. Prinsip Kebutuhan

Dalam pengembangan alat permainan edukatif hendaknya disesuaikan dengan usia, minat, dan kebutuhan anak.

C. Pengertian Permainan Ular Tangga

1. Pengertian Permainan

Menurut Sigit, permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela, tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar, dan bukan suatu kewajiban.³²

Menurut Pupung Puspa permainan adalah kegiatan pura-pura yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat demi kesenangan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.³³

Menurut *Piaget* dalam bukunya Rita Kurnia permainan adalah sebagai suatu media yang dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan seperti sosial emosional pada anak-anak.³⁴

Menurut Fadlilah permainan adalah suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak.³⁵

Berdasarkan dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah hal yang tidak lepas dari kehidupan anak-anak, dimana kegiatan yang begitu menyenangkan bagi anak tanpa ada paksaan. Namun untuk anak usia dini harus memiliki alat permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif sebagai sarana mengembangkan potensi anak-anak.

2. Manfaat Bermain

Menurut Rita Kurnia dalam bukunya aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi dan nyata serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan

³² *Ibid*, hal.5

³³ Pupung puspa, Anik Lestarinigrum. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit Adjie Media Nusantara, 2018, hal 4

³⁴ Rita kurnia. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Penerbit universitas riau press, 2020, hal 1

³⁵ Fadillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2021

hasil akhir, tetapi bermain sendiri memiliki manfaat yang positif bagi anak yaitu:³⁶

- a. Bagi perkembangan fisik, Anak berkesempatan melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan otot-otot tubuh menjadi kuat.
- b. Bagi perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar, dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi (tangan, kaki, dan mata).
- c. Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian, dengan bermain anak dapat melepaskan ketenangan yang ada dalam dirinya. Anak dapat menyalurkan perasaan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang membuat anak lega dan rileks.
- d. Bagi perkembangan aspek kognitif, dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- e. Bagi perkembangan alat penginderaan, aspek penginderaan (Penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya. Dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- f. Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu alamiah pada diri anak.
- g. Sebagai media intervensi, bermain dapat melatih konsentrasi pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep warna, bentuk, dan lain-lain.

3. Pengertian Ular Tangga

Menurut Alamsyah dalam bukunya mengemukakan bahwa Ular Tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak- kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.³⁷

³⁶ *Ibid*, Rita Kurnia, hal 49.

³⁷ Alamsyah said dan Andi Budimanjaya. (2015). *9 Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenada Media Group), 2015, hal 240

Menurut Ria Kurnia, dalam jurnalnya permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu.³⁸

Menurut kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain.

a. Permainan Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih manfaat media permainan ular tangga yaitu :³⁹

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- 4) Mengenal kalah dan menang.
- 5) Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

³⁸ Ria kurnia. Media Ular Tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini (*Cakrawala dini*: vol, 5. No 2), 2014

³⁹ Ratnaningsih. N. N. "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro". Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014

b. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Gambar 2. 1 Ular Tangga Pintar



Kelebihan dan kekurangan media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian yaitu⁴⁰ :

1) Kelebihan

- a) Pada permainan ini mampu melatih kesabaran anak karena mengantri menunggu giliran
- b) Melatih kognitif anak saat menjumlahkan mata dadu dan menjumlahkan pertanyaan yang ada di kotak permainan
- c) Melatih kerjasama
- d) Memotivasi anak agar terus semangat dalam belajar
- e) Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (review) pelajaran yang telah diberikan guru
- f) Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- g) Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- h) Anak akan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.

⁴⁰ Ria kurnia, Media Ular Tangga jejak petualang sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini (Cakrawala dini: vol, 5. No 2), 2014.

- i) Media ini sangat disenangi oleh anak karena banyak terdapat gambar yang menarik dan Full colour
- j) Media ini tidak hanya mengembangkan nilai moral dan agama saja namun bisa mengembangkan ke enam aspek perkembangan anak usia dini

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran.
- b) Jika terdapat siswa yang cenderung cepat bosan maka ia akan kehilangan minat untuk bermain.
- c) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

3) Cara Meminimalisir Kekurangan

- a) Sebagai guru harus kreatif dan pintar dalam menyiapkan materi dalam permainan ular tangga ini.
- b) Sebagai guru harus kreatif dalam menciptakan media permainan agar anak penasaran dan ingin terus memainkannya.
- c) Tidak perlu membuat peraturan yang rumit, buatlah peraturan yang mudah agar anak dapat memahami peraturan permainan.
- d) Dalam hal ini guru harus menjelaskan kepada anak aturan dan langkah-langkah permainan secara jelas kepada anak untuk menghindari keributan saat memainkannya.

4. Langkah-langkah Bermain Ular Tangga Pintar

Pelaksanaanya, kegiatan yang akan dilakukan mempunyai beberapa Langkah-langkah dalam permainan ular tangga pintar, diantaranya:

- 1) Siapkan media permainan yaitu papan permainan ular tangga dan melempar dadu.
- 2) Semua pemain berada pada petak yang bertuliskan start.
- 3) Anak sebelum bermain berdoa terlebih dahulu.

- 4) Pemain menentukan urutan bermain, pemain melempar dadu. dengan nilai tertinggi maka pemain akan maju pertama
- 5) Pemain akan melompat sesuai dengan angka hasil Lemparan dadu.
- 6) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada dadunya maka pemain tersebut mendapat giliran memutar roda berputar satu kali lagi dan pemain maju sesuai angka perolehan terakhir.
- 7) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka.
- 8) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular maka pemain turun di ekor ular.
- 9) Ketika pion sudah menempati tempat yang diperoleh, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di kotak seperti menyebutkan nama-nama malaikat. Jika benar maka pemain berhak mendapatkan giliran 2x.
- 10) Pemenang ditentukan dengan siapa yang terlebih dahulu mencapai kotak finish.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas dengan waktu penelitian selama dua bulan terhitung mulai bulan Februari sampai dengan April 2025.

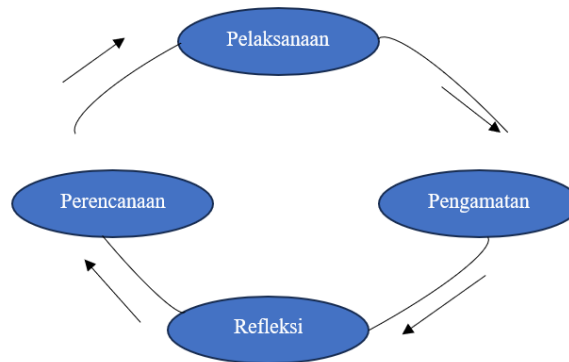
B. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas, Kecamatan Bunaken Kota Manado, Sulawesi Utara, yang terdiri dari 10 peserta didik. Data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu data proses dan hasil penerapan permainan ular tangga pintar yang mencakup aspek kesadaran diri sendiri, rasa tanggungjawab untuk diri sendiri, orang lain, dan perilaku prososial, dan apakah sudah mampu menunjukkan kemampuan sosial emosional anak dalam berkerjasama, kekompakan dan interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas atau yang disingkat PTK. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Teknis dalam penelitian ini yaitu peneliti berkolaborasi dalam kegiatan permainan ular tangga pintar yang bertindak sebagai pelaku tindakan adalah guru dan peneliti. Peneliti sebagai pelaku tindakan sekaligus bekerjasama dengan guru mengidentifikasi masalah, menyusun rencana tindakan, mengamati, pelaksanaan, dan merefleksikan kegiatan serta terlibat dalam kegiatan. Penelitian Tindakan Kelas pertama kali diperkenalkan oleh *Kurt Lewin* dengan empat komponen penting didalamnya, yakni dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi hingga selanjutnya akan menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian. Penelitian ini akan dilakukan dengan 2 siklus, tiap siklus terdiri atas 2 pertemuan. Siklus yang dimaksud adalah gabungan dari ke-empat tahapan

PTK menurut Kurt Lewin, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.⁴¹

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin



Sumber Dr. Sigit Purnama, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini, Bandung, 2020.

Berikut ini penjabaran prosedur tahap-tahap penelitian tiap siklus, yaitu:

1. Pra Siklus

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Merencanakan Tindakan.
- 2) Menyiapkan lembar observasi.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

- 1) Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran.
- 2) Guru memperkenalkan diri.
- 3) Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta dan tujuan pembelajaran.
- 4) Guru Bersama peserta didik membaca doa belajar.
- 5) Guru menceritakan atau menjelaskan yang berkaitan dengan kemampuan social emosional anak.

⁴¹ Dr. Sigit Purnama, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 257

- 6) Peserta didik melakukan permainan berkelompok yang hasilnya akan dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan proses pembelajaran berbasis proyek pada siklus I dan siklus II.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan penelitian. Untuk penelitian ini, maka segala sesuatu yang dibutuhkan selama kegiatan belajar mengajar adalah yang berkaitan dengan perkembangan sosial emosional anak. Sebagai tahap persiapan awal, peneliti mengadakan observasi tentang keadaan atau situasi sekolah dan peserta didik sebagai dasar penyusunan perencanaan. Adapun perencanaan yang diperlukan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan dengan melalui permainan ular tangga pintar.
- 2) Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran melalui permainan ular tangga pintar.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi peserta didik dan guru.
- 4) Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.
- 5) Menyiapkan instrumen penilaian untuk mengukur sosial emosional siswa.

a. Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang akan dilakukan adalah guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan ular tangga pintar untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Sedangkan peneliti melakukan pengamatan (*Observation*) selama kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan bersama saat proses belajar mengajar berlangsung.

- 1) Guru menyiapkan konsep bermain dan dilaksanakan berdasarkan RPPH yang telah dibuat.
- 2) Menyepakati aturan bermain bersama peserta didik.

- 3) Anak membuat barisan lurus.
- 4) Guru menjelaskan aturan dan tahapan bermain ular tangga pintar.
- 5) Pada kegiatan inti, guru memberikan contoh dan memperagakan permainan ular tangga pintar.
- 6) Kegiatan ditutup dengan guru mengulas kembali pelajaran hari ini, kemudian dilanjutkan dengan doa penutup bersama anak-anak.

b. Pengamatan (*Observation*)

Tahap ketiga yakni melakukan pengamatan oleh peneliti terhadap proses tindakan yang sedang dilakukan guru. Guru yang sedang melakukan tindakan disebut guru pelaksana dan pengamat yang mengadakan observasi terhadap proses tindakan disebut peneliti. Pengumpulan data atau info kegiatan permainan ular tangga pintar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan maupun dokumentasi yaitu berupa foto dan video. Tujuan dari pengamatan adalah mengamati dan memonitor peningkatan dalam perkembangan sosial emosional anak saat melakukan kegiatan permainan ular tangga pintar, pengamatan atau observasi dilakukan selama kegiatan permainan ular tangga pintar sampai selesai.⁴²

c. Refleksi (*Reflection*)

Tahap keempat ini merupakan kesempatan untuk mengemukakan potret atau gambaran secara utuh jalannya tindakan pada siklus yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi dilaksanakan setelah selesai observasi. Pada kegiatan refleksi pengamat menjabarkan segala hal yang berkaitan dengan jalannya tindakan pada pertemuan yang dilaksanakan.

Kegiatan refleksi akan diberikan gambaran hasil selama siklus, perubahan terjadi sebelum dan sesudah melalui kegiatan tersebut akan terlihat “apakah perkembangan sosial emosional anak melalui permainan edukatif ular tangga pintar meningkat atau belum?”. Akan tetapi, apabila hanya dilakukan dalam satu siklus akan terlihat hasil yang kurang optimal

⁴² Dr. Sigit Purnama, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 265-266

untuk itu perlu dilaksanakan siklus kedua sehingga dapat diprediksi tercapainya indikator keberhasilan yang optimal.⁴³

3. Siklus II

Pada siklus II ini kegiatannya hampir sama dengan siklus I, tetapi tindakan yang dilakukan pada siklus II diperbaiki berdasarkan refleksi pada akhir siklus. Siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari siklus I sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan.

C. Sumber dan Jenis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga pintar berupa aktivitas guru dan peserta didik. Peneliti mengamati peserta didik saat interaksi anak ketika bermain, seperti berbagi giliran, bekerja sama, atau menyelesaikan konflik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan sosial emosional anak.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas yang berjumlah 10 siswa.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah data tentang situasi permainan ular tangga pintar diperoleh dari lembar observasi berdasarkan rubrik penilaian. Adapun penilaian keberhasilan anak dalam kegiatan permainan edukatif ular tangga pintar menggunakan penilaian berdasarkan aspek dan indikator yang memang harus diperoleh anak tersebut.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan masalah penelitian. Secara umum,

⁴³ Dr. Sigit Purnama, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 266

teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung, dalam artian observasi dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Observasi ini merupakan suatu pengamatan khusus dan pencatatan yang sistematis yang ditujukan pada satu atau beberapa masalah penelitian dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah dalam penelitian tersebut dengan memperhatikan kaidah-kaidah metode ilmiah. Dalam pengamatan, hal-hal yang perlu dicatat oleh peneliti adalah proses dari tindakan, efek-efek tindakan, lingkungan dan hambatan-hambatan yang muncul.⁴⁴

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan siswa dan guru kelas. Hal-hal yang peneliti amati dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pintar adalah dengan mengamati langsung keadaan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan observasi partisipatif, peneliti dapat mengetahui perkembangan sosial emosional anak berdasarkan indikator perkembangan serta mempermudah peneliti untuk memperoleh data tentang bagaimana kegiatan permainan ular tangga pintar yang diterapkan pada anak usia dini di Raudhatul Athfal Al-Aqsha Molas.

Pada saat observasi, peneliti sudah menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data-data mengenai perkembangan sosial emosional anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Ini akan dilakukan dengan menggunakan tanda *check list* (✓) apabila hal-hal yang diamati sesuai atau terkait dengan keterampilan yang dipelajari siswa. **(Lampiran 2)**

⁴⁴ Ina Magdalena, *Metodologi Penelitian Kelas* (Sukabumi: CV Jejak), 2023, h. 100

Gambar 3. 2 Peserta didik dan guru sedang bermain permainan ular tangga pintar



Menurut Dirjen Mandas DIKNAS 2010 dikutip dari Pravista Indah Sari, berpendapat bahwa pengukuran pengamatan terhadap anak pada lembar observasi dibagi menjadi empat kriteria penilaian yaitu:⁴⁵

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

Pada proses pembelajaran, adanya keterlibatan antara guru dan anak peserta didik yang dicatat dalam lembar observasi aktivitas guru dan anak peserta didik selama Penelitian Tindakan Kelas berlangsung. **(Lampiran 3 dan 4)**

Adapun kriteria dalam rubrik penilaian sosial emosional yang telah dikembangkan **(Lampiran 5)**

⁴⁵ Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management, *Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010, h. 48

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto dan video dari proses pelaksanaan kegiatan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan instrumen penilaian perkembangan sosial emosional anak. Deskriptif kualitatif merupakan cara menganalisa data dengan menjelaskan dan menggambarkan hasil penelitian menggunakan permainan ular tangga pintar. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian bersifat kualitatif, yang menggambarkan suatu keadaan sesungguhnya yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional anak.

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa}}{\text{Jumlah Keseluruhan}} \times 100 \%$$

F. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana belajar di kelas dan hasil peningkatan siswa. Tujuan pelaksanaan dalam penelitian penelitian ini adalah peningkatan perkembangan motorik kasar anak dengan permainan ular tangga pintar Kelas B RA Al-Aqsha, yang ditandai dengan tercapainya kriteria ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkat persentase keterampilan yang lebih tinggi daripada persentase keterampilan yang lebih rendah.

Untuk mengetahui seberapa berhasil permainan ular tangga pintar dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak pada aspek ekspresi emosi, pengendalian diri, kerjasama, rasa empati, komunikasi dan penyelesaian konflik pada persentase sebanyak 81% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 3. 1 Indikator Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mengendalikan perasaan. 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri 7. Memperlihatkan kemampuan diri untuk 8. menyesuaikan dengan situasi 9. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang 10. yang belum dikenal (menumbuhkan 11. kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 12. Mengenal perasaan sendiri dan 13. mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain.	1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 2. Menghargai keunggulan orang lain. 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman 4. Tahu akan hak nya 5. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 6. Mengatur diri sendiri 7. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C. Perilaku Prososial	1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 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. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 10. Bersikap kooperatif dengan teman 11. Menunjukkan sikap toleran 12. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias,dsb) 13. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
--	--

Sumber: Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah said dan Andi Budimanjaya. *Strategi Mengajar Multiple Intelligence Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenada Media Group), 2015.
- Desmareza Rini, “*Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Montase di RA Darul ‘Ulum PGAI Padang*”, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1, No. 1, 2012.
- Djajadi Muhammad, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019.
- Elizabeth B. Hurlock, *Hakikat Perkembangan Sosial Emosional Anak Jilid I*, (Jakarta: Erlangga, 1995).
- Etik Suryanti, Rini Kristiantari, Suadnyana, “ *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Permainan Tradisional Ular Naga Pada Anak Kelompok B*”, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidik Anaka Usia Dini Vol. 4 No. 1, 2016.
- Eny Kusumawati, Rika Yuni Ambarsari, “*Implementasi Permainan untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar*”, Jurnal Penngabdian Kepeada Massyarakat, Vol. 2 No. 2, 2021.
- Fadillah. *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana, 2021
- Fattah Hanurawan. *Psikologi Soial Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015
- Helfi Tuti “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Kemampuan Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Tahfiz Ash Shobar Desa Sungai Pinang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*”. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru 2024.

- Iffah, Nur. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik dan Intelegensi Anak Tk*. Jurnal Lecturer Repository, 2014.
- Khadijah & Sitompul,L.S. *Permainan Anak Usia Dini Dalam Perpekstif Islam*. MUKADIMAH:jurnal Pendidikan,Sejarah,dan ilmu-ilmu Sosial,4(2), 2020.
- Khasanah, Ismatul, Dkk. *Pemanfaatan Lingkungan dan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatit (Ape)*. Semarang: Pos Paud Kelurahan Tambak Rejo. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vo 4, 2016.
- Kemenetrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Management, Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Pembinaan SD dan TK, Jakarta: Kementrian Agama RI, 2010.
- Kurnia Ria “*Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*”. Penerbit universitas riau press, 2020.
- Magdalena Ina, *Metodologi Penelitian Kelas* (Sukabumi: CV Jejak), 2023.
- Mulyani Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Penerbit Gava Media, 2018.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Ndari, Dkk *Metode Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia Dini*.Tasikmalaya: Edu Publisher,2018.
- Natsir Tri Ayu Lestari, “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif*”, Sebuah Kajian Teori dan Praktik. Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press, 2022.
- Ningsih Ratna. N. N. “*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro*”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014
- Nurmalitasari, F. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psiki, 23(2), 103. <http://logs://doi.org/10.22146/bpsi.10567>, 2015.
- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2013.

- Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan riset dan teknologi No 7 Tahun 2022.
- Pertiwi, A. *"Penggunaan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak"*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 2021.
- Pupung puspa, Anik Lestarinigrum. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit Adjie Media Nusantara, 2018.
- Purnama Sigit, dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Rosda, 2018.
- Purnama Sigit, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda, 2020.
- Rakhmawati *"Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini"*. STITNA, Kalimantan Tengah (2020).
- Rita kurnia. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Penerbit universitas riaupress, 2020.
- Soebachman, Agustina, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: In Azna Books, 2012).
- Setiawati, Desri, & Solihatulmilah. *Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak*. Jurnal Petik, 5(1). 2019
- Syamsu Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014.
- Widya Melinda Saputri *"Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Kooperatif Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kecamatan Muara Tembesi"*. Universitas Jambi (2020).
- Widyawati *"Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Gopa di TK Melati Desa Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat"*. Universitas Islam Negeri, Mataram. 2023.
- Yudrik Jahja. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenamedia Group, 2015.