

**UPAYA MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN PADA ANAK  
KELOMPOK B TK KUNCUP SARI SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

**Ulya Latifah, Anita Chandra Dewi Sagala**  
[lia.zeezee@yahoo.co.id](mailto:lia.zeezee@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Realita disekolah khususnya di TK Kuncup Sari Semarang menunjukkan bahwa interaksi sosial anak yang sudah dilakukan belum menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Hasil pengamatan awal peneliti di kelompok B anak usia 5-6 tahun di TK Kuncup Sari Semarang, menunjukkan bahwa masih banyak anak yang memiliki kurang mampu berinteraksi secara baik. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengkaji kelebihan dan kelemahan serta menentukan ada tidaknya siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa sebelum diadakan penelitian tindakan kelas kondisi awal interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 masih rendah, sangat terlihat jelas kurangnya siswa dalam berinteraksi sosial dengan temannya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pada siklus I guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok kecil dengan jumlah pemain 1-10 anak dan hasilnya hanya 10 anak dari 20 siswa dengan prosentase 50% dengan kategori baik. Sehubungan siklus I yang belum mencapai ketuntasan sesuai dengan yang ditargetkan maka dilanjutkan dengan siklus II guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok besar dengan jumlah pemain 10-20 anak. Melalui siklus II hasil pencapaian ketuntasan sangat terlihat jelas adanya peningkatan interaksi sosial dengan hasil 16 siswa dari 20 siswa dengan prosentase 80% dengan kategori baik, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang. Berdasarkan penelitian hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang.

***Kata Kunci : Interaksi Sosial, Permainan Tradisional Jamuran***

### **Abstract**

Reality in schools especially in kindergarten buds Sari Semarang showed that a child's social interaction that has been done has not shown a pretty good improvement. The results of the initial observation of researchers in group B children aged 5-6 years in kindergarten bud Sari Semarang, indicating that there are still many children who had less able to interact well. This research is a classroom action research was conducted in two cycles, where each cycle through the stages of planning, action, observation and reflection. Reflection is done to assess the strengths and weaknesses and determine whether there is a subsequent cycle. Based on this research it can be concluded that a class action before the action research conducted initial conditions of social interaction in group B kindergarten children buds Sari Semarang in the Academic Year 2014/2015 still low, is clearly visible in the students' lack of social interaction with friends. The experiment was conducted in two cycles, the first cycle moldy teachers using traditional game by making a small group with a number of players 1-10 children and the results are only 10 children of 20 students with a percentage of 50% with both categories. In respect of the first cycle is not yet achieve mastery in accordance with the targeted then followed by a second cycle moldy teachers using traditional game by making a large group of 10-20 children with a number of players. Through the second cycle of completeness achievement results is clearly visible to an increase in social interactions with the results of 16 students from 20 students to 80% with the percentage of both categories, thus it can be concluded that the fungus through traditional games can improve social interaction kindergarten children in group B Sari buds Semarang. Based on the research results of the analysis can be concluded that reads through moldy traditional games can improve social interaction kindergarten children in group B Semarang.

Keywords: Social Interaction, moldy Traditional Games

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa

pra sekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di Sekolah Dasar.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan yang ada di jalur pendidikan sekolah, Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Perkembangan berkenaan dengan keseluruhan kepribadian anak, karena kepribadian membentuk satu kesatuan yang saling berkaitan. Secara umum dapat dibedakan beberapa aspek utama kepribadian anak, yaitu aspek intelektual, fisik motorik, sosial, emosional, bahasa, moral dan keagamaan.

Salah satu aspek perkembangan anak adalah aspek sosial. Perkembangan sosial anak di pengaruhi oleh kemampuan pengambilan peran sosial yang muncul. Mereka menyadari pikiran, perasaan, dan sikap orang lain. Citra diri positif atau negatif anak di pengaruhi oleh apakah anak tersebut berhasil atau tidak dalam pergaulan. Sehingga kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, penerimaan lingkungan serta pengalaman-pengalaman positif lain selama melakukan aktivitas sosial merupakan modal dasar yang sangat penting untuk suatu kehidupan sukses dan menyenangkan di masa yang akan datang.

Interaksi sosial merupakan bagian dari perkembangan sosial, dimana anak usia 5 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri di antaranya, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati. Anak sepatutnya beradaptasi dengan lingkungan dan teman-teman yang baru. Dengan berada di lingkungan yang baru, akan terjadi perubahan positif pada seorang anak,

khususnya pada aspek bersosialisasi. Sebelum bermain bersama, anak akan terlebih dahulu memilih teman yang dirasa cocok dengan kepribadiannya. Selain itu, anak mempunyai keinginan yang kuat untuk dapat dimengerti oleh orang-orang di sekitarnya. Tentunya perubahan pola interaksi ini memerlukan proses penyesuaian. Melalui aktivitas bermain anak-anak belajar tentang interaksi sosial dengan teman sebayanya, dimana anak-anak belajar memahami, beradaptasi dalam kelompok dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak-anak secara bertahap belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Tugas perkembangan pada masa ini adalah sosialisasi, dimana proses sosialisasi ini di pengaruhi oleh pola asuh orangtua, hubungan mereka dengan saudara kandung dan teman sebaya, kondisi dan lingkungan tempat tinggal anak. Untuk menjadi anggota dari kelompok sosial, anak harus mempelajari tingkah laku yang di harapkan oleh lingkungan. Salah satu pencapaian anak pada masa ini adalah pada saat anak mampu bekerjasama, berbagi, menghargai dan membantu orang lain.

Salah satu cara untuk melatih interaksi sosial anak adalah dengan permainan tradisional sederhana, dimana permainan tradisional ini sudah sangat jarang di lakukan oleh anak-anak sekarang. Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa di zaman serba modern anak-anak lebih senang mengisi waktunya dengan permainan modern, yang justru menjadikan mereka sebagai pemakai tidak mampu untuk menciptakan. Permainan tradisional dapat di lakukan secara individual maupun kelompok. Melalui permainan tradisional anak akan belajar tentang kebersamaan, tenggang rasa, jujur, kreatif, dan sportif yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan.

Permainan tradisional salah satunya adalah permainan jamuran, yang dapat di mainkan secara berkelompok, dan mudah di lakukan oleh anak, karena tidak memerlukan alat permainan khusus. Semakin banyak anak yang ikut, permainan ini akan terasa lebih menyenangkan. Permainan dapat di lakukan dengan cara berpegangan tangan dengan teman yang lain membentuk lingkaran, dan ada seorang anak yang berada di dalam

lingkaran. Anak-anak yang bepegangan mengitari temannya yang berada di dalam lingkaran sambil bernyanyi.

Pola permainan yang dapat memotivasi perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang melibatkan interaksi anak satu dengan yang lainnya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak dalam berinteraksi dengan teman sepermainannya. Saat anak bermain dalam permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Realita disekolah khususnya di TK Kuncup Sari Semarang menunjukkan bahwa interaksi sosial anak yang sudah dilakukan belum menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Hasil pengamatan awal peneliti di kelompok B anak usia 5-6 tahun di TK Kuncup Sari Semarang, menunjukkan bahwa masih banyak anak yang memiliki kurang mampu berinteraksi secara baik. Sebagian besar anak masih berkelompok sesuai dengan kesukaan, adanya kelompok-kelompok tertentu yang cara bergaulnya tidak membaur dengan teman-teman lainnya, adanya anak yang menyendiri sehingga tidak bergabung dengan teman saat bermain, dan ada juga anak-anak yang kurang ceria saat bermain dengan teman-teman.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan tradisisonal jamuran pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang semester I tahun pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang pada Tahun Pelajaran 2014/2015. Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial anak

melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

## **2. Kajian Teori**

### **a. Interaksi sosial anak**

Abdulsyani (2007:152), mengatakan bahwa mengenai interaksi sosial sendiri di artikan sebagai hubungan-hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang secara perseorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok-kelompok manusia. Bonner dalam Ahmadi (2007:49) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi tersebut dapat terjadi dengan individu-individu yang lain di dalam kelompok. Kelompok sosial yang jumlahnya relatif kecil sehingga anggotanya mudah untuk berkomunikasi, sedangkan kelompok besar adalah kelompok sosial yang terdiri dari banyak orang.

Pendapat lain dari Thibaut dan Kelly dalam Asrori (2006:87) yang mendefinisikan, interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain

Adapun pengertian interaksi sosial menurut Basrowi (2005:138) adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerjasama, tetapi bisa juga berbentuk tindakan persaingan, pertikaian, dan sejenisnya.

Beberapa uraian diatas dapat bahwa pengertian interaksi sosial adalah adanya hubungan timbal balik baik antara individu dan individu, individu dan kelompok dan kelompok dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu.

Interaksi sosial dapat di bedakan menjadi beberapa jenis, hal ini sesuai dengan pendapat Asrori (2008:108-109), bahwa dalam setiap

interaksi senantiasa di dalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi. Demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antar pribadi senantiasa mengandung interaksi. Interaksi di bagi menjadi tiga hal, yaitu:

1) Interaksi verbal

Interaksi verbal adalah interaksi yang terjadi bila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi atau pembicaraan. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling bertukar percakapan satu sama lain.

Interaksi verbal dapat terlihat pada anak-anak ketika mereka bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Pramudya dan Soefandi (2009:19) berpendapat bahwa peran bermain cukup besar dalam mengembangkan imajinasi anak untuk bercakap-cakap. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kata – kata baru sehingga memperkaya perbendaharaan kata serta keterampilan pemahamannya.

Pendapat di atas senada dengan pendapat Mutiah (2012:152) bahwa bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

2) Interaksi fisik

Interaksi fisik adalah interaksi yang terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh, dan kontak mata.

Interaksi fisik dapat di temui dalam permainan tradisional jamuran, dimana dalam permainan tersebut terjadi interaksi anak satu dengan yang lainnya. Hal itu sesuai dengan pendapat Caroline dkk (2008:171) mengemukakan bahwa aktivitas fisik juga memberikan kepada anak-anak lebih banyak kesempatan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

3) Interaksi emosional

Interaksi emosional adalah interaksi yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu mengeluarkan air mata sebagai tanda sedih, haru, atau bahkan terlalu bahagia.

Kemampuan interaksi emosional anak dapat terlihat pada saat mereka bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Wardani (2009:119) bahwa emosi akan selalu terkait di dalam bermain, entah itu senang, sedih, marah, takut, cemas. Oleh karena itu bermain merupakan suatu tempat pelampiasan emosi dan juga relaksasi.

Selain tiga jenis interaksi sosial di atas, jenis interaksi dapat dibedakan berdasarkan banyaknya individu yang terlibat dalam proses interaksi tersebut serta pola interaksi yang terjadi. Atas dasar itu, maka ada dua jenis interaksi yaitu:

a) Interaksi *dyadic*

Interaksi *dyadic* terjadi manakala hanya ada dua orang yang terlibat di dalamnya atau lebih dari dua orang tetapi arah interaksinya hanya terjadi dalam dua arah. Contohnya interaksi antara percakapan dua orang lewat telepon, interaksi antara guru-murid dalam kelas jika guru menggunakan metode ceramah atau tanya jawab satu arah tanpa menciptakan dialog antar murid.

b) Interaksi *tryadic*

Interaksi *tryadic* terjadi manakala individu yang terlibat di dalamnya lebih dari dua orang dan pola interaksi menyebar ke semua individu yang terlibat. Misalnya, interaksi antara ayah, ibu, dan anak jika interaksinya terjadi pada mereka semuanya

Menurut pendapat Piaget dalam Mutiah (2012:101) bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan

keterampilan yang sudah di kenal, mereka juga menguji pengalamannya dengan gagasan baru.

#### **b. Permainan tradisional Jamuran**

Hurlock dalam Suyadi (2010:283), mendefinisikan permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Di perjelas pula oleh Zulkifli (2012:38) berpendapat bahwa, permainan merupakan kesibukaan yang di pilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggungjawab.

Menurut Desmita (2006:141) permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa kanak-kanak. Hartati (2005:104) berpendapat bahwa permainan membawa dampak perkembangan yang baik dan tenang bagi interaksi diantara anak-anak. Anak belajar untuk menjadi penengah dan pengalaman-pengalaman bermain membantu mereka untuk bernegosiasi, memecahkan masalah dengan baik dan menciptakan suasana yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian dari permainan adalah aktivitas yang tujuannya memperoleh kesenangan yang di lakukan oleh sekelompok orang, yang di dalamnya terdapat peraturan main yang harus di sepakati dan mendorong terjadinya interaksi antar individu.

Adapun pengertian dari permainan tradisional itu sendiri, menurut Dharmamulya, dkk (2008:28-29) mengatakan bahwa, permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak di anggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, permainan anak ini juga di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Menurut Wahyuningsih (2009:5) permainan tradisional adalah permainan yang di lakukan oleh masyarakat secara turun temurun dan merupakan hasil dari penggalianbudaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta menyenangkan hati yang memainkannya. Sedangkan menurut Wardani (2009:44) salah satu ciri permainan tradisional adalah berorientasi komunal, yaitu dominan melibatkan pemain yang relatif banyak. Tidaklah heran apabila kita perhatikan, hampir di setiap permainan rakyat begitu banyak melibatkan orang (secara kolektif), karena selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, permainan ini mempunyai maksud lebih pada kekuatan interaksi dengan antar pemain (potensi interpersonal).

Salah satu permainan tradisional adalah permainan tradisional jamuran. Menurut Mulyani (2013:63) berpendapat bahwa jamuran adalah permainan anak dari Jawa tengah dan Yogyakarta yang mengajak anak-anak berkumpul di halaman, bertautan tangan membentuk sebuah lingkaran yang di sebut jamuran. Di perjelas pula oleh Dharmamulya,dkk (2008: 83) mendefinisikan, jamuran adalah permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak Jawa, khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jamur artinya Cendawan, dan mendapat akhiran ‘an’. Jamur berbentuk bulat, maka permainan jamuran pun memvisualisasikan bentuk jamur yang bulat tersebut, yaitu membentuk lingkaran. Jamuran dapat dilaksanakan di halaman rumah atau halaman sekolah. Jamuran tidak memerlukan perlengkapan apapun kecuali sebidang tanah secukupnya (menurut banyaknya pemain). Kecuali itu jamuran juga memiliki lagu pengiring yang di nyanyikan oleh semua pemain jamuran. Lagu jamuran dinyanyikan satu kali setiap ronde. Jadi apabila bermain sepuluh ronde maka lagunya pun dinyanyikan sebanyak 10 kali.

Jadi dapat di simpulkan bahwa permainan jamuran merupakan permainan tradisional yang turun temurun dari nenek moyang yang mengandung unsur kebudayaan yang sering di mainkan oleh anak-anak jaman dulu, tidak memerlukan perlengkapan alat apapun dan dimainkan

dengan cara melingkar membentuk sebuah lingkaran dan ada salah satu anak yang berada di tengah, sambil di iringi lagu pengiring, lingkaran tersebut dinamakan jamuran.

**c. Meningkatkan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional jamuran**

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan sosial. Menurut Santrock (2007:217), permainan sosial adalah permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Menurut Morrison (2012:238) permainan sosial mempunyai banyak fungsi. *Pertama*, menjadi sarana untuk berinteraksi dengan orang lain dan mempelajari banyak keterampilan sosial, misalnya anak belajar berkompromi, menyelesaikan konflik. *Kedua*, permainan sosial menjadi sarana untuk mempraktikkan dan mengembangkan kemampuan baca-tulis. *Ketiga*, permainan membantu mereka mengendalikan amarah. *Keempat*, membantu anak belajar cara berinteraksi sosial yang sangat penting dalam hidup.

Salah satu diantaranya permainan tradisional yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya adalah permainan tradisional jamuran. Piaget dalam Hartati (2005:104) mengatakan bahwa permainan interaksi sosial datang dari bermacam-macam pemikiran yang rasional yang di tunjukkan oleh sifat egosentris untuk menonjolkan diri, di tandai oleh penguasaan, rasa saling membutuhkan dan kerjasama. Sedangkan menurut pendapat Catron dan Allen dalam Mutiah (2012:149) melalui bermain mendukung perkembangan sosialisasi seperti interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.

Dari beberapa uraian di atas adalah bahwa permainan tradisional jamuran merupakan jenis permainan sosial, dimana anak dapat belajar tentang berkomunikasi, sosialisasi dengan teman sebayanya dan mengembangkan kecakapan sosial anak sehingga melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

## **2. Metodologi Penelitian**

Subjek Penelitian Tindakan Kelas akan di laksanakan di kelompok B TK Kuncup Sari Semarang, Kelurahan Jomblang Kecamatan Candi Sari Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Kuncup Sari Semarang Kelurahan Jomblang Kecamatan Candi Sari Semarang Tahun Ajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa 20 anak.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data yang terdiri dari 2 macam yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yaitu siswa kelompok B TK Kuncup Kelurahan Jomblang Kecamatan Candi Sari Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Sumber data sekunder yaitu berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dan pengamatan dari guru, teman sejawat ataupun kepala sekolah.

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan beberapa teknik dan alat pengumpulan data yang disesuaikan dengan masalah interaksi sosial yang diangkat dalam penelitian. yaitu:

### **1) Observasi**

Menurut pendapat Arikunto(2010:199) Observasi yang di sebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra, sedangkan Menurut Komara (2012:51), observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya. Observasi di lakukan dengan menggunakan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui interaksi sosial anak dan di gunakan untuk memperoleh gambaran umum TK Kuncup Sari Semarang. Adapun Tingkat Pencapaian Perkembangan yang dijadikan aspeknya yaitu melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang dewasa (B11).

### **2) Dokumentasi**

Menurut Arikunto (2010:201), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi yang di gunakan adalah foto

kegiatan pembelajaran pada setiap tahap siklus pembelajaran. Isi dokumentasi bertkaitan dengan cara guru dalam mengajar dan foto-foto mengenai kegiatan penelitian dan juga berupa video di TK Kuncup Sari Semarang.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis kualitatif. Terhadap peningkatan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional jamuran yang dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan skor (1,2, dan 3). Data-data tersebut dianalisis mulai siklus satu, dan siklus dua untuk membandingkan perolehan nilai rata-rata. Hasil perhitungan dikelompokkan dalam tiga kategori yaitu baik, cukup, kurang.

Tabel 1. Klasifikasi Kriteria interaksi sosial anak

Kriteria	Skor	Penafsiran
Baik	75-100	Interaksi sosial anak baik
Cukup	60-74	Interaksi sosial anak cukup
Kurang	<60	Interaksi sosial anak kurang

*Sumber : Depdiknas dalam Kusumah dan Dwitagama (2012: 154)*

Hasil observasi dari dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk menjadi kesimpulan.

## **B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

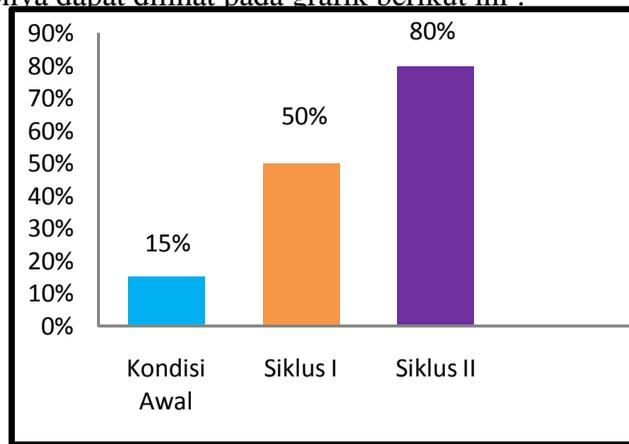
Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Hal ini terlihat dari pengamatan hasil interaksi sosial anak pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Selengkapnya dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Interaksi sosial

No	Siklus	Ketuntasan	Keterangan
1	Kondisi Awal	15%	—
2	Siklus I	50 %	Belum Berhasil

3	Siklus II	80%	Sudah Berhasil
---	-----------	-----	----------------

Berdasarkan dari tabel diatas diketahui ada peningkatan interaksi sosial pada anak dilihat dari kondisi awal hanya mencapai 15%. Hasil peningkatan interaksi sosial pada siklus I yang mendapat nilai baik (●) menjadi 10 anak (50%). Hasil peningkatan pada siklus II menunjukkan peningkatan dan mendapat nilai baik (●) menjadi 16 anak (80%), selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 1. Grafik Peningkatan Interaksi Sosial Anak Antar Siklus

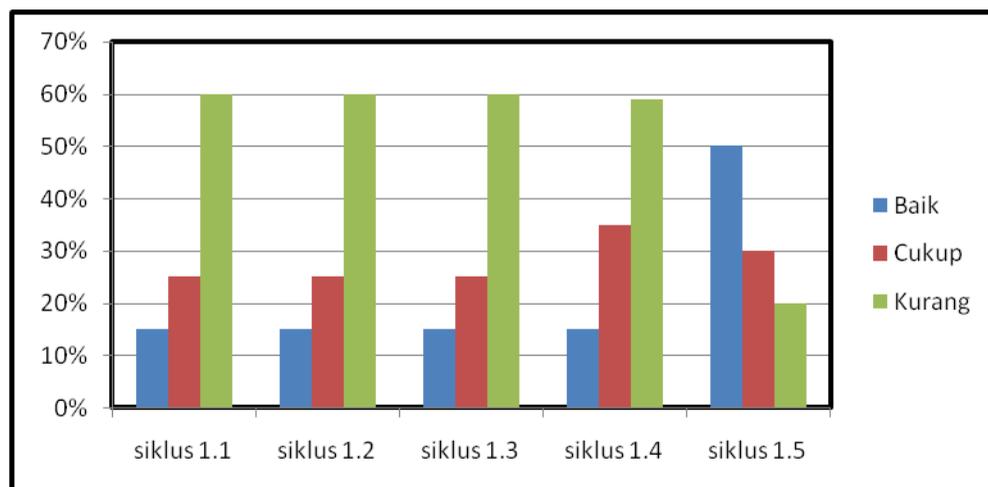
## 2. Pembahasan

Dari hasil observasi penelitian yaitu tentang interaksi sosial anak melalui permainan tradisional jamur pada kelompok TK Kuncup Sari Semarang yang di telah dilakukan pada siklus pertama belum tercapai hasil yang memuaskan. Hasil yang dicapai masih termasuk dalam kategori kurang. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3 .Hasil peningkatan interaksi sosial Siklus I

Indikator	Nilai	Presentase					Ket
		I	II	III	IV	V	
Anak mampu melakukan interaksi sosial	●	15%	15%	15%	15%	50%	Baik
	√	25%	25%	25%	35%	30%	Cukup
	○	60%	60%	60%	50%	20%	Kurang
	<b>Jumlah</b>	100%	100%	100%	100%	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kondisi siklus I penelitian anak mendapatkan hasil nilai sebagai berikut: Pada pertemuan I dengan persentase 15% yang termasuk kategori baik (B), 25% dengan kategori cukup (C), anak yang mendapat nilai (o) dengan persentase 60% dengan kategori kurang (K). Pada pertemuan II dengan persentase 15%, yang termasuk kategori baik (B), 25% dengan kategori cukup (C), anak yang mendapat nilai (o) dengan persentase 60% dengan kategori kurang (K). Pada pertemuan III dengan persentase 15%, yang termasuk kategori baik (B), 25% dengan kategori cukup (C), anak yang mendapat nilai (o) dengan persentase 60% dengan kategori kurang (K) dan mengalami peningkatan pada pertemuan IV dengan persentase 15%, yang termasuk kategori baik (B), 35% dengan kategori cukup (C), anak yang mendapat nilai (o) dengan persentase 50% dengan kategori kurang (K). Pada pertemuan V dengan persentase 50% yang termasuk kategori baik (B), 30% dengan kategori cukup (C), anak yang mendapat nilai (o) dengan persentase 20% dengan kategori kurang (K).



Gambar 2. Grafik Peningkatan Interaksi sosial siklus I

Setelah mengkaji hasil peningkatan perkembangan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional jamuran pada kelompok B, pada siklus I Pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga diketahui yang mendapat nilai baik (●) dengan persentase 15% dan mengalami peningkatan dalam

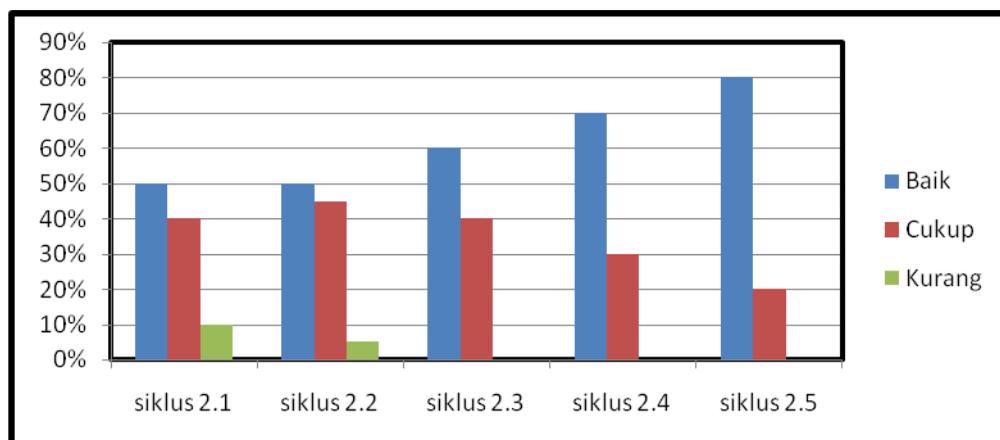
pertemuan ke-empat nilai baik (●) dengan persentase 50%, karena masih ada sebagian besar anak yang belum mau berinteraksi dan membaaur dengan temannya, anak hanya mau berinteraksi dengan teman yang hanya di kenal nya saja. Itu berarti bahwa hasil yang di harapkan belum mencapai indikator kerja yang di harapkan, dengan demikian penelitian di kelas belum berhasil maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya dan peneliti mengubah strategi pada siklus II agar pelaksanaannya lebih efektif.

Dari hasil observasi penelitian pada siklus II yaitu tentang interaksi sosial anak melalui permainan tradisional jamuran pada kelompok TK Kuncup Sari Semarang yang di telah dilakukan sudah tercapai hasil yang memuaskan. Hasil yang dicapai masih termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil peningkatan interaksi sosial siklus II

Indikator	Nilai	Presentase					Ket
		I	II	III	IV	V	
Anak mampu melakukan interaksi sosial	●	50%	50%	60%	70%	80%	Baik
	√	40%	45%	40%	30%	20%	Cukup
	○	10%	5%	0%	0%	0%	Kurang
	<b>Jumlah</b>	100%	100%	100%	100%	100%	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kondisi siklus II ada peningkatan interaksi sosial anak pada pertemuan V siswa yang mendapat nilai (●) dengan persentase 80% yang termasuk kategori baik (B) siswa yang mendapat nilai (√) dengan persentase 20% dengan kategori cukup (C), sedangkan siswa yang mendapat nilai (O) berjumlah 0 dengan persentase 0%.



Gambar 3. Grafik Peningkatan interaksi sosial anak siklus II

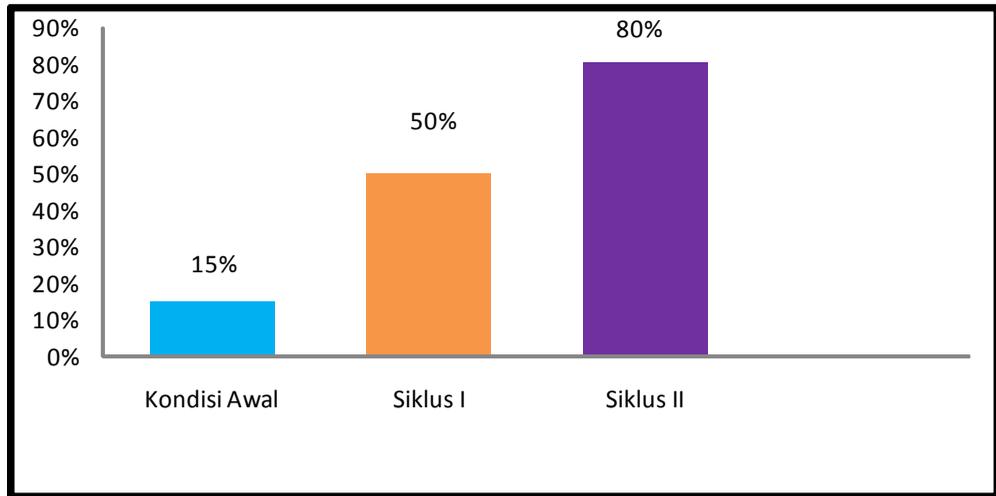
Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diketahui bahwa 18 siswa sudah mendapat nilai baik (●) dengan presentase 80% dengan kategori baik (B) yang berarti indikator kinerja sudah tercapai. Anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang dapat berinteraksi sosial dengan baik. Hal itu dibuktikan anak-anak sudah mau membaur, bersosialisasi, berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak lain pada saat bermain, dengan demikian hipotesis tindakan penelitian yang berbunyi melalui kegiatan permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015, sudah tercapai indikator kerjanya sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

Rekapitulasi ketuntasan siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Peningkatan Interaksi sosial anak

No	Siklus	Ketuntasan	Keterangan
1	Kondisi Awal	15%	—
2	Siklus I	50 %	Belum Berhasil
3	Siklus II	80%	Sudah Berhasil

Prosentase peningkatan interaksi sosial anak dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik peningkatan interaksi sosial siklus I dan siklus II

### **C. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa sebelum diadakan penelitian tindakan kelas kondisi awal interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 masih rendah, sangat terlihat jelas kurangnya siswa dalam berinteraksi sosial dengan temannya. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, pada siklus I guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok kecil dan hasilnya hanya 10 anak dari 20 siswa dengan prosentase 50% dengan kategori baik. Sehubungan siklus I yang belum mencapai ketuntasan sesuai dengan yang ditargetkan maka dilanjutkan dengan siklus II guru menggunakan permainan tradisional jamuran dengan membuat kelompok besar dengan jumlah pemain 10-20 anak. Melalui siklus II hasil pencapaian ketuntasan sangat terlihat jelas adanya peningkatan interaksi sosial dengan hasil 16 siswa dari 20 siswa dengan prosentase 80% dengan kategori baik, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang.

Penelitian ini didukung oleh Teori Vygotsky dalam Morrison (2012:234), mengatakan interaksi sosial yang terjadi dalam permainan penting bagi perkembangan anak. Anak mempelajari keterampilan sosial seperti kerjasama dan kolaborasi yang mendukung dan meningkatkan perkembangan kognitif mereka melalui interaksi sosial dengan orang lain

Berdasarkan penelitian hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional jamuran dapat meningkatkan interaksi sosial anak pada kelompok B TK Kuncup Sari Semarang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2007. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmadi,abu. 2007. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad dan Mohammad Ali. 2006. *Psikologi remaja perkembangan peserta didik*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2008. *psikologi pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Basrowi. 2005.*Pengantar Sosiologi*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Caroline, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta : PT Indeks.
- Chayatle, Afifah Nur. 2010. *112 Game Untuk Training & Outbond*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media.
- Desmita. 2006. *Psikologi Pekembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Dharmamulya. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*.Yogyakarta : Kepel Press.
- Dwitagama, Dedi dan Wijaya Kusumah. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Hanurawan, Fattah.2012. *Psikologi Sosial*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Hartati,Sofia.2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional .
- Komara, Endang. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas dan Peningkatan Profesionalitas Guru*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Morrison. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.

- Mulyani. 2013. *45 Permainan Tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta : Fajar Interpratama Offset.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pramudya, Ahmad dan Soefandi Indra. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Rohman, dkk. 2007. *Sosiologi 1*. Jakarta : Yudhistira.
- Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Edisi 7*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Soyomukti, Nurani. 2010. *Pengantar sosiologi dasar analisis, teori, & pendekatan menuju analisis masalah-masalah sosial, perubahan sosial, & kajian-kajian strategis*. Jogjakarta : Ar-RUZZ Media.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, Sri. 2009. *Permainan Tradisional untuk Anak usia 4-5 Tahun*. Bandung: PT Sandiarta Sukses.