

Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Kesadaran Diri pada Anak Usia 5 Tahun di Pasti Al-Mukmin Malaysia

Novita Ashari¹, Siti Salina Binti Samaun², St. Hajar Dilla At³, Nurzhafirah⁴

Institut Agama Islam Negeri Parepare¹Pasti Al-Mukmin Port Dickson²Institut Agama Islam Negeri Parepare³Institut Agama Islam Negeri Parepare⁴

Email: novitaashari@iainpare.ac.id¹, sitisalinasamaun@gmail.com²,
st.hajardillaat@iainpare.ac.id³, nurzhafirah@iainpare.ac.id⁴

Abstrak

Aspek perkembangan kesadaran diri merujuk pada proses dimana seseorang mulai memahami dan mengenali siapa dirinya, termasuk emosi, pikiran, kekuatan, kelemahan dan keyakinan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran diri pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Malaysia melalui penerapan permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus memiliki empat tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan catatan anekdot. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak pada bagian kesadaran diri di Pasti Al-Mukmin Malaysia, dapat dilihat dari hasil yang didapatkan meningkat di setiap siklusnya.

Kata Kunci: *Kesadaran diri, Permainan ular tangga, Sosial-emosional*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional anak usia dini terlihat dari bagaimana anak beradaptasi terhadap lingkungannya, bagaimana anak mengontrol emosi dalam pertemanan, serta cara berpikir dan tingkah laku anak. Perkembangan sosial emosional pada anak juga dapat dilihat dari bagaimana anak mengembangkan interpersonalnya, dengan menjalin hubungan yang baik dengan temannya dan menjalin kebersamaan dalam lingkungan masyarakat sekitar (Ramdani et al., 2021). Perkembangan sosial emosional begitu pentingnya ditanamkan pada diri seseorang karena akan berdampak baik dalam menjalin komunikasi dengan orang sekitarnya. Terlebih saat anak di sekolah, anak berinteraksi dengan banyak orang baik itu dengan temannya maupun dengan gurunya (Nurhasanah, Sari & Kurniawan, 2021).

Dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial adalah penunjang dalam melakukan hal belajar anak dalam beradaptasi dengan diri sendiri dan lingkungan melalui moral, norma serta tradisi dalam suatu lingkungan. Perkembangan sosial emosional sebagai suatu hal yang sangat penting pada perkembangan anak. Hal tersebut terbentuk dengan adanya suatu perkembangan pada proses belajar (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019). Menurut Erikson anak yang berusia 5-6 tahun ada pada tahap prakarsa vs rasa bersalah. Pada tahap ini terjadi selama masa prasekolah. Saat anak berada dilingkungan yang luas, anak akan berhadapan dengan tantangan baru yang mengharuskan mereka untuk berperilaku aktif dengan sekitarnya. Dengan itu anak-anak dapat bertanggung jawab berdasarkan lingkungan yang ditempati (Age & Hamzanwadi, 2020).

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang tahap perkembangan sosial emosional pada anak usia 4-5 tahun meliputi Kesadaran Diri : Memperlihatkan sikap kemandirian dalam memilih permainan, Pengendalian Perasaan, Memiliki rasa percaya diri, mengetahui dan paham akan peraturan serta disiplin, Memiliki sikap pantang menyerah, suka pada karya sendiri; Rasa Tanggung jawab Diri serta Orang lain : melindungi diri dari lingkungan, menghormati kelebihan orang lain, anak berbagi dengan orang lain; dan Perilaku Prososial : bersikap inisiatif untuk bermain kompetitif, Menaati aturan pada permainan, menghormati orang sekitar, berempati terhadap orang lain.

Salah satu bagian dari perkembangan sosial emosional yaitu kesadaran diri. Kesadaran diri dapat dikatakan sebagai bagian kecerdasan emosional sebagai langkah pertama yang dialami anak agar dapat memahami diri sendiri dan lingkungannya (Asiyah et al., 2022). Kesadaran diri merupakan kemampuan dalam mengenal perasaan serta pengaruh perilaku seseorang dengan orang lain. Kemampuan yang dimaksud, diantaranya: kemampuan dalam penyampaian pikiran serta perasaan seseorang dengan jelas, mempertahankan pendapatnya, membela diri, mampu dalam mengenali kelebihan serta kelemahan seseorang, serta kemampuan dalam mencapai dasar terhadap apa yang dimiliki serta merasakan kepuasan terhadap apa yang diraih (Setiyowati, 2019).

Selain itu, kesadaran diri dapat juga dikatakan sebagai kemampuan dalam mengetahui emosi serta pikiran orang lain. Kesadaran diri disebut juga kemampuan yang secara benar menilai kelebihan dan kekurangan dirinya (Mukhlis & Mbelo, 2019). Kesadaran diri yang baik akan tercapai jika seseorang mampu untuk sadar diri, mampu dalam mengendalikan dorongan hati serta mampu dalam bersikap yakin dan percaya diri (Nisa et al., 2021).

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang dilakukan pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Malaysia, didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa Anak belum bisa memahami aturan dalam suatu kegiatan maupun permainan, hanya bermain dengan semauanya tanpa memahami aturan. Terdapat beberapa anak yang mengganggu temannya saat bermain dan anak belum mampu menyelesaikan suatu permainan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran diri anak yaitu melalui metode permainan. Metode permainan adalah suatu metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas. Melalui metode permainan dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan dan menyenangkan bagi anak. Metode permainan memberikan rasa yang dapat menarik perhatian anak serta dengan melalui permainan akan memberikan suasana yang mengasyikkan pada anak.

Terdapat permainan yang akan diterapkan pada penelitian ini yaitu Permainan Ular Tangga. Permainan ular tangga adalah suatu permainan tradisional yang telah lama dikenal. Permainan ular tangga adalah medi permainan terbuat dari kertas yang berisi gambar kotak-kotak yang terdiri dari gambar ular dan gambar tangga. Permainan ular tangga dimainkan lebih dari dua orang,, dimana setiap pemain memiliki kesempatan untuk melemparkan dadu secara bergilir. (Suciati, 2021).

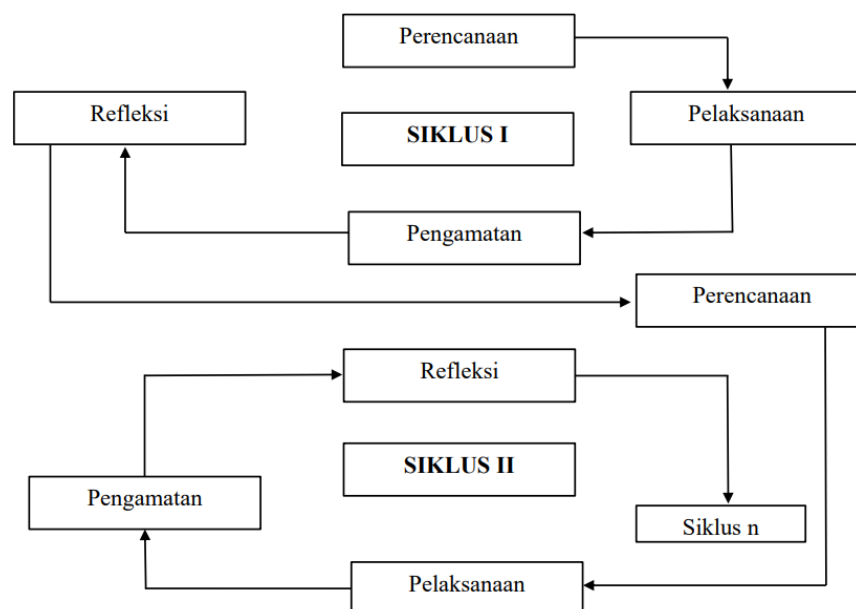
Lain halnya dengan permainan ular tangga penelitian ini yakni ular tangga didesain khusus pada peneliti kemudian dicetak pada spanduk dengan ukuran 2*2 meter, serta dadunya dibuat menggunakan kain flannel sebesar 20*20 cm. cara bermainnya yaitu peserta didik tidak lagi menggunakan pion seperti permainan ular tangga pada umumnya, tetapi peserta didik bermain langsung diatas spanduk ular tangga. Peserta didik dapat memulai permainan apabila telah melempar dadu dan mendapatkan angka 6. Berdasarkan hal

tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan kesadaran diri pada anak melalui penerapan permainan ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Pasti Al-Mukmin Port Dickson Malaysia. Dalam menentukan subjek pada penelitian ini digunakan teknik *Purposive Sampling*. Kriteria subjek penelitian yaitu anak berusia 5 Tahun yang mengalami permasalahan pada perkembangan sosial emosionalnya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini adalah sebuah penelitian yang melaksanakan suatu aktivitas yang dilakukan agar mampu mengobservasi yang bertujuan meningkatkan serta memperbaiki kualitas pada proses kegiatan pembelajaran (Furi & Harmawati, 2019). Dalam melaksanakan penelitian dalam bentuk tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewin yang berada pada setiap siklus yang dilakukan terdapat 4 tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi hingga refleksi (Ambarwati et al., 2023).



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian yaitu dengan mengambil foto pada saat kegiatan permainan ular tangga pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Port Dickson Malaysia dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada bagian kesadaran diri. Pada penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi serta catatan anekdot.

Observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan bermain dalam meningkatkan kesadaran diri anak. Indikator kesadaran diri untuk anak usia 4-5 tahun yang digunakan peneliti yakni menunjukkan rasa percaya diri, mengendalikan perasaan dan memahami aturan. Catatan anekdot dalam penelitian ini untuk mencatat hasil observasi perilaku anak yang unik selama proses kegiatan bermain ular tangga berlangsung

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terlebih dahulu dilakukan prasiklus, sebelum dilakukan suatu tindakan. Hal tersebut dilakukan untuk mengamati perkembangan sosial emosional anak bagian kesadaran diri. Hasil dari pra siklus dapat dilihat berdasarkan hasil observasi awal pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Persentase Pra Siklus

No	Indikator	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengendalikan perasaan	3	2	0	0	5
		60%	40%	0	0	100%
2	Menunjukkan rasa percaya diri	3	2	0	0	5
		60%	40%	0	0	100%
3	Memahami aturan	2	2	1	0	5
		40%	20%	20%	0	100%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data pra siklus perkembangan sosial emosional bagian kesadaran diri pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Port Dickson Malaysia tersebut, bahwa:

- Pada indikator mengendalikan perasaan, ada 3 anak yang dikategorikan belum berkembang (60%) serta 2 anak dengan kategori mulai berkembang (40%).
- Pada indikator menunjukkan rasa percaya diri, ada 3 anak dengan kategori belum berkembang (60%) serta 2 anak dengan kategori mulai berkembang (40%).
- Pada indikator memahami aturan, ada 2 anak yang belum berkembang (40%), 2 anak dikategorikan mulai berkembang (40%) serta 1 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (20%).

Hal diatas menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak pada bagian kesadaran diri anak belum berkembang, maka diperlukan sebuah tindakan dalam meningkatkan kesadaran diri pada anak. Peneliti akan menerapkan permainan ular tangga selama 2 siklus dengan menggunakan model Kurt Lewin yang dalam satu siklus terdapat 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

Siklus ini terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan ular tangga. Tahapan tersebut diantaranya,

1) Perencanaan

Dalam perencanaan ini peneliti menyusun perencanaan yang mampu meningkatkan kesadaran diri dengan melakukan penerapan permainan. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

- Mempersiapkan alat yang akan dipergunakan untuk kegiatan permainan
- Mempersiapkan lembar observasi dan catatan anekdot yang akan digunakan untuk anak dalam mengamati kesadaran diri melalui kegiatan bermain

- c. Menyiapkan alat dokumentasi dengan menggunakan perangkat *smartphone* sebagai media dokumentasi
- 2) Pelaksanaan

Kegiatan bermain ini dilaksanakan pada hari jumat 17 mei 2024 pada pukul 10.00 – 11.00. Sebelum memulai kegiatan bermain peserta didik terlebih dahulu berbaris dan menyanyikan lagu kebangsaan Malaysia kemudian sarapan pagi. Setelah sarapan anak masuk ke dalam kelas kemudian memberikan penjelasan terhadap anak mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan tindakan siklus I sebagai berikut:

 - a. Kegiatan pembuka peneliti mengambil alih kelas dan memperkenalkan kepada anak tentang permainan ular tangga

Peneliti memberi penjelasan mengenai arahan serta aturan dalam permainan yang akan dilakukan

Peneliti menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga
 - b. Kegiatan inti. Peneliti menyampaikan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.
 - Menjelaskan kepada anak tentang permainan ymag akan dilaksanakan (mengenalkan alat yang digunakan untuk bermain)
 - Peneliti melakukan praktek langsung di depan anak
 - Setelah peneliti mempraktekkan cara bermainnya, selanjutnya peserta didik bermain dan didampingi oleh satu guru kelas dan dua peneliti
 - c. Kegiatan penutup. Anak diminta untuk menceritakan perasaannya saat bermain.
- 3) Pengamatan

Dalam pengamatan ini dilakukan dengan penggunaan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam meningkatkan kesadaran diri dan catatan anekdot untuk mengetahui perilaku unik pada anak pada saat proses kegiatan bermain berlangsung. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Persentase Siklus I

No	Indikator	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengendalikan perasaan	0	4	1	0	5
		0	80%	20%	0	100%
2	Menunjukkan rasa percaya diri	0	4	1	0	5
		0	80%	20%	0	100%
3	Memahami aturan	0	3	2	0	5
		0	60%	40%	0	100%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data siklus I kesadaran diri pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Port Dickson Malaysia, bahwa :

- a. Pada indikator mengendalikan perasaan, ada 4 anak dengan kategori mulai berkembang (80%) serta 1 anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (20%).

- b. Pada indikator menunjukkan rasa percaya diri, ada 4 anak dengan kategori mulai berkembang (80%) serta 1 anak dengan kategori berkembang sesuai harapan (20%).
- c. Pada indikator memahami peraturan dan disiplin, ada 3 anak dengan kategori mulai berkembang (60%) serta 2 anak dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan (40%).

Tabel 3.3 Catatan Anekdota

No	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku	Penanganan
1	ZA	Anak tidak tenang ditempat dan berlarian saat kegiatan berlangsung	Memberikan penjelasan yang baik agar anak tetap berada ditempat
2	AM	Anak langsung melangkah ke kotak hadiah dan tidak sesuai dengan banyaknya jumlah dadu yang muncul	Memberi penjelasan kepada anak tentang aturan bermain dengan benar

4) Refleksi

Hasil observasi menunjukkan bahwa kesadaran diri anak dapat dikategorikan mulai berkembang, namun peneliti ingin melanjutkan pengembangan selanjutnya. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan, peneliti mencatat kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Permainan dilakukan secara *indoor* dan semua teman sekelasnya 10 orang berada di area permainan sehingga anak yang bermain kurang fokus terhadap permainan ular tangga
- b. Anak belum mampu sepenuhnya mengikuti aturan permainan berdasarkan yang telah dijelaskan.

Berdasarkan refleksi dan pengamatan tersebut, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Siklus II dilakukan untuk mengembangkan sosial emosial anak pada bagian kesadaran diri yang masih kurang pada hasil siklus I. Dalam siklus II ini terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu Permainan Ular Tangga. Tahapan tersebut diantaranya,

1) Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rencana yang untuk meningkatkan kesadaran diri pada anak dengan menerapkan permainan ular tangga. Adapun kegiatan yang direncanakan peneliti terkait dengan kegiatan eksperimen yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan alat yang akan dipergunakan untuk kegiatan permainan
- b. Mempersiapkan lembar observasi dan catatan anekdot yang akan digunakan untuk anak dalam mengamati kesadaran diri melalui kegiatan bermain
- c. Menyiapkan alat dokumentasi dengan menggunakan perangkat *smartphone* sebagai media dokumentasi

2) Pelaksanaan

Kegiatan bermain ini dilaksanakan pada hari jumat 21 Mei 2024 pada pukul 10.00 – 11.00. Sebelum memulai kegiatan bermain peserta didik terlebih dahulu berbaris dan menyanyikan lagu kebangsaan Malaysia kemudian sarapan pagi. Setelah sarapan anak

masuk ke dalam kelas kemudian memberikan penjelasan terhadap anak mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti melakukan tindakan siklus I sebagai berikut:

- a. Memisahkan kelas untuk anak yang bermain dengan anak yang tidak bermain
- b. Kegiatan pembuka, peneliti mengambil alih kelas dan memperkenalkan kepada anak tentang permainan ular tangga yang telah dimainkan sebelumnya
- c. Peneliti memberi penjelasan mengenai arahan serta aturan dalam permainan yang akan dilakukan
- d. Peneliti menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga
- e. Kegiatan inti. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan
 - Memberikan penjelasan terhadap anak mengenai permainan yang akan dilakukan (mengkenalkan alat yang digunakan untuk bermain)
 - Peneliti melakukan praktek langsung di depan anak
 - Setelah peneliti mempraktekkan cara bermainnya, selanjutnya peserta didik bermain dan didampingi oleh satu guru kelas dan dua peneliti
- f. Kegiatan penutup. Anak diminta untuk menceritakan perasaannya saat bermain.

3) Pengamatan

Dalam pengamatan ini dilakukan dengan penggunaan lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak dalam meningkatkan kesadaran diri dan catatan anekdot untuk mengetahui perilaku unik pada anak pada saat proses kegiatan bermain berlangsung. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Persentase Siklus II

No	Indikator	Jumlah Anak				Persentase (%)
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mengendalikan perasaan	0	0	2	3	5
		0	0	40%	60%	100%
2	Menunjukkan rasa percaya diri	0	0	2	3	5
		0	0	40%	60%	100%
3	Memahami aturan	0	0	3	2	5
		0	0	60%	40%	100%

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan deskripsi data siklus I kesadaran diri pada anak usia 5 tahun di Pasti Al-Mukmin Port Dickson Malaysia, bahwa :

- a. Pada indikator mengendalikan perasaan, ada 2 anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (40%) serta 3 anak dengan kategori berkembang sangat baik (60%).
- b. Pada indikator menunjukkan rasa percaya diri, ada 2 anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (40%) serta 3 anak dengan kategori berkembang sangat baik (60%).

- c. Pada indikator memahami peraturan dan disiplin, ada 3 anak dikategorikan berkembang sesuai harapan (60%) serta 2 anak dengan kategori berkembang sangat baik (40%).

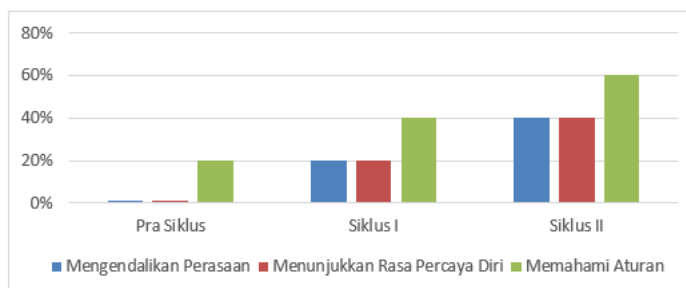
Tabel 3.5 Catatan Anekdotal Siklus II

No	Nama Anak	Peristiwa/Perilaku	Penanganan
1	AA	Anak lebih banyak diam dan malu	Anak di ajak bercerita mengenai permainan ular tangga

4) Refleksi

Hasil observasi menunjukkan bahwa kesadaran diri anak dapat dikategorikan mulai berkembang, namun peneliti ingin melanjutkan pengembangan selanjutnya. Berdasarkan hasil dari pelaksanaan, peneliti mencatat kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Dapat dilihat sebagai berikut:

- Permainan dilakukan secara *indoor* dan yang berada pada area bermain hanya anak yang mengikuti permainan sebanyak 5 orang
- Kesadaran diri anak sudah berkembang sesuai harapan terlihat pada anak sudah dapat menyelesaikan rintangan dan memahami aturan permainan dan anak fokus terhadap permainan karena tidak ada gangguan anak lainnya yang tidak bermain..



Berdasarkan refleksi dan pengamatan tersebut, penelitian ini diakhiri dengan kegiatan siklus II.

Kesadaran diri pada anak meningkat pada siklus I dan II. Hal tersebut akan dijelaskan pada grafik sebagai berikut:

Gambar 2. persentase pra siklus, siklus I, siklus II

Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui permainan ular tangga ini menjadikan anak memiliki kemampuan dalam mengendalikan perasaan seperti saat anak menunggu giliran untuk melemparkan dadu dan anak dapat menerima ketika anak kalah dalam permainan. Anak dapat menunjukkan rasa percaya diri seperti saat anak melempar dadu dan anak menghitung sendiri jumlah bulatan pada dadu serta meleksanakan tantangan dengan sendirinya tanpa bantuan. Anak mampu memahami aturan seperti anak melempar dadu kemudian menghitung jumlah bulatan yang muncul pada dadu dan melompat sebanyak bulatan yang telah dihitung, jika anak berhenti pada kotak tangga anak akan naik tangga dan jika anak berhenti pada kotak kepala ular maka anak akan turun/dimakan ular dan saat anak berada pada kotak hadiah maka anak akan mengambil satu hadiah. Berdasarkan dari hal tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan sosial emosional anak pada bagian kesadaran diri di setiap siklus.

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan hal terpenting bagi perkembangan anak, sebab itu anak dapat menyesuaikan dengan lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar (Nisa et al., 2021a). Perkembangan sosial emosional anak sangat erat kaitannya dengan kesadaran diri anak. Kesadaran diri merupakan keahlian individu dalam memahami kelebihan, kelemahan, keinginan, nilai serta pengaruhnya terhadap orang lain. Kesadaran diri merupakan pandangan seseorang terhadap kemandirian, pengendalian diri, citra diri, identitas diri, keselamatan dan kesehatan pribadi (Nisa et al., 2021).

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu oleh Ria Fransisca, dkk. menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kepercayaan diri anak melalui permainan ular tangga. Hal tersebut terlihat dari perkembangan setiap siklus penelitian, dimana pada prasiklus didapatkan nilai sebesar 46,30%, pada siklus I didapatkan nilai 62,85%, dan siklus II didapatkan nilai 82,52%. Berdasarkan dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri anak dapat meningkat dengan melalui permainan ular tangga (Fransisca et al., 2020). Penelitian terdahulu memiliki kesamaan pada penelitian yang dilaksanakan yaitu samasama menggunakan permainan ular tangga. Bedanya pada penelitian terdahulu focus untuk meningkatkan percaya diri anak sedangkan pada penelitian ini bukan hanya pada percaya diri anak melainkan juga untuk meningkatkan pengendalian perasaan dan memahami aturan.

Sama halnya dengan penelitian terdahulu oleh La Hewi, menunjukkan hasil bahwa melalui permainan dadu dapat meningkatkan perkembangan social emosional anak berdasarkan dari indicator penilaian yang digunakan. Indicator tersebut diantaranya: anak memiliki percaya diri yang tinggi, mandiri untuk memilih kegiatan dan melaksanakan kegiatan, taat pada aturan permainan, suka membantu sesama teman dan berbagi dengan temannya saat bermain (Hewi, 2020). Terdapat kesamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Bedanya terdapat pada penggunaan metode penelitiannya yaitu peneliti terdahulu menggunakan metode analisis deskriptif sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

KESIMPULAN

Penerapan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak pada bagian kesadaran diri di Pasti Al-Mukmin Malaysia. Berdasarkan dari hasil penerapan permainan ular tangga diperoleh hasil: pada indikator mengendalikan perasaan mengalami peningkatan, berdasarkan dari nilai prasiklus didapatkan 1%, kemudian penerapan siklus I didapatkan 20%, dan siklus II didapatkan hasil 40%. Pada indikator menunjukkan rasa percaya diri, berdasarkan dari nilai pra siklus didapatkan 1%, kemudian penerapan siklus I didapatkan hasil 20%, dan siklus II didapatkan hasil 40%. Pada indikator memahami aturan, pada prasiklus didapatkan hasil 20%, kemudian pada penerapan siklus I didapatkan hasil 40%, dan pada siklus II didapatkan hasil 60%.

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Ambarwati, R. D., Istianah, F., & Shiyam, N. (2023). *Penggunaan Media Kartu Gambar (Flash Card) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SD Negeri Pangreh 1 Jabon, Sidoarjo*. 3, 5341–5350.
- Asiyah, S., Dewi, A. C., & Sulianto, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fli Pbook Maker Dengan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Kemampuan Kesadaran Diri Anak Usia 4 - 5 Tahun. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 8(1), 53–60. <https://doi.org/10.26877/jp3.v8i1.13181>

- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Furi, A. Z., & Harmawati. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B Info Articles. *Emphaty Cons: Journal of Guidance and Counseling*, 1(2), 7–19. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Dadu Di RA An-Nur Kota Kendari. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak*, 9(1), 72–81. <http://103.98.176.9/index.php/paudia/article/view/5918%0Ahttp://103.98.176.9/index.php/paudia/article/download/5918/3240>
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA PRA SEKOLAH. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1). <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool*, 1(1), 11–28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita. (2021a). Pencapaian Kemampuan Sosial Emosional Anak Berdasarkan Kelompok Usia 4-5 Tahun Selama Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Audhi*, 4(1), 1–13.
- Nisa, A. R., Patonah, P., Prihatiningrum, Y., & Rohita. (2021b). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Pada Aspek Kesadaran Diri Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.696>
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(02), 91–102.
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional Bakiak Ular Tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Setiyowati, Y. (2019). PENGARUH PEMBIASAAN TERHADAP KESADARAN DIRI DAN PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK KHADIJAH PANDEGILING SURABAYA. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(3), 15–27.
- Suciati, I. (2021). Metode Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 33–44. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v4i1.63>