

TEKNIK PERMAINAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

Delis Nurmilasari, Evi Afiati, Putri Dian Dia Conia

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Delis Nurmilasari, e-mail : delisnurmila@gmail.com

***Abstract:** This study aims to answer whether the application of group games can improve children's social emotional development. This study uses pre-experimental research techniques with one group pre-test post-test design. The method of data collection in the study used an observation instrument. The research subjects consisted of 8 students who had not optimal social-emotional development. The results showed that the socio-emotional development of children in TKQ MALNU increased after being given treatment with group games. Based on the results of the average pre-test and post-test, there is an average difference of 0.74 which defines that group games are effective for improving the social emotional development of children in TKQ MALNU.*

***Keywords:** development; social emotional; group games*

PENDAHULUAN

Permen Dikbud Nomor 137 Pasal 10 ayat 6 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa aspek perkembangan sosial emosional anak usia lima sampai enam tahun antara lain: memiliki kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-hak nya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama dan perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Namun, ada sejumlah anak yang belum mencapai perkembangan optimal. Maka, dibutuhkan suatu teknik untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Teknik permainan kelompok adalah bagian dari strategi bimbingan kelompok yang dapat diterapkan, karena kegiatan belajar anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan bermain.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah apakah teknik permainan kelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak? Masih adanya anak yang menunjukkan perilaku mengganggu teman yang sedang belajar, belum mampu menaati aturan baik guru, belum merespon senyuman dan sapaan peneliti, dan belum mampu menampilkan partisipasi diri dalam permainan kooperatif, menunjukkan bahwa anak-anak tersebut perlu diberikan bimbingan yang sesuai dengan karakteristiknya. Peneliti berharap

teknik permainan kelompok dapat membuat aspek sosial emosional anak berkembang lebih baik lagi.

METODE

Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan design *one group pre test post test*. Bertujuan untuk mendapatkan hasil dari penerapan teknik permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Pada penelitian pre-eksperimen *one group pre-test-post-test*, ada beberapa tahapan yang harus dilewati, yang pertama adalah menentukan sampel. Sampel ditentukan dengan cara melakukan *pre-test* menggunakan instrumen observasi kepada seluruh populasi. Tahap selanjutnya, pengolahan data untuk menemukan kelas yang memperoleh skor terendah yang menjadi sampel. Kemudian sampel diberikan *treatment* berupa permainan kelompok. Tahap terakhir, sampel diberikan *post-test* untuk mengukur perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan *treatment*. Tujuan permainan kelompok adalah untuk mengetahui hasil dari penerapan permainan kelompok untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Berikut *design* nya:

Desain *one group pre-test post-test*

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan :

O₁ : *Pre- test*

O₂ : *Post- test*

X : *Treatment*

Lokasi penelitian berada di TKQ Mathlaul Anwar Lintahlatil Ulama yang terletak di Kebon Jeruk, Kec. Menes, Kabupaten Pandeglang, Banten. Subjek penelitian adalah anak kelompok nol kecil dengan keseluruhan populasi sebanyak 121 anak, kemudian ditentukan jumlah sampel dari populasi untuk penelitian yang lebih tertuju, sehingga menghasilkan jumlah sampel sebanyak 8 orang. Teknik pengumpulan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling*. Skala yang digunakan adalah semantik differensial. Serta, alat pengumpulan data memakai observasi dengan skala ukur perkembangan sosial emosional anak sebanyak 33 butir.

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran fenomena penelitian, yaitu tentang gambaran perilaku perkembangan sosial emosional anak kelompok A di TKQ Malnu kabupaten Pandeglang tahun ajaran 2020/2021. Kategori skor observasi dibuat berdasarkan pengukuran semantik differensial, yaitu : skor 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB), skor 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB), skor 3 untuk kategori Berkembang Cukup Baik (BCB), dan skor 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Menentukan rentang skor:

$$R = X_1 - X_2$$

Dimana:

R: rentang

X₁: data terbesar dalam kelompok

X₂: data terkecil dalam kelompok

Didapatkan angka sebagai berikut:

$$R = 4-1 \\ =3$$

Menentukan Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Dimana

P = Panjang kelas interval

R = Rentang

K = Panjang kelas

Didapatkan angka sebagai berikut:

$$P = \frac{3}{4} \\ =0,75$$

Tabel 1. Kategori skor perkembangan sosial emosional anak

Kategori	Rentang skor
Belum Berkembang (BB)	1,0-1,75
Mulai Berkembang (MB)	1,76-2,51
Berkembang Cukup Baik (BCB)	2,52-3,27
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3,28-4,00

Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data, tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui distribusi data yang baik dan layak untuk membuktikan data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diolah dengan *software SPSS (Statistical product and service solution) for windows* dengan metode *shapiro wilk*. Data dikatakan normal jika nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sedangkan data dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi data lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Uji-t

Hipotesis perlu diuji untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis dalam penelitian menggunakan uji *paired sample test* untuk membuktikan meningkat atau tidaknya perkembangan sosial emosional anak di kelompok A TKQ Malnu dengan menggunakan teknik permainan kelompok.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Temuan

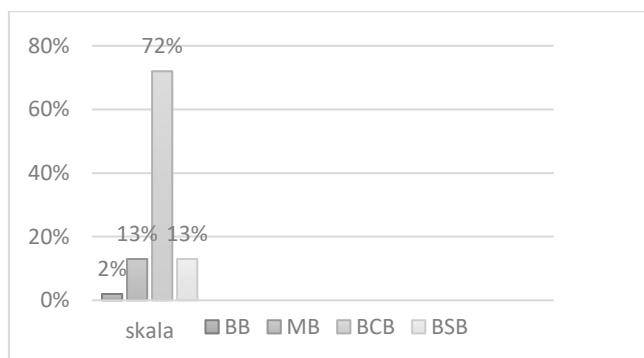
Berikut data perkembangan sosial emosional anak di TKQ Malnu kelompok A tahun ajaran 2020/2021:

Tabel 2. Perkembangan Sosial Emosional Anak kelompok A TKQ Malnu Secara Keseluruhan

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Belum berkembang	1,0-1,75	3	2%

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Mulai berkembang	1,76-2,51	15	13%
Berkembang cukup baik	2,52-3,27	88	72%
Berkembang sangat baik	3,28-4,0	15	13%
JUMLAH		121	100%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa kriteria belum berkembang sebanyak 2%, kriteria mulai berkembang sebanyak 13%, kriteria berkembang cukup baik sebanyak 72% dan kriteria berkembang sangat baik yaitu 13%. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka profil perkembangan sosial emosional anak TKQ Malnu adalah sebagai berikut:



Grafik 1. Profil Perkembangan Sosial Emosional Anak kelompok A TKQ Malnu Secara Keseluruhan

Dari hasil grafik yang ditampilkan, dapat dijelaskan bahwa sebagian besar anak TKQ Malnu kelompok A tahun ajaran 2020/2021 telah menunjukkan perkembangan sosial emosional dengan kriteria berkembang cukup baik yang dibuktikan dengan perolehan nilai sebanyak 72% pada kategori berkembang cukup baik.

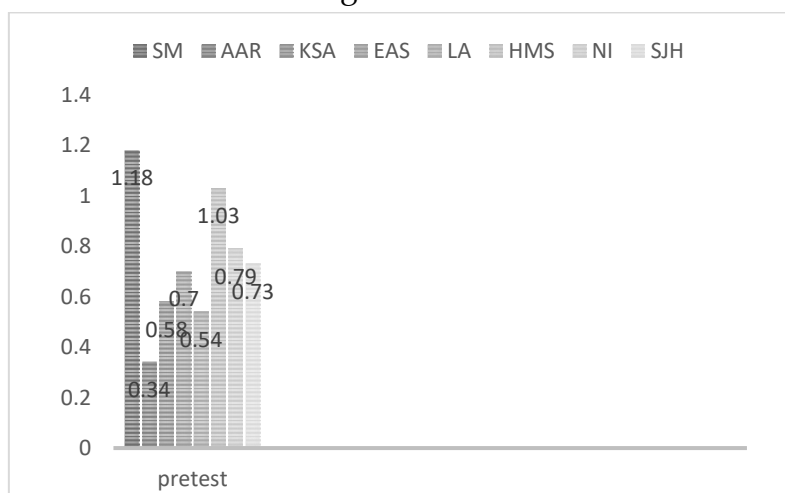
Perkembangan sosial emosional anak berdasarkan hasil *pretest* di TKQ Malnu kelompok A tahun ajaran 2020/2021 disajikan dalam lampiran. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipersentasekan dan dikategorikan menunjukkan bahwa terdapat 15 anak dengan kategori mulai berkembang, 90 anak dengan kategori berkembang cukup baik dan 16 anak dengan kategori berkembang sangat baik. Dari hasil analisis sesuai dengan sampel yang telah ditentukan, yaitu anak yang masuk ke dalam kategori skor terendah menjadi sampel dalam penelitian ini. Namun memerhatikan kondisi belajar yang menyesuaikan dengan kenyataan di lapangan yang sedang dalam masa pandemic dan pembelajaran dilaksanakan dengan strategi luring yang letak dan jadwal kegiatan belajarnya berbeda-beda. Maka, anak-anak yang dapat dijadikan sampel penelitian yaitu anak pada kelas yang rata-rata skor terendahnya lebih banyak dibandingkan kelas lainnya. Oleh karena itu, anak-anak di kelas I dapat dijadikan sampel penelitian.

Perbandingan nilai antara hasil analisis data *pretest* dan *post test* terdapat kenaikan nilai yang signifikan sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest*

No.	Nama	Nilai <i>pretest</i>	Kriteria	Nilai <i>posttest</i>	Kriteria	Gain
1	SM	2,21	MB	3,39	BSB	1,18
2	AAR	2,9	BCB	3,24	BCB	0,34
3	KSA	2,96	BCB	3,54	BSB	0,58
4	EAS	2,6	BCB	3,3	BSB	0,7
5	LA	3	BCB	3,54	BSB	0,54
6	HMS	2,24	MB	3,27	BCB	1,03
7	NI	2,39	MB	3,18	BCB	0,79
8	SJH	2,42	MB	3,15	BCB	0,73

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipersentasikan dan dikategorikan, maka grafik data tersebut adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Gain

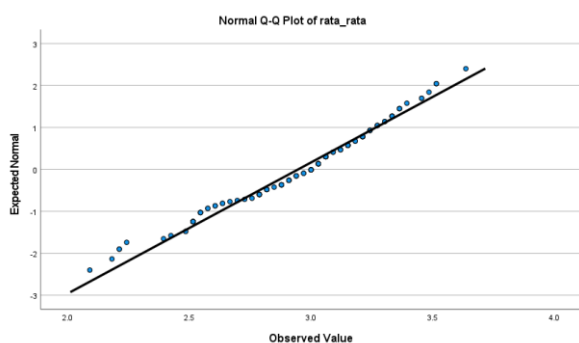
Perhitungan uji normalitas *pretest* menggunakan SPSS dengan menggunakan metode Kolmogorov smirov dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

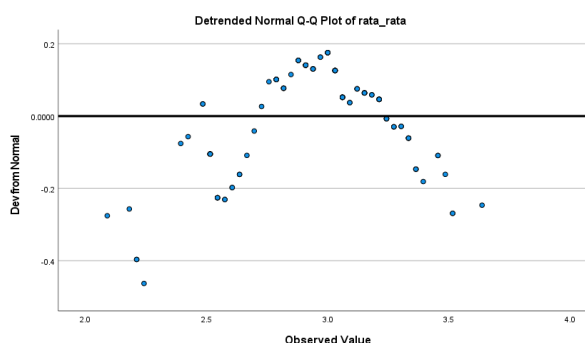
Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.095	121	.010	.976	121	.029

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa data tersebut normal karena hasil signifikansi berjumlah 0,10 yang berarti $p > 0,05$.



Grafik 3. Normalitas Q-Q Plot of *Pretest* TKQ Malnu Kelompok A



Grafik 4. Normalitas Q-Q Plot of *Pretest* TKQ Malnu Kelompok A

Grafik 3 berbentuk garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas, dan grafik dari kiri ke kanan. Normal atau tidak suatu data dapat dilihat dari tersebarnya titik di suatu garis. Hal ini didukung oleh pendapat (Uyanto, 2006:35) jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis. Dari grafik 4 terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor *pretest* untuk anak kelas eksperimen tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada uji-t peneliti menggunakan uji *paired sampel test* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	hasil <i>pretest</i>	2.5947	8	.32595	.11524
	<i>posttest</i>	3.3295	8	.15232	.05385

Berdasarkan paparan, sebelum diberikan *treatment*, *pretest* rata-rata 2,5947 dan setelah *treatment* rata-rata naik menjadi 3,3295.

Tabel 6. Paired Samples Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	hasil <i>pretest - posttest</i>	-.73485	.27092	.09578	-.96134	-.50836	-7.672	7	<.001

Dasar pengambilan keputusan

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan sosial emosional anak data *pretest* dan *posttest*
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil perkembangan sosial emosional anak *pretest* dan *posttest*
3. Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak
4. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Hipotesis

1. Hipotesis Alternatif (H_a)
Permainan kelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak TKQ Malnu kelompok A
2. Hipotesis Nol (H_0)
Permainan kelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak TKQ Malnu kelompok A

Hasil SPSS uji-t *paired sampel test* diketahui bahwa sig (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata pada perkembangan sosial emosional anak dalam data *pretest* dan *posttest* . dengan demikian hipotesis diterima. Hasil dari uji hipotesis menjelaskan permainan kelompok mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia lima sampai enam tahun.

Melihat hasil data keseluruhan, diketahui kriteria belum berkembang sebanyak 2% , mulai berkembang 13%, kriteria berkembang cukup baik 72% dan berkembang sangat baik 13%. Sebagian besar anak TKQ Malnu kelompok A di kecamatan Menes kabupaten Pandeglang tahun ajaran 2020/2021 telah menampilkan perkembangan sosial emosional anak dengan kriteria berkembang cukup baik yang ditunjukkan dengan perolehan 72% perbedaan dalam bentuk maupun tingkatan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan yang memengaruhinya. Hal ini diperkuat oleh persepsi wali kelas.

“Perkembangan sosial emosional itu perkembangan yang berkaitan dengan emosi anak, bagaimana anak menahan emosi negatif, dan sebagainya dalam lingkungan kehidupan sosial di sekolah. Ini sangat perlu ditanamkan karena berhubungan dengan akhlak anak” (Catatan wawancara 14 november 2020)

Secara keseluruhan, gambaran perkembangan sosial emosional anak menunjukkan semua indikator memiliki variasi pada setiap kriteria. Persentase tertinggi diperoleh Persentase tertinggi diperoleh indikator kemampuan bermain dengan teman sebaya dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 55% dan indikator menghargai hak dan pendapat orang lain dengan kategori berkembang cukup baik sebanyak 55% Sedangkan persentase terendah diperoleh indikator menghargai hak dan pendapat orang lain dengan kategori belum berkembang sebanyak 1% dan mengatur diri sendiri dengan kategori belum berkembang dengan persentase sebanyak 1%.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti laksanakan yaitu menunjukkan bahwa terjadi perkembangan perilaku sosial emosional anak TKQ Malnu kelompok B di kabupaten

Pandeglang. Profil perkembangan sosial emosional anak sebelum diberikan *treatment* layanan bimbingan kelompok teknik permainan kelompok berdasarkan data dari delapan anak yaitu SM, AAR, KSA, EAS, LA, HMS, NI, SJH yang masih berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang cukup baik. Hal tersebut menunjukkan perkembangan sosial emosional masih belum optimal. Sementara melihat hasil data *posttest* mengalami peningkatan dilihat dari setiap anak memiliki persentase yaitu SM mendapatkan hasil sebesar 3,39 dengan kategori berkembang sangat baik, AAR mendapatkan hasil sebesar 3,24 dengan kategori berkembang cukup baik, KSA mendapatkan hasil sebesar 3,54 dengan kategori berkembang sangat baik, EAS mendapatkan hasil sebesar 3,3 dengan kategori berkembang sangat baik, LA mendapatkan hasil sebesar 3,54 dengan kategori berkembang sangat baik, HMS mendapatkan hasil sebesar 3,27, dengan kategori berkembang cukup baik, NI mendapatkan hasil sebesar 3,18 dengan kategori berkembang cukup baik dan SJH mendapatkan hasil sebesar 3,15 dengan kategori berkembang cukup baik

Hasil *paired sample test* terlihat bahwa rata-rata *pretest* sebesar 2,59 namun hasil *posttest* sebesar 3,32 melihat data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai data *posttest* lebih besar dibandingkan data *pretest* dengan selisih atau gain 7,3 dengan standar deviasi 0,27. Sedangkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan, perkembangan yang dialami anak lebih signifikan pada item ke 22 yaitu membalas senyuman peneliti dan item ke 23 yaitu membalas sapaan orang lain dan item ke 13 yaitu menaati perintah baik guru. Anak cenderung merespon senyuman peneliti dan sapaan peneliti saat kegiatan berlangsung serta setelah kegiatan berlangsung, anak lebih tertib dan lebih patuh pada perintah guru untuk lebih mendengarkan temannya yang sedang menghafal dan tidak mengganggunya.

Perkembangan sosial emosional anak sebelum diberikan *treatment* permainan kelompok berbeda dengan perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan *treatment*, setelah dilakukan *treatment* adanya peningkatan pada perkembangan sosial emosional anak. Hal ini juga dibuktikan oleh analisis statistik uji-t, yang menggambarkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Dari data uji-t *pretest* nilai rata-rata 2,59 setelah *treatment* nilai rata-rata 3,3. Artinya, dapat ditarik kesimpulan jika teknik permainan kelompok dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak TKQ Malnu kecamatan Menes kabupaten Pandeglang tahun ajaran 2020/2021.

Pembahasan

Perkembangan sosial emosional menurut Hurlock (Lubis, 2019:48) perilaku yang berkembang dan mendapatkan penerimaan dari lingkungan yang melatih ransangan sosial, belajar bergaul dan bertingkah laku sesuai tuntunan kelompok. Sebagaimana penelitian Minaty Putri Wardany, M. Thona B.S Jaya dan Gian Fitria Anggraini (2017) yang berjudul “Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak” menyimpulkan ada pengaruh permainan kooperatif terhadap sosial emosional anak, hal ini dilihat dari perbedaan hasil yang diperoleh. Jika dibandingkan dengan anak yang tidak diberikan permainan kerjasama, maka anak yang diberikan permainan tersebut memiliki perkembangan sosial emosional yang lebih baik. Sebagian besar anak TKQ Malnu kelompok A di kecamatan Menes kabupaten Pandeglang tahun ajaran 2020/2021 telah menampilkan perkembangan sosial emosional anak dengan kriteria berkembang cukup baik yang ditunjukkan dengan perolehan 72%.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan peneliti terjadi perkembangan perilaku sosial emosional anak TKQ Malnu kelompok B di kabupaten Pandeglang. Perkembangan sosial emosional anak sebelum diberikan *treatment* layanan bimbingan kelompok teknik permainan kelompok berdasarkan data dari delapan anak yaitu SM, AAR, KSA, EAS, LA, HMS, NI, SJH yang masih berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang cukup baik. Hal tersebut menunjukkan perkembangan sosial emosional masih belum optimal.

Permasalahan belum optimalnya perkembangan sosial emosional anak TKQ Malnu kelompok A merupakan salah satu hal yang dapat dibantu melalui layanan bimbingan. Menurut Syaodih (2005:53) pemberian layanan bimbingan di TK adalah bantuan yang Bersama-sama dilakukan guru agar guru dapat bertindak sebagai pembimbing sekaligus pengajar untuk mencapai tujuan perkembangan anak seoptimal mungkin. Teknik bimbingan harus dipilih dilakukan dengan tepat, disesuaikan dengan karakteristik anak di TK.

Pelaksanaan bimbingan di TK dapat dilakukan secara kelompok maupun individual dimana hal ini didukung oleh pendapat (Adhiputra, 2013:88) setiap teknik bimbingan sebaiknya sesuai dengan tujuan dan kemampuan anak yang akan dicapai. Kemudian menurut Catron dan Allen (Sholihah dan Rakhmawati:2019) berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadikan anak lebih aktif mengenali lingkungan sekitarnya serta mampu menyelesaikan tugas, membuat karya, dan aspek sosial emosionalnya meningkat. Dengan demikian, permainan kelompok dimana bagian dari teknik bimbingan mampu membantu peningkatan sosial emosional anak. Contoh permainan kelompok yang dapat diterapkan seperti permainan ular naga panjang, estafet bola, lilin kreativitas, estafet karet dan bermain peran sebagai guru.

Menurut Yulita (Sholihah dan Rakhmawati:2019) permainan ular naga adalah kegiatan yang sudah diketahui hamper seluruh Indonesia dimana bertujuan untuk membuat motorik kasar anak meningkat. Hal itu sejalan dengan pendapat Mulyani (Pratiwi, Parmiti dan Mahadewi, 2017:287) yaitu permainan ular naga adalah permainan tradisional. Anak-anak akan berbaris kemudian berpegangan di ujung baju atau pinggang anak lain di depannya sebagai buntut. Selain itu, dua orang anak dapat menjadi gerbang dengan saling berpegangan dan berhadap-hadapan tangan ke udara. Anak antusias dalam permainan ini, setelah permainan ini berlangsung, anakpun merespon peneliti. Artinya, sebelumnya anak belum merespon peneliti, setelah permainan, indikator merespon anak menjadi berkembang.

Permainan estafet bola menurut Syamsidah (2013:350) merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok oleh beberapa anak. Pendapat lain juga menyebutkan Menurut Sujiyono (Syamsidah, 2013:350) tujuan permainan estafet bola adalah agar anak mampu bekerjasama, mau menganantre giliran serta menghargai teman. keunggulan dari permainan ini adalah bahan-bahan yang digunakan cukup sederhana, biayanya juga cukup murah dan cara memainkannya cukup mudah serta dapat membuat anak menjadi gembira dan bersemangat. Dari permainan ini, karakter anak yang dapat dikembangkan yaitu sikap jujur, kerja keras, kerja sama, disiplin, mandiri, komunikatif, peduli lingkungan, tanggung jawab dan menghargai orang lain. ada dua jenis estafet yang dimainkan yaitu estafet bola dan juga estafet karet. Dalam permainan ini, anak sangat antusias.

Permainan lilin kreativitas, dalam permainan ini, anak menggunakan media lilin mainan dan mereka membentuknya sesuai dengan tema yang mereka sepakati saat itu yaitu tema

makanan bakso dan mie ayam, anak saling bekerjasama untuk membuat elemen-elemen yang terdapat dalam tema seperti bakso, bihun dan juga mie serta sayurannya kemudian mereka satukan menjadi satu karya kelompok.

Permainan peran menjadi guru. Menurut (Inten, 2017:112) permainan ini adalah bagaimana memerankan tokoh atau benda yang memiliki tujuan agar anak dapat menghayati serta mengembangkan imajinasinya. Tahapan-tahapannya adalah: menghangatkan suasana, memilih peran, menyusun tahap-tahap, dan menyiapkan pengamatan.

KESIMPULAN

Penerapan teknik permainan kelompok berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak di TKQ MALNU hal ini dibuktikan melalui perbedaan perilaku yang ditunjukkan anak ketika *pre-test* dan *post test*. Perkembangan sosial emosional anak meningkat sebanyak 40% untuk item 10, 37% untuk item 13, 40% untuk item 22, 39% untuk item 23, dan 17% untuk item 28. Adapun total rata-rata peningkatan pada kelima item tersebut adalah sebanyak 34,6%. Hasil tersebut didapatkan setelah mendapatkan *treatment* permainan kelompok selama lima kali pertemuan berupa permainan ular naga panjang, permainan estafet bola, permainan lilin kreativitas, permainan estafet karet dan permainan peran guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputra, A. A. N. (2013). *Bimbingan dan Konseling Aplikasi di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Graha.
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. (2014). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdikbud.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *MediaTor*. 10, (1). 109-120.
- Pratiwi, M. S. C., Parmiti, D. P., Mahadewi, L. P. (2017). Pengaruh Bermain Melalui Permainan Ular Naga terhadap Kemampuan Motorik Kasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (3).
- Sholihah, I., Rakhmawati, N. I. S., (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*. 8, (1), 1-7.
- Syaodih, E. & Agustin, M. (2008). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syamsidah. (2013). Permainan Estafet Bola sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Uyanto, S. S. (2006). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha.
- Wardany, M.P, Jaya, M. T. B. S., & Anggraini, G.F. (2017). Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3, (2).