

PENGARUH PERMAINAN ULAR NAGA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TKIT AL-FITRAH

Ida Ubaida^{*1}, Sholatul Hayati², Is Nurhayati³

^{1,2,3}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Khairiyah

* Corresponding Author: idaubaida302@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Jul 15, 2024

Revised : Aug 23, 2024

Accepted : Sep 15, 2024

Available : Sep 30, 2024

Kata Kunci:

Anak Usia Dini, Permainan Ulat Naga, Sosial Emosional

Keywords:

Early Childhood, Dragon Caterpillar Games, Social Emotional

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak Permainan Ular Naga terhadap perkembangan psikososial anak usia 5 sampai 6 tahun di TKIT Al-Fitrah. Perkembangan manusia merupakan aspek mendasar dalam tumbuh kembang anak, termasuk kemampuan berinteraksi dengan orang lain, mengelola emosi, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Penelitian ini merupakan penelitian hubungan kuantitatif dengan metode pengambilan sampel berupa metode probabilitas sampling. 21 anak berpartisipasi dalam penelitian ini. Metode pengumpulan data melalui observasi, angket dan dokumen. Selain itu, metode analisis data berupa pre-test adalah analisis statistik dan kekurangan linier pakai memperuntukkan SPSS terbitan

26. Berdasarkan imbas penelitian, guru TKIT Al-Fitrah akan menggunakan pengaruh permainan melihat ular terhadap sosial. emosi. Perkembangan cerita naga anak usia 5-6 tahun untuk anak usia 5-6 tahun Kegiatan di TKIT Al-Fitrah adalah bermain bersama, mengikuti aturan, bertanya tentang perasaan dan Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.. Di TKIT Al-Fitrah dari interaksi dengan orang lain, kerjasama, ramah tamah, pengaruh permainan Ular Naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah terlihat sebesar 87,1%.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of dragon snake games on the psychosocial development of early childhood 5-6 years old at TKIT Al-Fitrah. Human development is a fundamental aspect of children's growth and development, including the ability to interact with others, manage emotions, and adapt to the social environment. This study is a quantitative relationship research with a sampling method in the form of a sampling probability method. 21 children participated in the study. The method of data collection is through observation, questionnaires and documents. In addition, the data analysis method in the form of pre-test is statistical analysis and linear regression using SPSS version 26. Based on the results of the research, TKIT Al-Fitrah teachers will use the influence of snake watching games on social. emotion. The development of dragon stories for children aged 5-6 years for children aged 5-6 years Activities at TKIT Al-Fitrah are playing together, following rules, asking about feelings and social-emotional development in children aged 5-6 years. . In TKIT Al-Fitrah from interaction with others, cooperation, friendliness, the influence of the Dragon Snake game on the socio-emotional development of children aged 5-6 years at TKIT Al-Fitrah was seen at 87.1%.



PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Perlindungan Anak (UU RI No. 32 Tahun 2002), Bab 1, Bab 1, anak adalah anak yang belum mencapai umur 18 tahun dan anak yang masih dalam kandungan. Padahal, menurut Pasal 28(1) Undang-Undang Sistem Pendidikan Negara tanggal 20 Maret 2003, anak usia dini didefinisikan sebagai masa usia 0 hingga 6 tahun, sebagaimana dapat dilihat dalam konteks ini. Pendidikan anak usia dini merupakan pelatihan magang. Targetnya adalah anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun dan dilaksanakan melalui penyediaan layanan. Stimulasi pendidikan membantu anak tumbuh secara fisik dan mental serta mempersiapkan mereka untuk terus belajar.

Masa kanak-kanak merupakan sekelompok anak yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Bayi mengacu pada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak. Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bagi anak. Anak kecil merupakan individu yang berbeda dan unik dengan karakteristik unik tergantung pada usianya. (Khairi, 2018, p. 16)

Menurut Becharuddin Mustafa, anak-anak usia 1 hingga 5 tahun memasuki masa kanak-kanak yang merupakan masa emas. Anak-anak pada usia ini sangat sensitif dan tertarik untuk belajar hal baru. Mereka sering bertanya-tanya tentang hal-hal yang mereka lihat dan jika pertanyaan mereka tidak terjawab, mereka akan terus bertanya. Masa kanak-kanak berlangsung hingga anak keluar dari prasekolah. (Husna, 2017, p. 11).

Anak merupakan manusia yang istimewa dalam pertumbuhan dan perkembangannya, termasuk kelompok remaja, pada masa kanak-kanak terdapat pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik yang baik dan kuat), kecerdasan (daya pikir, kreatifitas, kecerdasan), pengetahuan, spiritualitas), sosial, bahasa dan komunikasi disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.. (Yunus, 2016, p. 36).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu kurikulum pendidikan terstruktur yang pada umumnya bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak serta meningkatkan perkembangan seluruh aspek kepribadiannya. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan jati diri dan potensinya. Oleh karena itu, pusat PAUD harus menawarkan berbagai jenis pengembangan, seperti: B. Perkembangan kognitif, linguistik, sosial, emosional, fisik, dan mental. (Illahi, 2021, p. 1)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Pasal 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah kegiatan pendidikan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dengan memberikan program pelatihan yang menunjang perkembangan fisik. Dan itu terjadi secara rohani. Agar anak siap untuk terus belajar. (Helmidar & Amelia, 2017, p. 11). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2012 Pasal 14 Bab 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan: "Pendidikan anak usia dini adalah kegiatan perkembangan yang ditujukan untuk tumbuh kembang anak sejak lahir sampai dengan enam tahun, yang dilakukan dalam rangka menciptakan insentif pendidikan Untuk membantu pertumbuhan fisik dan mental anak agar terus belajar.. (Illahi, 2021, p. 1)

Menurut pakar pendidikan anak, anak prasekolah berada pada kelompok usia 0-6 tahun (UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2023) dan usia 0-8 tahun. Menurut Mansour (2005:88), bayi adalah kelompok anak lain yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Ada pola pertumbuhan dan perkembangan tertentu sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.. (Hayati, 2018, p. 6). Masa kanak-kanak merupakan masa terpenting dan awal tumbuh kembang kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai tahapan penting dan penting dalam kehidupan anak hingga tahap akhir perkembangannya. Salah satu momen yang menentukan pada masa kanak-kanak adalah masa emas (golden age).. (Suryana, 2021, p. 25).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 14 tentang pendidikan anak usia dini. Merupakan program pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang memberikan pengetahuan yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental serta mempersiapkan mereka untuk mencapai jenjang pendidikan. (Sarimisrawati, 2018, p. 2).

Hasil penelitian Radilla Allah pasti ada jalan dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini akan menjadi sumber informasi untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular layang di Jorong Kubu Batanduk Nagari Parambahan. Hasil penelitian ini dirancang untuk memajukan ilmu pengetahuan khususnya di prasekolah.. (Illahi, 2021, p. 75).

Hasil penelitian Lailat al-Hasna, upaya peningkatan keterampilan sosial emosional dalam rangka berbagi dalam permainan ular pada anak kelompok A di Al-Athfal Reudat dilakukan dengan memberikan contoh pekerjaan dan bukan melawan pekerjaan. dari yang lain. dalam permainan ular naga. Anak dapat berperan sebagai penjaga gerbang dan

bayi laki-laki, serta menjadi teladan bagi perkembangan empati anak, sehingga anak terbiasa membantu orang lain dengan sukarela dan tidak mau terikat. Dengan cara ini diharapkan anak belajar membedakan dan memilih tindakan yang dilakukan anak terhadap orang lain.. (Hasanah, 2018, p. 76).

Berdasarkan penelitian pertama di TKIT AL-Fitrah banyak ditemukan permasalahan terkait emosi sosial anak. Misalnya anak banyak menangis atau marah tanpa alasan, tidak bisa tenang, bahkan anak tidak bisa mengendalikan emosinya, saat bermain dengan temannya, anak tidak mau bermain bersama temannya. Mereka bertanggung jawab atas perilaku mereka demi keuntungan mereka sendiri. Oleh karena itu, perkembangan sosial emosional anak usia dini penting untuk memberikan kesempatan kepada anak meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui permainan layang-layang..

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk menjelaskan permainan ular naga yang digunakan pada anak usia 5-6 tahun TKIT AL-Fitrah, 2) Untuk menjelaskan perkembangan-sosio-demografi anak usia 5-6 tahun anak-anak. . Tahun di TKIT AL-Fitrah, 3) Menjelaskan manfaat permainan melihat ular untuk meningkatkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun TKIT AL-Fitrah.

Konsep Ana Usia Dini

Masa kanak-kanak mengacu pada kelompok anak-anak yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Bayi adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak. Masa bayi merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat pada anak. Anak kecil merupakan individu yang berbeda dan unik dengan ciri khasnya masing-masing sesuai dengan usianya.. (Khairi, 2018, p. 16)

Anak usia dini merupakan masa emas dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak-anak pada usia ini sangat sensitif, mampu belajar, dan sangat ingin tahu. Hal ini juga terlihat pada anak-anak yang sering bertanya-tanya apa yang mereka lihat. (Pebriana, 2017, p. 3).

Anak usia dini merupakan masa emas, masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Anak-anak pada usia ini adalah yang paling sensitif dan sangat mungkin mempelajari sesuatu. Kami mengetahui hal ini karena anak-anak sering bertanya, "Apa yang kamu lihat?". (Pebriana, 2017, p. 3).

Sebagaimana masa emas (golden age) hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan seseorang, karena pada masa ini anak ingin memahami sifat

lingkungannya dan bagaimana anak menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memerlukan fokus yang seimbang pada aspek sosial, emosional, fisik, intelektual, agama, moral, bahasa, dan seni sebagai landasan untuk membentuk pribadi seutuhnya.. (Khoirunisa, 2021, p. 8).

Permainan Ular Naga

Piaget dalam. (Hayati, 2018, p. 71) Ia meyakini permainan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan perkembangan mental anak. Permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan keterampilan mereka, dan Vygotsky percaya bahwa permainan adalah lingkungan yang sangat baik untuk perkembangan kognitif, terutama di bidang simbolisme dan imajinasi. Fenomena simbolik dan imajinatif ini terlihat ketika anak meniru apa yang dilihatnya berdasarkan imajinasinya..

Menurut Hosne, bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang mendominasi anak usia dini. Ketika anak-anak menonton permainan individu atau kelompok, mereka secara tidak sadar mempelajari sesuatu melalui permainan. Misalnya belajar mengatur diri sendiri, menjadi teladan, memahami dunia, dan memahami dunia kita. Melalui bermain, anak mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan kreatif. Ketika seorang anak sedang bermain dengan mobil dan membayangkan dirinya berada di arena pacuan kuda, dia sedang bermain dan membayangkan permainan ciptaannya sendiri, meskipun dia tidak dapat melihat arena pacuan kuda tersebut. (Ayuningtyas & Wijayaningsih, 2012, p. 81) Dalam (Hidajat & Nurhayati, 2022, p. 71). Tahapan bermain anak pada setiap tahapnya berbeda-beda, hal ini penting untuk dipahami agar orang tua dapat mengatur setiap tahap perkembangannya sesuai dengan usia anak..

Menurut. (Mulyani & Anggraini, 2016, p. 3) Dikatakan: Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Dalam permainan ini, anak berdiri di hadapannya dengan memegang "ekor" yaitu ujung baju atau pinggang anak. Anak laki-laki yang lebih tua memimpin dan berdiri di depan barisan, kecuali dua anak yang saling berhadapan, memegang tangan di atas kepala, bermain di depan gerbang.. Game Dragon Snake sendiri juga sama. (Molyani dan Enggrini, 2015, hal. 3). Ini merupakan permainan yang sangat populer di kalangan anak-anak. Game ini bisa dimainkan secara solo, meski pada akhirnya akan menjadi permainan tim. Permainan ini tidak membutuhkan peralatan gaming apa pun, namun membutuhkan banyak ruang. Permainan ini mencatat tumbuh kembang anak dengan banyak

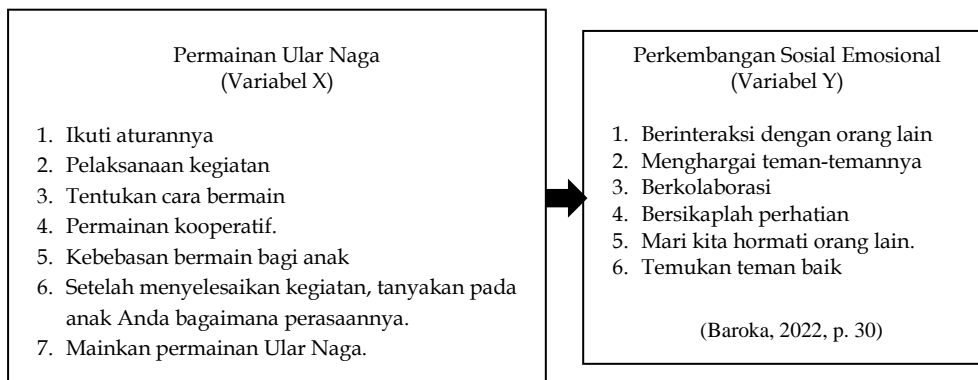
berolahraga, kebebasan anak dalam bermain dan diiringi dengan musik agar anak senang dan tidak bosan.

Sosial Emosional

Menurut Horlock, perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan orientasi sosial, dimana perkembangan emosional adalah cara anak berteman dan berperilaku sesuai dalam persahabatan, rangsangan sosial, terutama yang didasarkan pada kebutuhan kelompok dan belajar menerima. pergi. Sedangkan menurut Salvi dan John Mayer yang disebutkan dalam buku Ali Nugraha, perkembangan psikologi sosial adalah: cinta, ekspresi dan pemahaman emosi, penyaluran amarah, kemandirian, kemampuan beradaptasi, cinta, kemampuan memecahkan masalah. . masalah pribadi, perjuangan, Solidaritas adalah kesantunan. dan rasa hormat.. (Lubis, 2019, p. 2). Dalam kuliah ini kita mengkaji perkembangan sosial ekonomi siswa sekolah dasar yang berprestasi dan tidak berprestasi. Karena perkembangan sosial sosial merupakan faktor yang sangat besar dalam keberhasilan seorang anak. Emosi memegang peranan penting dalam kehidupan anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya, antara lain lingkungan rumah, lingkungan sekolah, teman bermain, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Perkembangan sosial dalam pengertian ini memungkinkan anak berperilaku sesuai norma sosial dan memungkinkannya hidup dengan baik. Dalam konteks ini, perkembangan sosioemosional mengacu pada pengaruh emosi terhadap sosialisasi anak dan pembelajaran berperilaku dengan cara yang dapat diterima secara sosial. (Assingkily, 2019)

Pikiran anak mempunyai dua fungsi penting (Potra dan Doylestri, 2012: 50-51). Pertama, bagaimana membuat anak tertawa dan hidup. Kedua, kepraktisan mengacu pada bagaimana orang menggunakan pengetahuan psikologis dalam kehidupan sehari-hari. (JuannitaEka, 2020)

Menurut Susanto, "Ada dua aspek perkembangan sosial sosial, namun faktanya keduanya saling melengkapi. Anak yang memahami perkembangan sosial harus belajar beradaptasi dengan norma kelompok, karena perkembangan sosial merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan seorang anak. dalam memulai dan memelihara hubungan.. (Asmaiyah, 2023, p. 28).



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

Hipotesis Penelitian

Ho : Permainan Ular Naga TKIT Al-Fitrah tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

Ha : Adanya pengaruh permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di TKIT Al-Fitrah

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pengaruh permainan Ular Naga digunakan sebagai variabel (X), dan perkembangan emosi anak usia 5 sampai 6 tahun digunakan sebagai variabel (Y), dan ditentukan tingkat minatnya. menggunakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat sistematis, terorganisir, dan mudah diatur sejak awal penelitian hingga pembuatan rencana penelitian. Definisi lain menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memerlukan penggunaan angka secara ekstensif, mulai dari pengumpulan data, interpretasi data, hingga penyajian hasil. Selain itu, kami merekomendasikan untuk menyertakan gambar, tabel, grafik, atau presentasi lainnya di akhir pembelajaran Anda. (Siyoto & Sodik, 20215, p. 17).

Validitas adalah sejauh mana suatu instrumen penelitian dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini validitas memastikan bahwa instrumen yang digunakan seperti kuesioner benar-benar mengukur perkembangan sosial emosional anak. Uji validitas dilakukan berdasarkan validitas konstruk dan validitas isi. Reliabilitas adalah konsistensi hasil yang diberikan suatu instrumen pada waktu yang berbeda dan dalam kondisi yang sama. Uji reliabilitas biasanya mengukur konsistensi internal

menggunakan metode seperti Cronbach's alpha, dengan nilai di atas 0,7 dianggap dapat diandalkan, bergantung pada bidang studinya.

Setelah data dinyatakan akurat dan reliabel, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya. Proses analisis data diawali dengan pengolahan data (pembersihan, pelabelan, dan pengkategorian data). Data yang telah diolah akan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Anda dapat melakukan analisis kuantitatif (misalnya analisis statistik seperti uji-t, ANOVA, regresi, dll.) dan analisis kualitatif (misalnya analisis isi, analisis tematik). Dalam penelitian ini apabila data yang diperoleh sedikit maka dapat dilakukan analisis dalam bentuk statistik deskriptif untuk memahami sebaran data dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis yang diajukan. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan tentang pengaruh mainan naga terhadap perkembangan sosial anak.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua yang perlu dipelajari. Populasi ini disebut dunia. Anggota suatu populasi adalah makhluk hidup atau benda mati atau orang yang dapat diukur atau diamati. (Syahrudin & Salim, 2012, p. 113). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TKIT Al-Fitrah yaitu kelompok B berjumlah 21 anak, dikarenakan kelompok B mempunyai keterampilan yang cukup rendah dalam bermain ular naga.

Sampel adalah bagian dari masyarakat penelitian (sampel berarti sampel). Dalam memutuskan/mengambil sampel dari masyarakat, ada aturan bahwa pemilihannya harus mewakili masyarakat.. (Syahrudin & Salim, 2012, p. 114). Sampel dalam penelitian ini di ambil dalam satu kelas dengan jumlah anak sebanyak 21 anak. Di TKIT Al-Fitrah sehingga dalam penelitian ini adalah memfokuskan kelompok TK B yang berusia 5-6 tahun.

Tabel 1. Kisi kisi Instrumen Angket

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
1	Permainan Ular Naga X	Ikuti aturan permainan ular naga.	1, 2, 3	3
		Kegiatan bermain akan diadakan di halaman sekolah.	4	1
		erikut contoh cara bermain game Ular Naga.	6	1
		Permainan kooperatif.	5	1
		Peluang dan kebebasan anak dalam kegiatan bermain layang-layang	7, 8	2
		Setelah menyelesaikan kegiatan tersebut, tanyakan	9	1

No	Variabel	Indikator	No Item	Jumlah
		kepada anak Anda bagaimana perasaannya.		
		Catat pertumbuhan anak Anda sebelum dan sesudah bermain game Ular Naga.	10	1
2	Perkembangan Sosial Emosional Y	Berinteraksi dengan baik kepada temannya	11,12,16	3
		Hargai perbedaan antar teman	14, 17	2
		Kolaborasi dengan subjek	18	1
		Harap waspada terhadap lingkungan sekitar Anda	19	1
		menghormati orang lain	13	1
		Berteman baik dan bersikap ramah dengan siapa saja	15	1
		Total Jumlah		19

Definisi Operasional

Definisi kerja untuk penelitian ini adalah menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran kata-kata dalam bentuk tugas. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Permainan Layang-layang Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Fitra”, maka definisi operasional penelitian ini adalah Pengaruh Ular Layang-layang. Permainan Ular Naga merupakan permainan pengembangan sosial dan emosional untuk anak usia 5-6 tahun, karena dapat membangkitkan emosi sosial anak seperti: B. Keinginan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, bersikap hormat, bekerja sama dengan teman sebaya, perhatian dan menghargai orang lain, serta bersikap baik. teman. Dan mari berteman dengan semua orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua jenis variabel terikat dan bebas. Variabel terikatnya adalah permainan layang-layang dan variabel bebasnya adalah perkembangan sosial-emosional.

Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengaruh Permainan Ular Naga		.272	22	.000	.870	22	.008
Perkembangan Sosial Emosional		.250	22	.001	.881	22	.013

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normal pada tabel diatas terlihat Sig.0.008 > 0.05 berdasarkan eksponen 0.013. Dapat disimpulkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Perkembangan Sosial Emosional	Based on Mean	2.004	3	11	.172
	Based on Median	1.237	3	11	.343
	Based on Median and with adjusted df	1.237	3	8.000	.359
	Based on trimmed mean	1.830	3	11	.200

Uji Reabilitas

Tabel 4 Hasil Uji Reabilitas *Cronbach Alpha* Variabel

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.921	10
.912	9

Berdasarkan hasil uji reliabilitas variabel-variabel dapat disimpulkan bahwa kuesioner dapat dikatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Statistik Deskriptif

Tabel 5 Statistik Deskriptif Variabel X dan Y

		Statistics	
		Permainan Ular Naga	Perkembangan Sosisial Emosional
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		31.50	27.73
Std. Error of Mean		.925	.907
Median		30.00	27.00
Mode		30	27
Std. Deviation		4.340	4.256
Variance		18.833	18.113
Skewness		.733	.734
Std. Error of Skewness		.491	.491
Kurtosis		.211	-.084
Std. Error of Kurtosis		.953	.953
Range		16	14
Minimum		24	22
Maximum		40	36
Sum		693	610
Percentiles	25	29.75	25.75
	50	30.00	27.00
	75	33.25	30.00

Berdasarkan output SPSS dari hasil uji statistik deskriptif di atas menunjukkan bahwa N sebagai jumlah data yang valid sebanyak 22 responden, artinya semua data berhasil diproses. Untuk nilai rata-rata (mean) variabel X sebesar 31,50 sedangkan variabel Y sebesar 27,73. Untuk nilai tengah (median) variabel X sebesar 30,00 sedangkan variabel Y sebesar 27,00. Berikut tampilan histogram untuk variabel X (Permainan Ular Naga) dan variabel Y (Perkembangan Sosial Emosional).

Uji Hipotesis

Tabel 6 Tabel Anova (*Analysis of Varians*)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	331.338	1	331.338	135.168	.000 ^b
	Residual	49.026	20	2.451		
	Total	380.364	21			

a. Dependent Variable: y
b. Predictors: (Constant), x

Karena F hitung (135,168) > F tabel (4,325), maka Ho ditolak dan Ha diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh yang signifikan antara Permainan Ular Naga (variabel X) dengan perkembangan sosial emosional (variabel Y) di TKIT Al-Fitra Cilegon.

Tabel 7 Tabel Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.933 ^a	.871	.865	1.566

a. Predictors: (Constant), Permainan Ular Naga

Berdasarkan hasil uji R square tersebut dapat diketahui bahwa data pada penelitian ini memiliki nilai sebesar 0,871, maka dapat di ketahui bahwa metode *sensory path* memiliki pengaruh sebesar 87,1% permainan ular naga terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-fitrah.

Pembahasan

Guru TKIT Al-Fitrah mempraktikkan permainan ular naga untuk mengenalkan permainan tradisional kepada siswa. Permainan ular naga ini sangat populer di kalangan anak-anak. Perkembangan motorik yang besar terlihat dari evaluasi yang dilakukan oleh guru TKIT Al-Fitrah menunjukkan bahwa nilai dalam perkembangan sosial emosional anak masih kurang atau belum berkembang. Setelah melakukan penelitian menggunakan

permainan ular naga, dua orang dipilih sebagai penjaga gerbang, satu orang ditetapkan sebagai induk naga, dan orang-orang yang tersisa menjadi ular naga dengan memegang bahu tangan teman-teman mereka. Melihat hasil yang diperoleh dari evaluasi anak melalui tes yang diisi guru saat anak bermain, terlihat bahwa nilai yang paling umum dalam data tersebut adalah skor 3: Perkembangan sesuai harapan (BSH). Menurut hasil yang diperoleh dari analisis data, disimpulkan bahwa permainan ular naga berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak berusia 5-6 tahun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Permainan Ular Naga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak usia dini. Melalui permainan ini, anak belajar berkomunikasi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, dan mengelola emosi seperti bahagia, cemas, dan takut dalam lingkungan permainan. Hal ini mendukung keterampilan komunikasi anak, mengembangkan empati dan meningkatkan keterampilan sosial seperti berbagi dan menghargai emosi orang lain. Permainan ini juga membantu anak mengatasi emosinya seperti: Mengontrol kesedihan dan kegembiraan yang berlebihan penting untuk perkembangan kognitif anak.

Oleh karena itu, permainan tradisional seperti jungkat-jungkit dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk menunjang perkembangan emosi anak prasekolah, khususnya di lingkungan prasekolah seperti TKIT Al-Fitrah.. TKIT Al-Fitrah menjadikan metode ini sebagai metode yang efektif untuk perkembangan emosi anak sebelum mereka menduduki bangku sekolah sesungguhnya.

Saran

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti permainan layang-layang pada anak khususnya pada masa kanak-kanak. Pembangunan sosial dan masyarakat hendaknya mendukung dan berpartisipasi dalam berbagai program sekolah untuk mencapai perkembangan sosial pada anak. Serta bagaimana perkembangan anak pada tumbuh kembang serta emosional yang bisa terkontrol dengan baik dan bisa di kendalikan dengan bersabar dalam menghadapi masalah dan situasi apapun yang bisa mengakibatkan anak marah, serta bisa menenangkan dirinya secara emosional yang mereda.

DAFTAR PUSTAKA

Asmayyah, A., Hayati, S., & Nurhayati, I. (2023). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Cerdas

- Ceria. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2).
<https://doi.org/10.37985/edusiana.v1i2.181>
- Assingky, M.S., Hardiyati M. (2019), Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i2.5210>
- Dachlan, A. M., erfansyah, N. f., & DKK. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hasanah, L. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Ular Naga Bagi Anak Kelompok A Di Raudhatul Athfal Perwanda 07 Desa Garahan Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018. *Skripsi*. IAIN Jember
- Hayati, S. (2018). *Tangkal Fisik Motorik Dengan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. <https://pustakapelajar.co.id/product/tangkal-fisik-motorik-dengan-permainan-tradisional-cet-ke-2/>
- Lina Amelia, & Helmidar. (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Ular Naga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(1), 10-30. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i1.552>
- Hidayat, A. R., Hanipah, H., Nurjanah, A., & Farizki, R. (2022). Upaya untuk Mencegah Penyakit Diabetes pada Usia Dini. *Jurnal Forum Kesehatan : Media Publikasi Kesehatan Ilmiah*, 11(2), 63–69. <https://doi.org/10.52263/jfk.v11i2.229>
- Juannita Eka. (2020). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dengan Rentang Usia 0-6 Tahun. *Academia.Edu*. <https://www.academia.edu>
- Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. *Jurnal PAUD*, 16. <https://www.semanticscholar.org/author/H.-Khairi/144826090>
- Khoirunisa, A. (2021). Analisis Interaksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya Di TK Dian Ekawati Kelompok B Pada Masa Pandemi Covid-19. *Skripsi*: Syarif Hidayatullah Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60960>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Jurnal PAUD*, 2(1), 47-58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mulyani, W., & M. Thoha (2018). Peran Aktivitas Bermain Ular Naga Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/16576>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*, 3. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1>
- Sandu Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing. https://books.google.co.id/books/about/DASAR_METODOLOGI_PENELITIAN.html?id=QPhFDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Misrawati, Sri (2018) *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kadende Dan Bermain Simpai Di Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu*. Other thesis, IAIN Palu. <http://repository.iainpalu.ac.id/id/eprint/680>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini "Teori dan Praktik Pembelajaran"*. Jakarta: Kencana. <http://repository.unp.ac.id/36588/>
- Yunus, M. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Ciputat: Orbit Publishing <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1040571>