



Similarity Report

Metadata

Title

jurnal_rafli

Author(s)

perpustakaan umsida

Coordinator

bulqis

Organizational unit

Perpustakaan

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		33

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4583
Length in words

36568
Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	Color of the text
1	https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/21101	45	0.98 %
2	Strategi Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melvi Sari Anggraini, Khadijah Khadijah, Rizka Khairi, Herlin Syahdina Lubis, Hairani Ananda Putri, Fadhila Husna, Rika Nazwa Sabila;	31	0.68 %
3	Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Sri Utaminingsih, Irfai Fathurrohman, Ulfah Mita Kurnia;	30	0.65 %
4	https://media.neliti.com/media/publications/155689-ID-none.pdf	21	0.46 %

5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6555/47066/52649	21	0.46 %
6	http://repository.upi.edu/54044/4/S_PAUD_1604272_Chapter%203.pdf	21	0.46 %
7	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/60053/1/19107010056_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	18	0.39 %
8	PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI ULAR NAGA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DI TAMAN KANAK-KANAK SABBIHISMA 2 ULAK KARANG Zyiva Wulandary, Serli Marlina;	16	0.35 %
9	https://pdfs.semanticscholar.org/f321/3ee61c526ebdd62e530c2dd660faa00daa67.pdf	14	0.31 %
10	Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Wardhani Karina Kusuma, Tomas Iriyanto, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas;	14	0.31 %

from RefBooks database (4.73 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	
Source: Paperity			
1	Keefektifan Media Treasure of Science Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar Sri Utaminingsih, Irfai Fathurrohman, Ulfah Mita Kurnia;	44 (3)	0.96 %
2	Strategi Pembelajaran Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melvi Sari Anggraini, Khadijah Khadijah, Rizka Khairi, Herlin Syahdina Lubis, Hairani Ananda Putri, Fadhila Husna, Rika Nazwa Sabila;	38 (2)	0.83 %
3	PENINGKATAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI TERHADAP LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMK IPEK TANGERANG SELATAN Miftahul Falah, Mochamad Febry Herdian, Muhammad Rifa'i, Muhammad Dizkri Amrullah, Aditya Putra Maulana, Hadi Zakaria, Diah Prastyani, Muhammad Rafli Efendi, Muhammad Bryan Putra H, Alfath Sidik, Agung Kurnia Solihin;	27 (3)	0.59 %
4	Pengembangan Media Permainan Face Poly Untuk Menstimulasi Kemampuan Sosial Emosional Anak Wardhani Karina Kusuma, Tomas Iriyanto, Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas;	24 (2)	0.52 %
5	PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI ULAR NAGA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DI TAMAN KANAK-KANAK SABBIHISMA 2 ULAK KARANG Zyiva Wulandary, Serli Marlina;	16 (1)	0.35 %
6	Penerapan Media Audio dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak di Raudhathul Atfhal Luwuk: Application of Audio Media in Improving Listening Ability in Children at Raudhathul Atfhal Luwuk Nirmala Paputungan, Abdul Mufarik A. Marhum, Ferry Payuhi;	13 (1)	0.28 %
7	Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Masa Covid-19 Khadijah, Amalina Miha Nur, Harahap Salamiyah Nur Hakim;	11 (1)	0.24 %
8	Penerapan Pendekatan Pembelajaran Beyond Center and Circle Time Terhadap Keterampilan Sosial Anak ida Rianti, Yani Ismi Winda, Yusria;	8 (1)	0.17 %
9	Bincang Komunikasi: Membangun Komunikasi Efektif di UPT Penilaian Potensi dan Kompetensi BKD Provinsi Sulsel Rina Dwi Pramesti Muhtar, Nurafika Nurafika, Kartika Cahyaningrum, Andi Nur Qalbi Jaya, Regina Hijrani, Nurul Azizah Wahdini, Widyastuti Widyastuti;	8 (1)	0.17 %
10	IMPLEMENTASI VPN DAN LOAD BALANCING DUA LINE ISP BERBEDA PADA PT. ASURANSI BINAGRIYA UPAKARA Sobari Irwan Agus, Rizky Waldiyani;	7 (1)	0.15 %
11	Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak Handayani Fitri Febri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta;	6 (1)	0.13 %

12	Hubungan Kecerdasan Emosional dan Konsep Diri dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Biologi Hasiah Afifah Ismi;	5 (1)	0.11 %
13	Analisis Pola Asuh Orang Tua yang Menikah Dini dan Kaitannya terhadap Perkembangan Anak Eko Surbiantoro,10030220007 Delia Swantiana, Erhamwilda;	5 (1)	0.11 %
14	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Sosial Emosional pada Anak Usia 5-6 Tahun Nislenia Salisa Rahmadhani, Enoh, Huriah Rachmah;	5 (1)	0.11 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (7.53 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/4136/29367/34976	54 (7)	1.18 %
2	https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/21101	45 (1)	0.98 %
3	https://media.neliti.com/media/publications/155689-ID-none.pdf	35 (3)	0.76 %
4	https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/awlady/article/view/9609	32 (4)	0.70 %
5	https://pdfs.semanticscholar.org/f321/3ee61c526ebdd62e530c2dd660faa00daa67.pdf	28 (3)	0.61 %
6	http://repository.upi.edu/54044/4/S_PAUD_1604272_Chapter%203.pdf	21 (1)	0.46 %
7	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6555/47066/52649	21 (1)	0.46 %
8	https://murhum.pjpaud.org/index.php/murhum/article/view/694	20 (3)	0.44 %
9	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/60053/1/19107010056_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	18 (1)	0.39 %
10	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6529/46876/52450	13 (1)	0.28 %
11	https://repository.uinsaizu.ac.id/26918/1/Vol%205%20No%201%20%282023%29%20Peluang%20dan%20Tantangan%20Artificial%20Intelligence%20%28AI%29%20dalam%20Dunia%20Pendidikan%20%28Prosiding%20Nasional%20Pendidikan%20-LPPM%20IKIP%20PGRI%20Bojonegoro%29.pdf	13 (1)	0.28 %
12	https://repository.uinsaizu.ac.id/11363/1/Aniqoh%20Haniifatunnisa_Karakter%20Sosial%20Emosional%20Anak%20Usia%20Dini%20Dalam%20Buku%20Kumpulan%20Dongeng%20Karakter%20Baik%20Untuk%20Anak%20Karya%20Arleen%20Amidjaja.pdf	10 (1)	0.22 %
13	https://jurnal.uai.ac.id/index.php/AUDHI/article/download/SuppFile/696/52	8 (1)	0.17 %
14	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6027/42890/47947	7 (1)	0.15 %
15	https://www.academia.edu/108145507/Pengaruh_Permainan_Harta_Karun_Terhadap_Kemampuan_Mengenal_Konsep_Ruang_Anak_Usia_5_6_Tahun	7 (1)	0.15 %
16	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/1684/11954/13365	7 (1)	0.15 %
17	http://repositori.uin-alauddin.ac.id/23004/1/Pengaruh%20Penggunaan%20Media%20Miniatur%20Profesi%20Melalui%20Metode%20Show%20and%20Tell%20Terhadap%20Kepercayaan%20Diri%20Peserta%20Didik%20Kolektif%20B%20di%20TK%20Nurul%20Hidayah.pdf	6 (1)	0.13 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

page | 1

Penerapan Permainan Harta Karun dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA 5 Bangkalan

Application of Treasure Game in Improving Social and Emotional Skills of 5-6 Year Old Children at ABA 5 Bangkalan Kindergarten

Rafli Hasyim
208620700053

Dosen Pembimbing
Dr. **Luluk Iffatur Rocmah, S.S. M.Pd**

Dosen Penguji 1
Dr. **Choirun Nisak Aulina, M.Pd**

Dosen Penguji 2
Evie Destiana, S.Sn, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Psikologi Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Agustus, 2024

Penerapan Permainan Harta Karun Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional **Anak Usia 5-6 Tahun** di TK ABA 5 Bangkalan

Rafli Hasyim **1)**, **Luluk Iffatur Rocmah *,2)**
1,2) **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia** *Email: luluk.iffatur@umsida.ac.id.

Abstract. **The purpose of this study was to determine** the use of treasure games as a way to improve the social-emotional skills of children aged 5 to 6 years at ABA 5 Bangkalan Kindergarten. In terms of child development, early childhood is a golden age that is very important for stimulating the growth of various components, including social and emotional skills. Treasure games teach children to collaborate, communicate and understand emotions, all of which are necessary skills for social interaction. The research technique used was a classroom activity with two cycles, each of which required observation and evaluation of the development of children's social-emotional skills. **The results showed a significant** improvement in children's social-emotional skills, with the success rate reaching 86.9% in the second cycle. This finding shows that the treasure.

Keywords- early childhood; Social Emotional Skills; Treasure Game.

Abstrak. **Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui** penggunaan permainan harta karun sebagai salah satu cara untuk meningkatkan **keterampilan sosial emosional anak usia 5** sampai 6 tahun di TK ABA 5 Bangkalan. Dalam hal perkembangan anak, usia dini merupakan usia emas yang sangat penting untuk menstimulasi pertumbuhan berbagai komponen, termasuk keterampilan sosial dan emosional. Permainan harta karun mengajarkan anak-anak untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memahami emosi, yang kesemuanya merupakan kemampuan yang diperlukan untuk interaksi sosial. Teknik penelitian yang digunakan adalah kegiatan kelas dengan dua siklus, yang masing-masing membutuhkan pengamatan dan evaluasi terhadap perkembangan keterampilan sosial-emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada keterampilan sosial-emosional anak, dengan tingkat keberhasilan mencapai 86,9% pada siklus kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa harta karun

Kata Kunci- anak usia dini; Keterampilan Sosial Emosional; Permainan Harta Karun.

I. Pendahuluan

1. Anak usia dini, yang meliputi usia 0 hingga 5 tahun, dianggap masa keemasan, pada periode ini Lebih dari 100 miliar sel otak dapat distimulasi untuk meningkatkan keterampilan anak secara maksimal guna membantu meningkatkan perkembangan anak, terutama pada potensi mereka. Karena kapabilitas anak saat ini tidak dapat diulang, maka periode ini adalah waktu yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal [1]. Mereka membutuhkan pola makan yang baik, seimbang dengan stimulasi yang kuat untuk tumbuh kembangnya. pada usia inilah akan terjadi perkembangan dan pertumbuhan yang paling menakjubkan dan tertinggi dalam kehidupannya [2]. Perkembangan anak usia dini mencakup banyak aspek yang berbeda, meliputi perkembangan nilai agama moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional [3].

2. Perkembangan sosial merupakan salah satu bagian dari anak usia dini. Anak-anak dengan keterampilan sosial yang kuat akan memiliki hubungan sosial yang lebih efektif dengan lingkungannya karena mereka dapat memilih dan menjalankan perilaku yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mudah beradaptasi dengan lingkungannya [4].

3. keterampilan seorang anak untuk mengendalikan dan mengkomunikasikan emosinya merupakan bagian dari **perkembangan sosial anak usia dini**. **Anak-anak juga lebih mungkin belajar dengan cara berinteraksi dengan teman sebaya dan orang tua**, serta mengeksplorasi lingkungan mereka sehingga mendorong perkembangan sosial [5]. Jika anak kurang memiliki keterampilan sosial, bisa dibayangkan apa yang akan mereka lakukan selanjutnya. Seperti halnya emosi anak, emosinya perlu dikembangkan secara utuh agar ia dapat mengekspresikan emosinya sesuai dengan harapan

lingkungan dan diperbolehkan oleh masyarakat di mana ia tinggal.

4. Keterampilan sosial mengacu pada kapasitas seseorang untuk membentuk dan mempertahankan hubungan yang bermakna dengan orang lain melalui komunikasi yang efisien. Bakat ini berkembang melalui pembelajaran [6]. Menjadi cerdas secara sosial berarti mampu mengenali emosi orang lain dan bereaksi dengan benar. Orang yang memiliki kecerdasan sosial biasanya menunjukkan kemampuan beradaptasi yang tinggi, interaksi interpersonal yang kuat, dan memiliki bakat untuk memimpin [7]. Menurut Spence, keterampilan sosial sangat penting untuk kesuksesan dalam berhubungan dengan orang lain. Kemampuan ini mencakup kapasitas untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara verbal maupun nonverbal, serta kemampuan untuk membentuk hubungan yang bermakna. Menguasai keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk memahami standar sosial dan bertindak dengan benar dalam berbagai situasi. [8]. Keterampilan sosial yang dikembangkan di usia kanak-kanak, terutama antara usia 5 dan 6 tahun, akan membentuk karakter individu yang tangguh dan siap menghadapi rintangan sosial di masa depan. Bakat-bakat ini akan memungkinkan siswa untuk terlibat, berkolaborasi, dan berempati dengan orang lain. [9]. Emosi anak merupakan indikator yang diyakini mempunyai dampak signifikan terhadap orang lain. Hal sebaliknya juga terjadi. Respon emosional anak juga dipengaruhi oleh perilaku orang lain. Perkembangan keterampilan sosial ini harus dikembangkan sejak anak usia dini, Sebab kegiatan tersebut mempunyai pengaruh yang besar dan menentukan kemampuan anak di masa depan [10]. Menurut Hurlock pentingnya keterampilan sosial diantaranya yaitu, kerja sama, kompetisi, kemurahan hati, agresi keinginan untuk diterima secara sosial, simpati, empati, ketergantungan persahabatan, penyangkalan diri, peniruan dan keterikatan perilaku. Berdasarkan pendapat Hargie dan Saunders menjelaskan bahwa Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk lebih bebas mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka [11], menurut Bathia, dapat mengembangkan keterampilan yang ada, seperti kerja sama dan pertukaran ide, dan kedua, peniruan perilaku dapat menambah pengetahuan baru bagi masyarakat. Individu berburu karena dapat belajar meniru dengan mengamati langsung tingkah lakunya [12]. Talib percaya bahwa keterampilan sosial anak-anak berkembang melalui interaksi dengan berbagai bagian kehidupan, seperti lingkungan rumah, lingkungan sekitar, teman sebaya, kegiatan rekreasi, sekolah formal, dan pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan beradaptasi juga merupakan aspek kunci dalam membangun keterampilan sosial yang kuat. [13].

5. Orang dewasa harus menawarkan insentif kepada anak-anak untuk setiap periode yang terlewat. Mutiah menulis tentang lima tahapan yang ditemui setiap anak yaitu tahap kepekaan, egoisme, tahap kelompok, tahap peniruan, dan tahap eksplorasi. Masa peka adalah periode sensitif ketika menerima stimulus lingkungan. KidsMatter Early Childhood menekankan peran komunikasi dalam perkembangan anak. Orang dewasa memainkan peran penting dalam membimbing anak-anak melalui berbagai fase perkembangan, termasuk egosentris, pengelompokan, peniruan, dan eksplorasi. Orang dewasa dapat membantu anak-anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat dan bahagia dengan memberikan contoh yang baik, memberikan suasana yang aman, dan memuaskan rasa ingin tahu mereka [14].

6. Pembelajaran sosial adalah proses di mana orang memperoleh keterampilan sosial yang dinamis dan dipengaruhi oleh lingkungan. Bandura mengidentifikasi peniruan, penguatan, dan pemodelan sebagai strategi utama untuk mempelajari keterampilan sosial. Norma budaya dan kepercayaan memiliki efek yang luar biasa pada bakat-bakat ini, yang berkembang secara individual pada setiap individu, terutama di awal kehidupan anak [15].

7. Realitas anak-anak di TK ABA 5 Bangkalan masih kesulitan dalam bersosialisasi. Mereka tidak terbiasa bekerja sama atau berbagi dengan teman-temannya. Pengamatan di kelas B menunjukkan bahwa banyak anak yang egois, ragu-ragu untuk berbagi, dan tidak peduli dengan teman sebayanya. Hal ini terjadi lebih terfokus pada pengerjaan lembar kerja siswa daripada mengajarkan keterampilan sosial. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu strategi yang efektif adalah dengan mengajak anak-anak bermain permainan harta karun..

8. Melalui permainan harta karun, anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional sehingga dapat bekerja sama [16]. Permainan harta karun adalah permainan yang dimainkan anak secara berkelompok dengan gaya bermain kooperatif yang dapat diartikan sebagai jenis permainan yang memerlukan kerja sama, pembagian kerja antar anak yang ikut serta dalam permainan tersebut. Permainan harta karun ini sangat digemari oleh anak-anak. Melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk belajar berbagai hal, mulai dari membedakan warna dan bentuk hingga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Dengan mencari 'harta karun', anak-anak dilatih untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memecahkan masalah. Tujuan akhir dari permainan ini adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan keterampilan sosial anak dan menurunkan tingkat emosi mereka

9. Berdasarkan hasil penelitian Rahma Putri Wina tahun 2019 yang berjudul "Perkembangan permainan mainan Bola Bola untuk pembelajaran sosial pada anak TK usia 5-6 tahun" menunjukkan hasil serupa dengan menggunakan metode permainan hadiah Bola Bola. Menurutnya melalui permainan yang terkontrol dan menyenangkan bernama permainan Treasure Ball. Kami berharap permainan harta karun ini menjadi kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak yang belum berkembang sempurna [17].

10. Penelitian Pia Permata Putri pada tahun 2020 yang berjudul "Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun terhadap Kecerdasan Interpersonal" memberikan bukti yang signifikan bahwa permainan ini meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara sosial. Hasilnya menunjukkan peningkatan sebesar 76% pada siklus kedua, terutama ketika siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas permainan. [18].

11. Begitu pula dengan penelitian Hafshania Nafisah tahun 2021 dengan judul " Pengembangan permainan berburu harta karun berbasis lukisan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini", penelitian ini efektif pada hasil 6 permainan anak, hasilnya 95,83%. Perkembangan sosial dan emosional berkembang sangat baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial mereka, tetapi juga mengalami pertumbuhan kognitif dan emosional yang lengkap, dalam membuat karya seni [19].

12. Melibatkan anak Dalam permainan harta karun tidak hanya kesenangan yang kita rasakan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai penting seperti kerja sama, komunikasi dan kepercayaan sejak dini. Pengalaman berlibur bersama teman membantu anak-anak tumbuh sebagai individu, beradaptasi, dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan sosial di masa depan. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi wadah untuk memperkuat hubungan silaturahmi antar teman dan meningkatkan motivasi belajar. Permainan harta karun yang dirancang dengan baik merupakan cara yang menyenangkan untuk mengenalkan anak pada lingkungan sekolah. Dengan berkeliling mencari petunjuk, anak tidak hanya belajar kerja sama dan komunikasi, tetapi juga memperoleh pengetahuan tentang alam tempat mereka tinggal.

1. II. Metode

Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu para pengajar dalam mengidentifikasi pilihan terbaik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara ideal.

Model Kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Dalam Kemmis dan McTaggart, komponen aktor dan observasi digabungkan menjadi satu kesatuan. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa pelaksanaan kegiatan sebenarnya dan observasi merupakan hal Tidak dapat dipisahkan. Kedua kegiatan ini dilakukan secara bersamaan. Keempat komponen model Kemmis dan McTaggart dipandang sebagai sebuah siklus, dalam hal ini, siklus kegiatan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi [20].

Penelitian ini dilakukan di TK ABA 5 Bangkalan, dengan sampel siswa kelas B yang berusia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kegunaan permainan harta karun dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini.

Peneliti melakukan observasi berkelanjutan untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang bagaimana minat dan keterlibatan anak-anak dalam kegiatan bermain harta karun. Selain itu, peneliti mengumpulkan beragam dokumentasi visual, seperti gambar kegiatan dan media pembelajaran, untuk dijadikan data pendukung. Dalam penelitian ini, data dokumentasi dikumpulkan di TK ABA 5 Bangkalan.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Sosial Dan Emosional

No	Indikator
1	Memahami aturan
2	Rasa tanggung jawab diri sendiri
3	Empati terhadap orang lain

Sumber : Handayani [21].

Melalui lembar kegiatan permainan harta karun yaitu bekerja sama, berkomunikasi antar teman, dan mencari harta karun. Adapun target keberhasilan dari PTK ini adalah 75%. Teknik analisis data statistika dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

Keterangan

P : Persentase

F : Nilai Yang Diperoleh Siswa

N : Nilai Maksimum Jumlah Total Siswa

III. Hasil dan Pembahasan

1. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 di TK Bustanul Athfal 5 di Bangkalan. TK ini terletak di pusat kota, dikelilingi oleh daerah pemukiman dan musholla. Sebagian besar siswa berasal dari kecamatan Bangkalan. TK ini terdiri dari empat ruangan: tiga ruang kelas dan satu ruang serbaguna. Karena kelasnya yang terintegrasi, kegiatan belajar mengajar dibagi menjadi dua sesi. TK Bustanul Athfal 5 didukung oleh satu kepala sekolah, enam guru, dan ruang kelas yang dilengkapi dengan peralatan elektronik dan TIK.

2.

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian pada anak kelompok B di TK Bustanul Athfal 5 Bangkalan, peneliti melakukan persiapan yang matang. Proses persiapan meliputi pembuatan modul pembelajaran, pengumpulan alat dan bahan, serta pengembangan alat dokumentasi. Kegiatan rutin harian seperti membaca Alquran dan mengikuti pelajaran, menjadi landasan penelitian. Setelah itu, kegiatan ini dilakukan sesuai dengan modul pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran ini memperkenalkan empat rasa utama: asin, manis, asam, dan pahit. Anak-anak didorong untuk mengidentifikasi rasa-rasa ini dengan gambar atau benda yang sesuai. Setelah menarik garis dengan menghubungkan gambar, mereka diizinkan untuk bermain bebas dengan teman-temannya. Meskipun demikian, beberapa anak masih menunjukkan perilaku egois, seperti menolak berbagi mainan dan sulit mengikuti aturan. Sebagai kegiatan akhir, para siswa merapikan ruang kelas, menyanyikan lagu anak-anak, dan mengikuti sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan yang telah dilakukan. Acara diakhiri dengan doa bersama dan salam perpisahan.

Peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang perkembangan sosial emosional anak. Untuk itu, observasi langsung dan wawancara dengan para guru dilakukan. Data pra siklus dari penelitian terhadap tujuh anak yang bermain secara bebas sebagai berikut.

Tabel 2. Data Awal (Pra siklus) Keterampilan sosial emosional anak

Total	%	Rasa	empati	No	Nama	Memahami	Tanggung	Terhadap
		Aturan	Jawab diri	Orang lain				sendiri
1	nbl	1	2	4	33,3%			
2	ich	1	1	4	33,3%			
3	jfr	1	2	3	25%			
4	khl	1	2	4	33,3%			
5	rmz	1	1	4	33,3%			
6	hkm	2	1	4	33,3%			
7	syf	1	1	3	25%			
	Jumlah	8	10	26				
	%	28,57%	35,71%	30,9%				

Berdasarkan analisis data diatas, persentase pencapaian 30,9%. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kurangnya kegiatan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan sosial-emosional, serta penekanan yang berlebihan pada lembar kerja, merupakan penyebab utama dari perkembangan anak-anak yang tidak memuaskan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak melalui permainan harta karun.

2. Penelitian Siklus 1

Siklus awal penelitian berlangsung selama 2 hari. Peneliti berperan sebagai pengamat partisipatif, mendokumentasikan kegiatan anak-anak selama proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator utama, mengawasi seluruh rangkaian kegiatan mencari harta karun.. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan persiapan yang cermat. Tahap ini meliputi pembuatan rencana pembelajaran atau modul pengajaran, pembuatan lembar indikator, dan alat dokumentasi. Semua persiapan ini bertujuan untuk memastikan pelaksanaan penelitian berjalan dengan baik.

Pada penelitian hari pertama, semua anak diminta untuk duduk melingkar dan berdoa bersama sebagai tanda bahwa kegiatan dimulai. kegiatan ini pada pengenalan permainan harta karun. Anak-anak akan diberikan pengalaman langsung dalam permainan ini, termasuk membangun lego dalam individu, melompat inividu, dan tantangan untuk mengambil benda-benda dari 'musuh' dan mencari harta karun di luar kelas. Di akhir kegiatan, para siswa akan

diminta untuk membersihkan kelas, bernyanyi bersama, dan melakukan penutupan singkat dengan tanya jawab. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam.

Pada hari kedua penelitian, pembelajaran dimulai dengan menginstruksikan semua murid untuk membentuk lingkaran dan duduk bersama. Guru menyapa setiap murid secara individu dengan sopan dan lembut, menciptakan suasana yang indah dan kehangatan di dalam kelas. Guru kemudian memimpin doa bersama, memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa agar seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar pada hari itu berjalan lancar dan mudah, serta terbebas dari segala halangan yang dapat mengganggu proses pembelajaran. Pertama, anak-anak akan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan konstruksi mereka melalui kegiatan membangun Lego secara individu. Tahap ini bertujuan untuk melatih konsentrasi anak. Kemudian, anak-anak akan diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan melompat secara individu untuk mengembangkan kelincahan fisik dan koordinasi mereka. Latihan ini tidak hanya mendorong pertumbuhan fisik, tetapi juga mengajarkan keberanian dan kepercayaan diri kepada anak-anak. Tugas berikutnya akan menguji strategi, kerja sama. Mereka akan ditugaskan untuk menyelamatkan barang-barang dari 'musuh' dan mencari harta karun secara individu tersembunyi di luar kelas

Tabel 3. Data siklus 1 Keterampilan sosial emosional anak

Total	%	Rasa	empati	No	Nama	Memahami	Tanggung	Terhadap
		Aturan	Jawab diri	Orang lain	Orang lain			Sendiri
1	nbl	3	2	2	7	58%		
2	ich	3	3	2	8	66%		
3	jfr	2	2	2	6	50%		
4	khl	2	2	3	7	58%		
5	rmz	3	2	2	7	58%		
6	hkm	2	2	2	6	50%		
7	syf	2	3	2	7	58%		
	Jumlah	17	16	15	48			
	%	60,7%	57,14%	53,57%		57,12%		

Analisis data menunjukkan bahwa kegiatan permainan harta karun memiliki persentase keberhasilan sebesar 57,12%. Para peserta didik sangat antusias. Namun, upaya lebih lanjut harus dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang peraturan permainan, serta menanamkan rasa tanggung jawab dan empati kepada orang lain.

Analisis dari data yang terkumpul menunjukkan bahwa 7 siswa tidak memenuhi target yang disyaratkan. Secara khusus, indikator empati menunjukkan pencapaian terendah di antara indikator lainnya. Sebagai tanggapan, disarankan untuk menggunakan teknik pembelajaran berbasis kerja tim pada siklus kedua. Strategi ini dirancang untuk memperkuat kemampuan siswa dalam empati terhadap orang lain, atau memahami dan merasakan perspektif dan kondisi emosional orang lain. Hasilnya, empati secara keseluruhan di antara para siswa diproyeksikan meningkat.

3. Penelitian Siklus 2

Penelitian siklus II menggunakan teknik permainan harta karun untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak kelompok B. Peneliti dan guru kelas berkolaborasi dalam mengamati perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Dari awal hingga akhir siklus, permainan ini menjadi fokus utama kegiatan. Untuk mendukung penelitian, rencana pembelajaran dikembangkan, serta berbagai alat bantu dan media pembelajaran, lembar observasi, dan alat dokumentasi untuk pengumpulan data secara lengkap.

Penelitian siklus kedua berlangsung selama dua hari. Pada hari pertama kegiatan pembelajaran dimulai dengan pembukaan. Semua siswa diminta untuk duduk melingkar dan berdoa bersama, mengungkapkan rasa syukur dan memohon bimbingan Tuhan. Pada awal pembelajaran peneliti menjelaskan permainan harta karun. Awalnya, peneliti mendiskusikan berbagai bentuk emosi manusia, termasuk kemarahan, kebahagiaan, dan kesedihan. Selain itu, peneliti menguraikan aturan permainan harta karun, dengan menekankan nilai kolaborasi. Permainan dimulai dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas dan keterampilan konstruksi mereka melalui kegiatan membangun Lego secara kooperatif. Periode ini dimaksudkan untuk melatih emosi anak-anak. Anak-anak kemudian diundang untuk bergabung dalam permainan lompat-lompatan kerja sama tim untuk meningkatkan ketangkasan fisik dan koordinasi mereka. Latihan ini tidak hanya mendorong pertumbuhan fisik tetapi juga menanamkan keberanian dan kepercayaan diri. Tingkat berikutnya menilai strategi, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah anak-anak. Mereka ditugaskan untuk menyelamatkan barang-barang dari 'musuh' dan mencari harta karun yang tersembunyi.

Pada hari kedua, kegiatan pembelajaran dimulai dengan doa bersama di mana semua murid mengungkapkan rasa syukur dan memohon petunjuk Tuhan. Peneliti kemudian memperkenalkan permainan hadiah dengan terlebih dahulu menjelaskan beberapa emosi manusia, termasuk kemarahan, kebahagiaan, dan kesedihan. Peneliti juga mengajarkan aturan permainan, dengan menekankan perlunya kerja sama tim. Kegiatan dimulai dengan mengajak anak-anak untuk membangun balok bersama. Kegiatan ini dirancang untuk melatih emosi mereka sekaligus mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab. Anak-anak kemudian didorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan melompat dan merangkak bersama untuk mengembangkan ketangkasan fisik, koordinasi, keberanian, dan tingkat kepercayaan diri mereka. Pada tahap terakhir, anak-anak menghadapi kesulitan yang menguji strategi dan kerja sama temuan peneliti menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi di antara anak-anak ketika media pembelajaran ini dipresentasikan. Setelah melakukan tiga kali demo sebelum memulai kegiatan permainan harta karun, yang bertujuan untuk memperkenalkan konsep emosi dan kerja sama tim, peneliti menemukan bahwa permainan ini bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak. Terlihat jelas, selama permainan berlangsung, anak-anak secara aktif mendengarkan instruksi tentang berbagai macam emosi, menunggu dengan sabar dalam antrean, dan bekerja sama untuk menemukan harta karun.

Tabel 4. Data siklus 2 Keterampilan sosial emosional anak

%	Atur	Rasa	empati	No	Nama	Memahami	Tanggung	Terhadap	Total
		Jawab diri	Jawab diri	Orang lain	Orang lain			Sendiri	
1	nbl	3	4	4	11	91,6%			
2	ich	3	3	3	9	75%			
3	jfr	3	4	4	11	91,6%			
4	khl	4	3	4	11	91,6%			
5	rmz	4	3	3	10	83,3%			
6	hkm	3	4	3	10	83,3%			

7	syf	4	4	3	11	91,6%
	Jumlah	24	25	24	73	
	%	85,7%	89,3%	85,7%		86,9%

Berdasarkan data yang terkumpul, tingkat keberhasilan mencapai 86,9%. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan emosi anak Kelompok B telah berkembang secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Antusiasme anak dalam kegiatan mencari harta karun dan pencapaian indikator keterampilan sosial yang signifikan menunjukkan efektivitas permainan. Sehingga tidak diperlukan siklus perbaikan yang lebih panjang. Hasil yang diperoleh dari siklus kedua juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama, seperti yang terlihat pada diagram.

Contoh: Diagram Hasil Permainan harta karun meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.

Gambar 2. Diagram Pencapaian: **Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan** Harta Karun

Diagram tersebut menunjukkan bahwa permainan harta karun sangat baik dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional. Sebelumnya, anak-anak terus menunjukkan perilaku egois, seperti menolak berbagi mainan dan memiliki masalah dalam mematuhi aturan. Performa mereka meningkat drastis setelah mengikuti kegiatan ini. Selain itu, permainan ini juga berusaha meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak-anak, seperti pemahaman aturan, tanggung jawab diri, dan empati terhadap orang lain.

III. Kesimpulan dan Saran

1. Penelitian di TK ABA 5 Bangkalan melibatkan anak usia 5-6 tahun untuk berpartisipasi dalam "permainan harta karun". Sebelum memulai pencarian, mereka belajar nilai kerja sama tim dan bagaimana memahami perasaan satu sama lain. Hal ini mengajarkan anak-anak tentang peran mereka dalam tim serta bagaimana berinteraksi dengan teman-teman mereka. Sepanjang permainan, anak-anak belajar untuk mengikuti arahan, menunggu waktu, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dan indikator sudah sesuai. Pertama, antusiasme anak-anak dalam menunggu giliran, mengantri, dan bekerja sama dalam kelompok selama permainan harta karun menunjukkan pengetahuan mereka tentang memahami aturan permainan. Kedua, tanggung jawab diri anak-anak tumbuh seiring dengan pemahaman mereka tentang dampak dari tindakan mereka selama permainan, yang membantu meningkatkan harga diri dan kemandirian mereka. Ketiga, interaksi dan pengalaman dengan teman sebaya selama permainan membantu anak-anak meningkatkan kemampuan empati mereka dengan mengajarkan mereka untuk mengenali dan menghargai perasaan dan perbedaan satu sama lain.

2. Permainan harta karun di TK ABA 5 Bangkalan telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak usia 5 sampai 6 tahun. Permainan ini membantu anak-anak memahami aturan, menerima tanggung jawab untuk diri mereka sendiri, dan berempati kepada orang lain. Temuan ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar dalam pencapaian target penelitian. Awalnya, pada saat pra-siklus, pencapaiannya hanya 30,9%. Angka ini meningkat menjadi 57,12% pada siklus pertama, kemudian meningkat drastis menjadi 86,9% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa permainan harta karun mengajarkan anak-anak cara berkolaborasi, berkomunikasi, dan saling percaya satu sama lain, yang mempersiapkan mereka untuk menghadapi isu-isu sosial di masa depan

3. Ucapan Terima Kasih
Menulis penelitian ini bukanlah tugas yang mudah, dan saya **ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah** membantu mewujudkannya. Terima kasih yang sebesar-besarnya saya sampaikan **kepada dosen pembimbing yang telah dengan sabar memberikan nasihat, bimbingan, dan** dukungan yang sangat berarti selama proses penelitian. Saya **juga ingin mengucapkan terima kasih kepada** TK ABA 5 Bangkalan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melakukan penelitian **ini. Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada** keluarga dan teman-teman tercinta. Dukungan moral, semangat, dan inspirasi dari kalian telah menginspirasi saya untuk tetap fokus dan gigih dalam menyelesaikan penelitian ini. Semua pihak yang terlibat telah menunjukkan dedikasi dan ketekunan. Saya berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan pendidikan, khususnya di bidang perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

3. Referensi

- [1] **R. P. Rijkiyani, S. Syarifuddin, and N. Mauzdati, "Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Potensi Anak pada Masa Golden Age," J. Basicedu, vol. 6, no. 3, pp. 4905-4912, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2986.**
- [2] **M. Amini, "Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini," Perkemb. dan Konsep Dasar Pengemb. Anak Usia Dini, p. 65, 2014.**
- [3] **U. Sulaiman, N. Ardianti, and S. Selviana, "Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini," NANAKE Indones. J. Early Child. Educ., vol. 2, no. 1, p. 52, 2019, doi: 10.24252/nananeke.v2i1.9385.**
- [4] **S. Susanti, S. Sumardi, and A. Nugraha, "Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B Tk Aisyiyah 2," J. Paud Agapedia, vol. 3, no. 1, pp. 89-100, 2020, doi: 10.17509/jpa.v3i1.26671.**
- [5] **K. R. Perkembangan sosial Emosional Anak Usia Dini di Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak, K. R. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tarbiyatussibyan Ploso Karangtengah Demak, A. Fitriya, and S. Bina Insan Mulia Yogyakarta, "Fu'ad Arif Noor," J. Raudhah, vol. 10, no. 1, 2022.**
- [6] **R. Mayasari, "Pengaruh Keterampilan Sosial dan Efikasi Diri Sosial terhadap Kesejahteraan Psikologis," Al-Munzir, vol. 7, no. 1, pp. 98-113, 2014.**
- [7] **Nawiroh, "Pengaruh Metode Peer Lessons dan Resident Expert Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MA Sunan Prawoto Tahun Pelajaran 2015/2016," pp. 1-23, 2016.**
- [8] **F. M. Su'ud, "PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI Analisis Psikologi Pendidikan Islam," Al-Manar, vol. 6, no. 2, pp. 227-253, 2017, doi: 10.36668/jal.v6i2.11.**
- [9] **E. R. Manalu and M. Muniroh, "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Bola Estafet Di Tpa Permata Bunda Semarang Tahun Ajaran 2015/2016," J. Vis. Lang. Comput., vol. 11, no. 3, pp. 287-301, 2016.**

- [10] S. N. H. Harahap, M. N. Amalina, and Khadijah, "**Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Masa Covid-19,**" **J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha**, vol. 10, no. 1, pp. 1-6, 2022, doi: 10.23887/paud.v10i1.42680.
- [11] R. Nur'Aini, "Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Dalam Buku Cerita Anak" Aku Anak Yang Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri" Seri 4," 2020
- [12] A. Jeklin et al., "Bab li Tinjauan Pustaka Keterampilan Sosial," *Corresp. Análisis*, no. 15018, pp. 1-23, 2016.
- [13] Y. **Resmasari**, "**Tingkat keterampilan sosial anak tk kelompok b di gugus II kecamatan berbah sleman Yogyakarta,**" **J. Pendidik. Anak**, vol. 9, no. 2, pp. 150-157, 2020, doi: 10.21831/jpa.v9i2.31403.
- [14] **S. P. D. Rachman** and **I. Cahyani**, "**Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini,**" **J. Pendidik. Raudhatul Athfal**, vol. 2, no. 1, pp. 52-65, 2019, doi: 10.15575/japra.v2i1.5312.
- [15] **Taylor**, "**Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Di Kelompok a Ra Harun Ar-Rasyid Kec.Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018,**" *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951-952., pp. 13-56, 2011.
- [16] **M. N. D. Setyowati**, "**Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak,**" *Pijar Nusant.*, vol. 3, no. 2, p. 111, 2018, doi: 10.29407/pn.v3i2.11872.
- [17] **R. P. Wina**, **T. Iriyanto**, and **E. N. Aisyah**, "**Pengembangan Permainan Harta Karun Si Bola-Bola dalam Pembelajaran Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak,**" **J. Pendidik. Anak**, vol. 8, no. 2, pp. 126-131, 2019, doi: 10.21831/jpa.v8i2.29095.
- [18] **P. P. Putri**, **S. Sumardi**, and **S. Mulyadi**, "Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal **Anak Usia 5-6 Tahun,**" *J. Paud Agapedia*, vol. 4, no. 1, pp. 118-130, 2020, doi: 10.17509/jpa.v4i1.27203.
- [19] **H. Nafisah**, **E. H. Mulyana**, and **R. Giyartini**, "**Pengembangan Permainan Berburu Harta Karun Berbasis Karya Seni Lukis untuk Memfasilitasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini,**" *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2245-2255, 2021
- [20] Mu'alimin and R. A. C. Hari, "Penelitian tindakan kelas Teori dan Praktek," *Ganding*, vol. 44, no. 8, pp. 1-87, 2014
- [21] F. F. **Handayani**, "**Permainan Tradisional Lulu Cina Buta: Stimulasi Keterampilan Sosial Emosional Anak,**" **AWLADY J. Pendidik. Anak**, vol. 8, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.24235/awlad.v8i1.9609.