

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN ULAR NAGA DI TAMAN KANAK-KANAK
AISYIYAH SALIDO PAINAN KABUPATEN PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**YULHEPNIDA
NIM: 95732/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

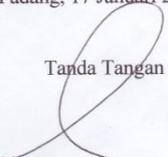
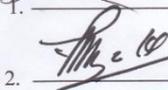
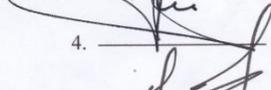
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Pengembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui
Permainan Ular Naga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah
Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan**

Nama : Yulhepnida
NIM : 2009/95732
Jurusan : PG-PAUD
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 17 Januari 2013

	Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd.		1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Izzati, M. Pd.		2. 
3. Anggota	: Indra Yeni, M. Pd.		3. 
4. Anggota	: Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd.		4. 
5. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd.		5. 

ABSTRAK

Yulhepnida. 2012. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Ular Naga Di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan masih rendah yaitu kurangnya tenggang rasa anak terhadap teman sebayanya, kurang bekerja samanya anak dalam kegiatan bermain, dan anak tidak mengikuti aturan permainan dalam kelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk perkembangan sosial Anak Usia Dini melalui permainan ular naga di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak TK aisyiyah salido painan yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Setiap siklus 3 kali pertemuan .

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan perkembangan sosial Anak Usia Dini melalui permainan ular naga dari siklus I pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Terlihat tercapainya persentase tingkat keberhasilan anak meningkat. Sehingga rata-rata tingkat keberhasilan anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan perkembangan sosial Anak Usia Dini melalui permainan ular naga sebelum tindakan perkembangan sosial anak masih rendah, setelah tindakan mengalami peningkatan, dengan melalui permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Peningkatan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Ular Naga Di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan”**. Tujuan penelitian skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada :

1. Dra. Izzati, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
2. Dr. Rakimahwati, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi penelitian ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan.
4. Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penelitian skripsi ini.
5. Staf Dosen dan TU Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kepala Sekolah, para guru dan anak didik TK Aisyiyah Salido Painan yang telah bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas ini.
7. Kepala UPTD Salido Kabupaten Pesisir Selatan.

8. Khususnya (Kedua orang tua tercinta dan saudara) yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang, tenaga dan waktu yang tidak ternilai harganya bagi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
9. Teman-teman angkatan 2009 atas kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti.

Semoga jasa dan bantuan yang telah diberikan kepada peneliti selama ini mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Padang, Januari 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Hakikat Anak Usia Dini.	8
2. Perkembangan Anak Usia Dini	10
a. Pengertian Perkembangan	10
b. Pengertian Perkembangan Sosial	11
c. Perkembangan Sosial melalui Tahapan Bermain Sosial	12
3. Bermain	13
a. Pengertian Bermain	13
b. Tujuan Bermain	14
c. Karakteristik Bermain	17
d. Manfaat Bermain	17
4. Permainan Ular Naga	19
a. Pengertian Permainan Ular Naga	19
b. Cara Permainan Ular Naga	19
c. Lagu dan Dialog Permainan Ular Naga	21
d. Manfaat Permainan Ular Naga	23
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Konseptual	24
D. Hipotesis Tindakan	25
BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Subjek Penelitian	27
C. Prosedur Penelitian	24
D. Instrumentasi	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Teknik Analisis Data	34

G. Indikator Keberhasilan	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	37
1. Deskripsi Kondisi Awal	37
2. Deskripsi Siklus I.....	39
3. Deskripsi Siklus II.....	58
B. Analisis Data.....	75
C. Pembahasan	80
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Format Observasi	34
Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak pada Kondisi Awal	37
Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan I Siklus I	42
Tabel 4. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan II Siklus I.....	46
Tabel 5. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan III Siklus I.....	51
Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga pada Siklus I.....	54
Tabel 7. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan I Siklus II.....	60
Tabel 8. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan II Siklus II	65
Tabel 9. Hasil Observasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan III Siklus II.....	69
Tabel 10. Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga pada siklus II.....	72
Tabel 11. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Sangat Tinggi	76
Tabel 12. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Tinggi	77
Tabel 13. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Rendah.....	79

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1. Kerangan Konseptual	24
Bagan 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak pada Kondisi Awal	38
Grafik 2. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan I Siklus I.....	43
Grafik 3. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular naga Pada Pertemuan II Siklus I.....	47
Grafik 4. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan III Siklus I.....	52
Grafik 5. Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Siklus I.....	55
Grafik 6. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan I Siklus II	61
Grafik 7. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan II Siklus II.....	66
Grafik 8. Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Pada Pertemuan III Siklus II	70
Grafik 9. Rekapitulasi Peningkatan Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Siklus II	73
Grafik 10. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Sangat Tinggi	76
Grafik 11. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Tinggi	78
Grafik 12. Analisis Data Perkembangan Sosial Anak melalui Permainan Ular Naga Kategori Rendah.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini adalah masa awal pertumbuhan dan pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Pada usia dini, anak harus dibantu dalam mengenal alam di sekitarnya, anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihat, apalagi diajarkan. Proses pendidikan pada usia dini menjadi sesuatu yang paling berarti. Dalam UU Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab VI Pasal 28 ayat 1 – ayat 3 dijelaskan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam perkembangannya, masyarakat telah menunjukkan kepedulian terhadap masalah pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini untuk usia 0 sampai dengan 6 tahun dengan berbagai jenis layanan sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada, baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4–6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman

Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 - 2 tahun, 2 - 4 tahun, 4 - 6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - 6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 - 4 tahun dan 4 - 6 tahun (Peraturan Menteri No. 58 tahun 2009). Program TK sebagai lembaga pendidikan formal bagi anak usia dini adalah menyelenggarakan pendidikan untuk meningkatkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Di sini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan kemampuan berbahasa, kreativitas, kesadaran sosial, emosional, dan intelegensi anak saling mendukung dan merupakan kebutuhan pokok yang harus diberikan secara bersamaan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Usahakan member variasi permainan dan sangat baik jika orang tua ikut terlibat dalam permainan, yang melalui kegiatan bermain, sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya.

Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembang keseimbangan mental anak.

Moeslichatoen (1999:38) mengemukakan “permainan (*games*) dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya”. Proses sosialisasi anak TK di sekolah dikembangkan salah satunya melalui bermain dengan menggunakan permainan kreatif. Permainan anak-anak yang bisa digunakan untuk mendukung peningkatan perkembangan sosial anak. Permainan ini dapat berupa permainan balok, permainan teka-teki, halma, permainan ular naga, seluncuran, permainan buaian, jungkat-jungkit, lompat roda, petak umpet, dan sebagainya. Penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media sebagai alat penyampai tujuan permainan tersebut.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan berbagai fenomena sebagai berikut: Pertama, kurangnya tenggang rasa anak terhadap teman sebayanya. Kedua, kurang bekerja samanya anak dalam kegiatan bermain. Ketiga, anak tidak mengikuti aturan permainan dalam kelompok. Peneliti mencermati fenomena tersebut secara mendetail dan menarik kesimpulan bahwa fenomena tersebut perlu diminimalisir dengan cara mengoptimalkan perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan.

Permasalahan-permasalahan di atas jika tidak dapat teratasi dalam waktu yang cepat, kemungkinan besar akan memberi dampak yang kurang baik terhadap tahapan perkembangan sosial anak berikutnya. Untuk itu perlu

dicari solusi atau alternatif pemecahannya. Salah satu pemecahannya adalah dengan melatih perkembangan sosial anak dalam permainan ular naga di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Ular Naga di TK Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir Selatan”. Pemilihan permainan ular naga diharapkan dapat meningkatkan perkembangan sosial Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka beberapa permasalahan yang teridentifikasi tentang meningkatkan perkembangan sosial pada Anak Usia Dini melalui permainan ular naga di TK Aisyiyah Salido Painan Pesisir Selatan antara lain :

1. Kurangnya tenggang rasa anak terhadap teman sebayanya.
2. Kurang bekerja samanya anak dalam kegiatan bermain.
3. Anak tidak mengikuti aturan permainan dalam kelompok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih terarah, maka peneliti melakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti yaitu kurang bekerja samanya anak dalam kegiatan bermain.

D. Perumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah yang diajukan :
Bagaimanakah permainan ular naga dapat meningkatkan perkembangan sosial Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Salido Painan?

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Peneliti akan mengaplikasikan permainan ular naga untuk peningkatan perkembangan sosial Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Salido Painan.

F. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan sosial Anak Usia Dini melalui permainan ular naga di TK Aisyiyah Salido Painan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat :

1. Bagi anak dapat lebih meningkatkan perkembangan sosial khususnya Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Salido Painan.
2. Bagi guru pendidikan Anak Usia Dini dalam usaha merencanakan dan meningkatkan strategi pembelajaran guna mengembangkan sosial anak.
3. Bagi lembaga pendidikan Anak Usia Dini dalam usaha meningkatkan perkembangan sosial anak melalui permainan ular naga.

4. Bagi dinas Pendidikan sebagai acuan dan pedoman dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan Anak Usia Dini khususnya di daerah Salido Painan.
5. Hasil penelitian ini juga bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi instansi terkait, begitu juga bagi para peneliti lainnya dalam pembahasan masalah yang berbeda dimasa yang akan datang.
6. Bagi peneliti sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

H. Defenisi Operasional

1. Anak Usia Dini

Adalah anak-anak yang berusia 0 sampai 6, atau biasa disebut masa kanak-kanak, yaitu masa keemasan (*golden age*) atau masa paling penting sepanjang usia hidupnya.

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

3. Permainan Ular Naga

Permainan ular naga adalah permainan berkelompok yang dimainkan oleh anak dan remaja minimal 4-5 orang, 2 orang sebagai pembuat gerbang (kiri-kanan), yang lainnya netral berbaris melingkar

membentuk angka 8 melewati gerbang yang di buat. Permainan ini dimainkan secara bersama-sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, “Anak Usia Dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun”. Menurut Depdiknas (2002:3) Anak Usia Dini adalah kelompok manusia yang berusia dari lahir 0-8 tahun, anak yang berada proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik dasar dan halus), intelegensi, sosial, emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang dilalui anak. Bahwa Anak Usia Dini (sejak lahir hingga 6 tahun) adalah sosok individu makhluk sosiokultural yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dengan memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu.

Sedangkan menurut NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) bahwa Anak Usia Dini adalah kelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dalam Hartati, (2007:10). Menurut definisi ini, Anak Usia Dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara

terus-menerus. Hal ini menggambarkan Anak Usia Dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui anak tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka pengertian Anak Usia Dini adalah anak-anak yang berusia 0 sampai 6, atau biasa disebut masa kanak-kanak, yaitu masa keemasan (*golden age*) atau masa paling penting sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian pada masa pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik yang sangat menonjol Anak Usia Dini menurut Bredekamp dalam Solehuddin, (2002:22) adalah:

- a. Anak bersifat unik. Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan masing.
- b. Mengekspresikan perilakunya secara spontan. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli, tidak ditutup-tutupi.
- c. Aktif dan energik. Anak senang melakukan berbagai aktifitas, apalagi jika dihadapkan dengan suatu kegiatan baru dan menantang.
- d. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya terhadap hal-hal yang baru.
- e. Ekploratif dan berjiwa petualang. Karena terdorong rasa ingin tahu yang kuat terhadap segala hal, anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.

- f. Masih mudah frustrasi. Anak umumnya mudah menangis/mudah marah bila keinginannya tidak terpenuhi.

2. Perkembangan

a. Pengertian Perkembangan

Setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh bagian dengan keadaan yang dimiliki oleh organisme ini baik bersifat konkrit maupun abstrak. Ada beberapa pendapat ahli psikologi mengenai pengertian perkembangan Sutanto, (2011:2) mengemukakan perkembangan dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap yang menuju kearah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi. Maksudnya lebih tinggi berarti tingkah laku tadi mempunyai lebih banyak diferensiasi, yaitu tingkah laku tersebut tidak hanya luas, melainkan mengandung kemungkinan yang lebih banyak.

Menurut Sutanto, (2011:19) perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik maupun psikis. Sedangkan Hamalik dalam Sutanto (2011:19) merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik namun dalam segi fungsi, misalnya kekuatan koordinasi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif pada

fungsi-fungsi, karena perubahan disebabkan oleh proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu dan disebabkan oleh perubahan tingkah laku. Perubahan kualitatif dari setiap fungsi kepribadian dari pertumbuhan dan belajar.

b. Pengertian Perkembangan Sosial

Syamsuddin (1995:105) mengungkapkan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang tua maupun saudara-saudaranya. Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengannya, yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarga turut mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya.

Syamsuddin (1995:35) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan sosial self (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Hurlock (1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial. Sedangkan menurut Loree (2005:86) “sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap ransangan-ransangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta

belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya.”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pengembangan sosial adalah, menghargai orang lain atau teman sebaya dan juga minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok. Anak tidak lagi puas bermain sendiri dirumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan-kegiatan dengan anggota-anggota keluarga, tetapi mereka lebih senang bermain dengan teman-temannya.

c. Perkembangan Sosial melalui Tahapan Bermain Sosial

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam meningkatkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman aktivitas menyiapkan anak dalam meghadapi pengalaman sosialnya. Menurut Nugraha dkk, (2005:1.15) Sikap yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, antara lain: (1) Sikap sosial, bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. (2) Belajar berkomunikasi, untuk mendapatkan bermain dengan baik bersama orang lain harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. (3) Belajar berorganisasi, saat bermain bersama orang lain anak juga berkesempatan belajar melakukan pembagian peran diantara mereka. (4) Lebih menghargai orang lain dan perbedaanya, bermain memungkinkan anak meningkatkan kemampuan

empatnya. (5) Menghargai, harmonis, dan kompromi saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering bervariasi, maka akan tumbuh kesadarannya akan makna peran sosial.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pengembangan sosial dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan. Dalam bermain anak belajar berkomunikasi, berorganisasi, menghargai orang lain atau teman sebaya dan lain-lain.

3. Bermain

a. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak disebut sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat meningkatkan daya khayal. Pada masa ini anak-anak berkembang pesat menuju terbentuknya pribadi yang mantap.

Meningkatnya kemampuan fisik anak saat usia TK membuat aktifitas fisik motorik mereka juga semakin banyak, mereka bermain tanpa mengenal lelah, Maxim dalam Sujiono (2005:16) mengatakan bahwa “aktifitas fisik akan meningkat pada rasa keingin tahun anak, dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya, mencobanya, melemparkannya, menjatuhkannya, mengambil, mengacak-acak dan meletakkan kembali benda-benda kedalam tempatnya”. Sujiono (2005 :16) mengatakan jika keadaan fisik seorang anak baik dan sehat dia akan dapat beraktifitas dengan baik pula, kemampuan fisik dan mental anak yang baik nantinya merupakan

dasar bagi anak untuk membangun pengetahuan yang lebih tinggi atau lebih luas lagi.

Bermain adalah dunia kerja Anak Usia Dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini diberikan, maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Para ahli pendidikan anak telah melakukan dalam riset yang dilakukan bertahun-tahun, bahwa yang efektif bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya adalah bermain, karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan anak didik. Sudono (1995:1) menyatakan bahwa : Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi memberi kesenangan maupun meningkatkan imajinasi pada anak.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mulyadi (2004:53) bahwa: Bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan maupun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga hal yang sangat serius karena cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Melalui permainan anak dapat meningkatkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat meningkatkan semua aspek yang ada pada diri anak, salah satunya perkembangan bahasa dan daya pikirnya.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil, sehat dan meningkatkan imajinasi, melatih kognitif dan melatih berbicara. Disamping itu, bermain juga dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

b. Tujuan Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak TK, maka tujuan bermain menurut Depdiknas (2001:56) antara lain: Dapat meningkatkan daya pikir (kognitif) anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh. (1) Melatih kemampuan berbahasa anak agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. (2) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. (3) Meningkatkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan. (4) Meningkatkan daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal. (5)

Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri. (6) Mengembangkan kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) menyatakan bahwa : Tujuan bermain dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (1999:32) dapat disimpulkan dengan pengetahuan yang sudah ada anak mampu menghubungkan dengan pengetahuan yang baru, sehingga dapat meningkatkan daya pikir (kognitif) daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil. Meningkatkan jasmani dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan anak serta meningkatkan perkembangan sosial dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat lingkungannya.

Melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan anak-anak lain beserta lingkungannya dan melatih emosi dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan serta menumbuhkan kepercayaan diri dengan cara berbagi, menolong dan memberi kesempatan kepada anak yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan pendidikan anak usia

dini adalah mengupayakan seluruh potensi anak agar berkembang secara optimal baik aspek sosial, emosional, moral dan lain sebagainya.

c. Karakteristik Bermain

Menurut beberapa pakar pendidikan menyebutkan Montolalu (2005:1.2) ada beberapa karakteristik bermain anak antara lain : (1) Bermain relatif bebas dari aturan-aturan kecuali anak membuat aturan sendiri. (2) Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dilakukan dalam kehidupan nyata (bermain drama). (3) Bermain lebih fokus pada kegiatan dari pada hasil akhir. (4) Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak.

Menurut Montolalu dkk (2005:25) karakteristik bermain adalah : (1) Bermain adalah sukarela. (2) Bermain adalah pilihan anak. (3) Bermain adalah simbolik. (4) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Jadi kesimpulan dari karakteristik bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, bebas, sukarela, tidak ada paksaan, bila sudah ada kepuasan berhenti dengan sendirinya tanpa harus terikat dengan hasil akhir dari permainan tersebut.

d. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak keseluruhan. Dengan bermain anak-anak menemukan keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Lewat bermain, fisik anak

akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi akan berkembang. Menurut Reber dalam Hildayani, (2005:4,7).

Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif adalah aspek kognitif berkaitan dengan daya ingat, daya tangkap, kemampuan memahami suatu informasi, pengetahuan yang dikuasai seseorang, daya nalar, daya analisis, daya imajinasi, dan daya cipta atau kreatifitas.

Menurut Depdiknas (2001:18) manfaat bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan dan kemampuan anak.
- 2) Mengaktifkan semua panca indera anak.
- 3) Meningkatkan kemandirian pada anak.
- 4) Memenuhi kebutuhan.
- 5) Memberikan kesempatan pada anak untuk melatih memecahkan masalah.
- 6) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi (menjelajah) dan bereksperimen (mengadakan percobaan).
- 7) Memberikan kegembiraan pada anak dan kesenangan pada anak.

Sedangkan menurut Montolalu (2005: 1.19) manfaat bermain adalah:

- 1) Bermain memicu kreatifitas.
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera.
- 6) Bermain sebagai media terapi.
- 7) Bermain itu melakukan penemuan.

Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengenalkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan juga sekaligus dan bisa mendapatkan pengetahuan baru dan semua dilakukan dengan caranya sendiri membuat anak aktif dan menggembirakan hatinya.

Kesimpulan dari manfaat bermain adalah bermain membuat anak aktif, terampil, mandiri termotivasi untuk bereksplorasi dan bereksperimen serta membuat anak merasa gembira. Tidak ada permainan-permainan yang membuat anak bersedih malahan membuat anak dapat menemukan hal baru serta memicu kreatifitas anak itu sendiri.

4. Permainan Ular Naga

a. Pengetian Permainan Ular Naga

Menurut Keen (2012:143) permainan ular naga adalah permainan berkelompok yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja minimal 4-5 orang, 2 orang sebagai pembuat gerbang (kiri-kanan), yang lainnya netral berbaris melingkar membentuk angka 8 melewati gerbang yang di buat. Permainan ini dimainkan secara bersama-sama.

Sedangkan menurut Ali (2005:120) permainan ular naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Pemainnya biasanya sekitar 5-16 orang, bisa juga lebih.

b. Cara Bermain Ular Naga

Anak-anak yang lain membentuk barisan ke belakang. Setiap permainan berpegangan pada pinggang pemain di depannya, kecuali pemain yang paling depan. Anak-anak yang berbaris masuk ke dalam

gerbang dan mengelilingi kedua penjaga gerbang sambil menyanyikan lagu:

Ular naga panjangnya bukan kepalang

Menjalar-jalar selalu kian kemari

Umpan yang lezat, itu yang dicari

Kini dianya yang terbelakang

Pada saat lagu habis, anak yang menjadi penjaga gerbang akan menurunkan gerbang tanganya dan menangkap anak yang berada tepat di bawahnya. Pemain yang tertangkap, kemudian memilih untuk bergabung dengan salah satu pemain penjaga gerbang dan berdiri di belakang penjaga gerbang pilihannya tersebut.

Permainan dimulai kembali hingga semua pemain telah terbagi menjadi dua, bergabung dengan kedua penjaga gerbang. Semua pemain berbaris ke belakang dan memegang pingang atau pundak teman di depannya, kecuali pemain paling depan yang sebelumnya menjadi penjaga gerbang. Kelompok yang jumlahnya sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari kelompok yang jumlah pemain banyak.

Pemain paling belakang yang menjadi incaran ini harus berpegangan kuat-kuat pada teman di depannya sehingga tidak mudah lepas saat ditarik lawan. Jika pegangan terlepas, ia harus bergabung dengan kelompok lawan. Pemenang permainan ular naga adalah kelompok yang pengikutnya paling banyak.

c. Lagu dan Dialog dalam Permainan Ular Naga

Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar.

Ular naga panjangnya bukan kepalang

Menjalar-jalar selalu kian kemari

Umpan yang lezat, itu yang dicari

Kini dianya yang terbelakang

Kemudian, sambil menerobos "gerbang", barisan mengucap "*kosong - kosong - kosong*" berkali-kali hingga seluruh barisan lewat, dan mulai lagi menjalar dan menyanyikan lagu di atas. Demikian berlaku dua atau tiga kali.

Pada kali yang terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucap "*isi - isi - isi*" berkali-kali, hingga akhir barisan dan anak yang terakhir di buntut ular ditangkap ("gerbang" menutup dan melingkari anak terakhir dengan tangan-tangan mereka yang masih berkait).

Kemudian terjadilah dialog dan perbantahan antara "induk" (I) dengan kedua "gerbang" (G). Dialog ini mungkin berbeda-beda dari satu tempat ke tempat lain, dan bahkan juga berbeda-beda sesuai improvisasi si induk dan si gerbang setiap kali seorang anak ditangkap.

I : "*Mengapa anak saya ditangkap ?*"

G : "*Karena menginjak-injak pohon jagung..* "

I : "*Bukankah dia sudah kuberi (bekal) nasi ?*"

G : "*Nasinya sudah dihabiskan* "

G2 : (menyeletuk) "*Anaknya doyan makan, sih...* "

I : "*Bukankah dia membawa obor ?*"

G : "*Wah, obornya mati tertiuip angin..*"

I : "*Bukankah ?*"

G : "*.....*", dan seterusnya

Sampai akhirnya si induk menyerah dalam perbantahan. Kemudian, untuk meyakinkan kokohnya "penjara" yang dihadapinya, si induk biasanya menanyakan:

(Sambil menepuk/menunjuk salah satu lengan si "gerbang")

I : "*Ini pintu apa ?*"

G : "*Pintu besi !*"

I : "*Yang ini ?*", (menepuk tangan yang lain)

G : "*Pintu api !*"

I : "*Ini ?*" (menunjuk tangan yang lain lagi)

G : "*Pintu air !*",

I : "*Dan ini ?*" (menunjuk tangan yang terakhir)

G : "*Pintu duri !*"

Putus asa, yakin bahwa "penjara" tak tertembus, si induk kemudian menoleh kepada anaknya:

I : "*Kau mau pilih 'bintang' atau 'bulan' ?*"

A : "*Bintang !*"

Dan kemudian anak yang malang itu ditempatkan di belakang salah satu "gerbang", yang digelar 'bintang'.

Permainan mulai lagi.

d. Manfaat Permainan Ular Naga

Menurut Keen (2012:144) manfaat bermain ular naga antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kegembiraan pada anak
2. Mengajarkan kerja sama tim, kekompakan, kebersamaan, dan kesetiakawanan
3. Mengajarakan semangat pantang menyerah untuk meraih kemenangan
4. Megasah kecerdasan musikal anak karena permainan ini dimainkan sekaligus sambil bernyanyi
5. Mengajarkan toleransi dan menghormati pilihan orang lain karena dalam permainan memiliki hak untuk memilih akan bergabung pada kelompok mana, dan pemain-pemain lain harus menerima pilihannya.

B. Penelitian yang Relevan

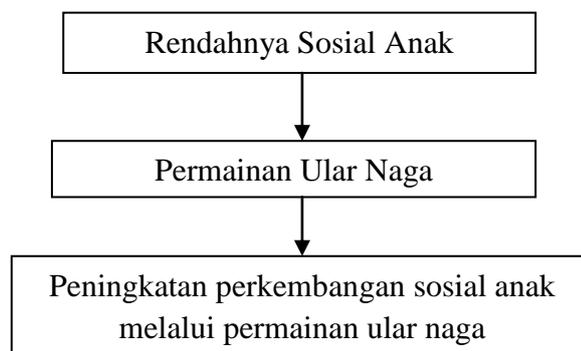
1. Rahmita (2007) dengan judul Peningkatan Nilai Sosial AUD melalui Permainan Loncat-loncatan di TK Negeri pembina Kecamatan Harau Kabupaten 50 Kota. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata 59,5% pada siklus I, dan nilai rata-rata 80% pada siklus II, maka permainan loncat-loncatan dapat meningkatkan nilai sosial Anak Usia Dini.

2. Rina (2011). Upaya meningkatkan Nilai Sosial Anak melalui Permainan Stempel Jari Tangan di TK Pertiwi II Kota Padang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata 60 % pada siklus I dan nilai rata-rata 85 % pada siklus II, maka permainan stempel jari tangan dapat meningkatkan nilai sosial anak usia dini.

Penelitian ini hampir sama dengan peneliti di atas sama-sama meneliti perkembangan sosial anak melalui permainan. Perbedaannya, peneliti menggunakan permainan ular naga untuk pengembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Salido Painan Kabupaten Pesisir selatan.

C. Kerangka Konseptual

Dalam permainan ular naga ini diharapkan dapat memotivasi anak untuk mengubah perilaku dan jiwa sosial, sehingga pemahaman anak tentang nilai sosial lebih baik. Dengan permainan ular naga ini dapat meningkatkan nilai sosial anak.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hasil yang diharapkan pada penelitian ini adalah terjadinya perkembangan nilai sosial anak melalui permainan ular naga.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada BAB sebelumnya, maka sesuai dengan tujuan penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.
2. Peningkatan perkembangan sosial anak merupakan suatu proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntutan serta harapan sosial yang berlaku dimasyarakat.
3. Jenis penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak yaitu penelitian tindakan kelas (PTK).
4. Peningkatan perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Salido dilakukan melalui permainan ular naga.
5. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran perkembangan sosial anak melalui permainan ular naga di TK Aisyiyah Salido Painan, yang telah dilakukan ternyata terbukti dapat meningkatkan perkembangan sosial pada anak, hal

ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh pada siklus I dan II yang terus mengalami peningkatan.

6. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran perkembangan sosial anak melalui permainan ular naga pada kondisi awal sebesar 16,67%, pada siklus I meningkat menjadi 58,33%, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5% anak sudah sangat tinggi dalam permainan ular naga.

B. Implikasi

Permainan ular naga telah berhasil diterapkan sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya, terutama dalam peningkatan perkembangan sosial anak. Dalam merangsang perkembangan sosial anak terutama dalam melakukan kerjasama kelompok. Berhasil atau tidaknya anak dalam melakukan hubungan sosial sangat berpengaruh terhadap kemampuan sosialnya. Sosial anak sangat perlu dikembangkan untuk melihat bagaimana anak dapat melakukan tingkah laku sosial dengan baik, sesuai dengan aspek perkembangan yang dimiliki seseorang anak terutama perkembangan sosialnya. Permainan ular naga merupakan permainan yang menarik dan senang bagi anak, permainan ini dapat dilakukan di halaman di luar kelas.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Agar guru lebih kreatif lagi dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam permainan ular naga yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.
2. Untuk merangsang kreatifitas anak dalam pembelajaran permainan ular naga maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang Peningkatan perkembangan sosial anak melalui permainan ular naga yang dapat lebih meningkatkan kemampuan aspek lainnya.
4. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat penunjang untuk permainan ular naga yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. LPTK. UNP.
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Bepdiknas.
- Depdiknas. 2001. *Kurikulum dan Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Bepdiknas.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati, Sofia. 2007. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hildayani, Moh. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock. 1978. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, Andang. 2000. *Education Game: Panduan Praktis Permainan Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Montolalu dkk. 2005. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Meningkatkan Kreativitas dalam Belajar*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Nugraha, Ali dkk. 2005. *Metode Perkembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.