

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CUBLAK-CUBLAK SUWENG UNTUK MENGEMBANGKAN KECAKAPAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI KECAMATAN NGALIYAN SEMARANG

Hidayatu Munawaroh^a

^aProgram Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo

^aEmail: ida_munajah@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 11 Maret 2015

Disetujui : 2 April 2015

Kata Kunci:

permainan cublak-cublak
suweng, kecakapan sosial anak

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Model Pembelajaran Permainan Cublak-Cublak Suweng untuk Pengembangan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Semarang, Mengetahui Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan Cublak-Cublak Suweng yang dapat Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Semarang, Mengetahui efektivitas Model pembelajaran Permainan Cublak-Cublak Suweng untuk Pengembangan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Semarang. Jenis penelitian adalah Penelitian Pengembangan (Research and Development). Subjek penelitian adalah anak kelompok B di kecamatan ngaliyan . Metode pengumpulan data penelitian menggunakan: Observasi

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Model pembelajaran permainan cublak-cublak suweng ini diantarkan dengan adanya cerita dengan bantuan poster, menyanyi bersama, tanya jawab, menebak letak suweng. (2) Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan Cublak-Cublak Suweng yang dapat Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kec.Ngaliyan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan sesuai dengan RKH, hasil rata-rata skor indikator kecakapan sosial anak mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest. menunjukan bahwa rata-rata sikap toleran 2,51(kurang baik) menjadi 2,87 (baik), sikap gigih skor rata-rata diperoleh 2,49(kurang baik) menjadi 2,95(baik), kerjasama skor rata-rata diperoleh 2,55(baik) menjadi 2,85(baik), interaksi dan komunikasi diperoleh skor rata-rata 2,64(baik) menjadi 2,91(baik) (3) Keefektifan model pembelajaran kecakapan sosial anak menggunakan permainan cublak-cublak suweng berbantuan poster pada anak kelompok B di kecamatan ngaliyan efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran dengan menggunakan permainan cublak-cublak suweng efektif untuk mengembangkan kecakapan sosial anak B di kecamatan ngaliyan, model pembelajaran berupa permainan cublak-cublak suweng bantuan poster, tanya jawab, bercerita, dan menebak. Disarankan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut di Taman Kanak-kanak yang kecakapan sosialnya belum berkembang.

ARTICLE INFO

Article History

Received : March 11, 2015

Accepted : April 2, 2015

Key Words :

Game cublak-cublak Suweng,
child social skills

ABSTRACT

His study aims to Knowing-Learning Model Cublak Suweng Cublak Games for Kids Social Skills Development Group in District B Ngaliyan Semarang, Knowing Learning Implementation Model Games Cublak-Cublak Suweng that can Establish Children's Social Skills Group B in District Ngaliyan Semarang, Knowing the effectiveness of learning model Cublak game-Cublak Suweng for Children Social Skills Development Group in District B Ngaliyan Semarang. This type of research is the Research Development (Research and Development). Subjects were children in group B Ngaliyan districts. Research data collection method used: Observation The results showed: (1) learning model cublak-cublak Suweng game is delivered with the story with the help of posters, singing along, question and answer, guess the location Suweng. (2) The Learning Model-Cublak Suweng Cublak game that can Establish Children's Social Skills Group B in Kec.Ngaliyan done twice meetings, each meeting there are four types of activities carried out in accordance with the RKH, the average yield scores indikator child's social skills this increase can be seen from the results of the pretest and posttest. showed that the average tolerance of 2.51 (less good) to 2.87 (good), persistent attitude mean score of 2.49 was obtained (less good) to 2.95 (good), the average score of cooperation obtained 2.55 (good) to 2.85 (good), interaction and communication obtained an average score of 2.64 (good) to 2.91 (good) (3) The effectiveness of the learning model of social skills children use game-cublak cublak Suweng aided poster child in group B Ngaliyan effective districts. This effectiveness Ditunjukkan with a significance value greater than 0.05. This is supported by the calculation of the t test.

This conclusions study is a model of learning by using a game-cublak Suweng cublak effective for developing the child's social skills Ngaliyan B in the district, a learning model cublak game-cublak Suweng aid poster, frequently asked questions, telling stories, and guessing. It is suggested further research needs to be done in kindergarten who have not developed social skills.

1. PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, dimana anak dibekali dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini yang ditujukan untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa : "Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia 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".

Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Pendidikan anak usia dini di dalamnya terdapat aspek-aspek yang harus dikembangkan dan ditanamkan dalam diri anak, diantaranya adalah kecakapan sosial. Aspek sosial merupakan bagian kepribadian anak pada umumnya. Aspek sosial berhubungan erat dengan tingkah laku anak yang berkenaan dengan aktivitas anak dalam berkomunikasi, berteman, bekerjasama, saling menghormati, mempercayai, toleransi dan sebagainya. Manusia itu pada dasarnya merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial. Kedua sifat ini dapat dibedakan tetapi tidak dapat dipisahkan.

Proses sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu keluarga dan faktor di luar keluarga. Faktor keluarga misalnya hubungan antar keluarga, urutan anak dalam keluarga, jumlah keluarga, perlakuan keluarga terhadap anak, harapan orangtua terhadap anak. Adapun faktor di luar keluarga antara lain interaksi dengan teman sebaya, hubungan dengan orang dewasa di luar rumah.

Sejak dini seorang anak harus berani dan mampu menghadapi perbedaan dalam kehidupan sosial ini. Modal anak untuk

mengatasi perbedaan ini adalah kecakapan sosial (*social life skill*) (Lawhon: 2000). *Social life skill* sebagai bagian dari *life skill* merupakan modal dasar untuk berinteraksi. Kemampuan untuk bekerjasama dengan penuh pengertian, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi dua arah merupakan bagian dari *social life skill* sangat dibutuhkan oleh seseorang dalam menjalin hubungan yang harmonis.

Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat membantu anak kearah perkembangan sosial yang lebih baik. Melalui bermain diharapkan anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Melalui bermain anak mampu menciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan. Hal tersebut sependapat dengan Cowel dan Hazelton dalam Sukintaka (1998:9) yang menyatakan bahwa melalui bermain akan terjadi perubahan yang positif dalam hal jasmani, sosial, mental, dan moral.

Adanya teknologi pola permainan anak dewasa ini mulai bergeser pada pola permainan di dalam rumah. Beberapa bentuk permainan yang banyak dilakukan adalah menonton tayangan televisi dan permainan lewat *gadget* (*games station* dan komputer). Permainan yang dilakukan di dalam rumah lebih bersifat individual. Permainan-permainan tersebut tidak mengembangkan kecakapan sosial anak. Anak bisa pandai dan cerdas namun secara sosial kurang terasah.

Hasil penelitian Izzaty terhadap 35 Taman Kanak-kanak di Yogyakarta (2008:8) berkenaan dengan pemecahan masalah sosial anak menyimpulkan bahwa strategi penyelesaian permasalahan pada saat anak berinteraksi cenderung negatif atau bersifat agresi, seperti memukul, menendang, menjambak, dan mencubit. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki cara agresif dalam memecahkan masalahnya, ternyata pada usia 23 tahun perilaku ini masih terlihat kuat. Sebaliknya, anak-anak yang cenderung malu-malu atau inhibisi (*inhibited*) juga terlihat kuat pada usia

23 tahun. Ayriza, Izzaty, dan Setiawati, (2004:6), menemukan bahwa pemahaman pendidik TK dalam kajian keterampilan sosial sangat minim dan beberapa bentuk program yang ada dilakukan dengan tidak sadar atau terprogram dengan jelas. Kegiatan dan pembelajaran yang tidak terprogram akan berakibat pada kurang efektifnya pelaksanaan kegiatan atau pembelajaran tersebut, dan akan membawa hasil yang kurang maksimal.

Beranjak dari penjelasan dan fenomena di atas, pengembangan kecakapan sosial pada anak usia dini semakin melemah dan perlu kembali diperhatikan dan dilakukan lewat permainan-permainan anak. Bentuk-bentuk permainan yang mengembangkan kecakapan sosial anak untuk itu perlu diidentifikasi dan dikembangkan. Hasil identifikasi dan pengembangan berbagai bentuk permainan ini selanjutnya dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam memberikan stimulasi yang mendidik pada anak usia dini. Permainan yang dapat mengembangkan kecakapan sosial anak yaitu permainan yang melibatkan sekelompok anak, saling berinteraksi sehingga berlangsung adanya komunikasi antar sesama melalui kegiatan bermain. Salah satu bentuk permainan tersebut dalam penelitian ini adalah permainan *cublak-cublak suweng*, permainan tradisional ini dilakukan lebih dari satu anak dan dimainkan dengan adanya nyanyian sehingga dapat menimbulkan kegembiraan, dan diharapkan Permainan tradisional ini mengembangkan kecakapan sosial anak. Permainan tradisional yang mengandung banyak manfaat hampir punah dan perlu dilestarikan.

Diiringi kesibukan dari orangtua dalam memberikan pembelajaran dan permainan kepada putra-putrinya cenderung praktis, guru dalam memberikan sebuah permainan yang bersifat praktis pula, pembelajaran yang mengandung kecakapan sosial anak yang diberikan guru di lembaga melalui permainan pabrikan yang bersifat praktis, guru cenderung jarang menggunakan nyanyian dan permainan yang mengandung sifat kegembiraan pada siswa, lembar majalah dan buku yang selalu diberikan siswa sebelum melakukan aktifitas bermain.

Orangtua memberikan permainanpun praktis juga yaitu dengan memainkan

permainan yang canggih seperti *game online*, *komputer*, *gadget* dll yang cenderung lebih menarik yang memiliki sifat individualis yang tinggi, walaupun disisi lain *gadget* juga bermanfaat bagi kognisi anak. Orangtua mulai terlena dengan perkembangan zaman yang kurang memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak bahkan lebih sering dibiarkan bermain menggunakan permainan canggih dan modern yang di dapatkan dengan instan sehingga anak dapat bermain di dalam rumah saja, tidak perlu bermain di halaman dan bergabung dengan sebayanya. Anak tidak mendapat stimulasi yang baik dari orangtua. Anak bermain juga terlepas dari bimbingan, pendampingan serta arahan dari orangtua, hal ini yang menyebabkan mulai tersisihnya permainan tradisional yang sebenarnya mengandung manfaat yang bagus bagi kecakapan sosial anak.

Nourovita (2013) menyatakan bahwa “Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional jawa efektif dalam meningkatkan penyesuaian sosial anak. Hal tersebut disebabkan karena dalam permainan tradisional Jawa, anak dimungkinkan lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat bekerja sama dengan teman sebayanya. Selain itu juga anak-anak lebih menyukai kegiatan yang berbentuk permainan sehingga anak dalam mengikuti kegiatan yang berbentuk permainan tradisional jawa merasa senang, tidak jenuh dan tidak bosan.” Pernyataan tersebut menjadi penguat bagi pengembangan kecakapan sosial anak melalui permainan *cublak-cublak suweng* yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Memperoleh bukti secara empiris maka perlu dilakukan pengembangan model permainan *cublak-cublak suweng* yang kemudian dipraktekkan dan diuji keefektifannya dalam mengembangkan kecakapan sosial anak

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan dalam menguji suatu produk.

Produk yang dimaksud dalam penelitian ini berupa model permainan *cublak-cublak suweng* yang menggunakan media *poster* yang didesain buka tutup sebagai perangkat yang dikembangkan dan terkait dengan komponen sistem pendidikan. Penelitian dan pengembangan berupaya menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan. Melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. (samsudi 2009:87).

Subyek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelompok B Tahun pelajaran 2013/2014 di Kecamatan Ngaliyan Semarang yang dibawah organisasi HIMPAUDI . Keseluruhan dari populasi ini, kemudian ditetapkan sampel penelitian sebanyak 10% dari populasi. Pengambilan sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, yaitu sumber data tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan (Sugiyono, 2008:219). Berdasarkan data yang diperoleh melalui organisasi HIMPAUDI seluruh lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Ngaliyan sebanyak 36 lembaga, sehingga 10% dari populasi sampel dalam penelitian ini di ambil 4 lembaga PAUD di wilayah kecamatan Ngaliyan yaitu KB-RA Masjid Al-Azhar, KB-RA Al Muna, KB-TK Pelita Bangsa, KB-TK Berlian Bangsa.

Subyek penelitian dalam penelitian ini, diambil setiap lembaga masing-masing 1 kelas kelompok B. Pemilihan subyek penelitian ini untuk melihat kemanfaatan dan keterbacaan permainan *cublak-cublak suweng* dengan media *poster* dengan melakukan analisis terhadap tanggapan dan rata-rata respon peserta didik terhadap permainan *cublak-cublak suweng* dengan media *poster* yang dikembangkan dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian, yaitu pada bulan 15 april sampai dengan 15 juni 2014 (semester genap) dengan tema negaraku dan sub tema pengenalan suku bangsa

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian

adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono,2008:224-242). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi, observasi.

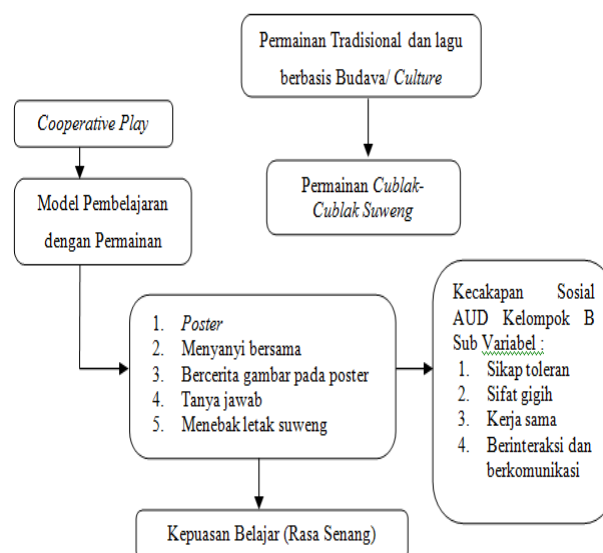
Dalam penelitian ini, metode analisis data yang diambil untuk mengetahui bagaimana kecakapan sosial anak menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* menggunakan analisis deskriptif dan keefektifan.

Uji coba terhadap efektifitas data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif naratif dan digunakan untuk memperkuat penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test*. Data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis uji perbedaan dua rata-rata menggunakan SPSS versi 16.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

1. Deskripsi tentang Pengembangan Model Pembelajaran Permainan *Cublak-Cublak Suweng*





Model pengembangan pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* adalah salah satu cara untuk mewujudkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain dari itu model pengembangan pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* yang diantarkan melalui cerita pada poster dapat mengasah kreativitas guru dalam menyampaikan bentuk ceritanya.

Perbedaan model pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* hasil pengembangan dengan model permainan *cublak-cublak suweng* sebelumnya terletak pada cerita kisah *cublak-cublak suweng* sebagai pengantar anak sebelum melakukan permainan *cublak-cublak suweng* yang merupakan visualisasi dari permainan *cublak-cublak suweng* yang gambarkan pada poster. Pengembangan model pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* dengan berbantuan poster merupakan salah satu model pembelajaran kecakapan sosial anak yang dikembangkan dari model permainan *cublak-cublak suweng*, adanya tanya jawab, menebak pada poster serta adanya evaluasi berupa pengamatan. Pengembangan ini dilakukan oleh peneliti karena model pembelajaran kecakapan sosial anak usia dini di wilayah kecamatan Ngaliyan masih terpusat pada lembar kerja, tugas mengerjakan majalah dan masih terpusat pada guru serta bermain sambil belajar masih kurang sekali, pengenalan budaya terutama

budaya Jawa baik dalam bentuk permainan maupun lagu Jawa masih kurang, karena anak cenderung lebih mengenal *gatged* dibanding dengan permainan tradisional, gurupun juga tidak menerapkannya. Model pembelajaran yang diterapkan di PAUD wilayah kec. Ngaliyan masih dirasa kurang cukup untuk melatih peserta didik dalam mengeksplorasi kemampuan komunikasi, kerjasama, sifat gigih, dan toleran, sehingga diperlukan pengembangan model pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* sebagai bentuk upaya menumbuhkan kemampuan berkomunikasi, bersifat toleran, sifat gigih, serta kerjasama antar siswa yang dilakukan bermain sambil belajar yang bersifat inovatif, aktif, kreatif dan menyenangkan

2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan *Cublak-Cublak Suweng* yang dapat Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B

Hasil Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan *Cublak-Cublak Suweng* yang dapat Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kec. Ngaliyan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan awal terdiri dari: Anak diajak berbaris, mengucapkan salam, berdo'a, menyanyikan lagu *Cublak-cublak suweng*. Guru menyampaikan materi pelajaran tema suku bangsa, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan Anak-anak bisakah kalian menyebutkan salah satu suku bangsa?, guru dan anak melakukan percakapan tentang salah satu suku bangsa. Kegiatan inti guru menjelaskan langkah-langkah permainan *Cublak-cublak suweng*

3. Analisis Uji Ahli terhadap Model Pembelajaran melalui Permainan *Cublak-cublak Suweng*

Produk awal yang dikembangkan yaitu model Pembelajaran melalui permainan *Cublak-cublak Suweng* untuk mengembangkan kecakapan sosial anak sebelum diujicobakan perlu dilakukan

validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian, untuk memvalidasi produk yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan cara memberikan draft awal produk model pembelajaran melalui permainan *Cublak-cublak Suweng* dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek penilaian, saran, dan komentar dari para ahli terhadap model pembelajaran yakni model permainan *Cublak-cublak Suweng*.

4. Hasil Analisis Deskriptif Kecakapan sosial Anak

Dari perhitungan analisis deskriptif diperoleh hasil skor rata-rata yang diperoleh pada aspek sikap toleran *pretest* 2,51(kurang baik), mengalami peningkatan pada skor *posttest* 2,87(baik), dan sikap gigih *pretest* 2,49(kurang baik) dan mengalami peningkatan pada skor *posttest* 2,95(baik), rata-rata aspek sikap toleran dan sikap gigih mengalami kenaikan dibanding aspek kecakapan sosial lainnya

Hal ini terbukti kecakapan sosial siswa setelah menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* lebih tinggi dibanding dengan sebelum adanya pengembangan model terutama pada aspek sikap toleran dan sikap gigih anak

5. Uji Beda

Uji beda dilakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rata-rata antara skor dari masing-masing aspek kecakapan sosial anak pada kelas uji coba. Perhitungan t-test ini menggunakan skor *post-test* aspek kecakapan sosial pada kelas ujicoba. Untuk menghitung uji beda skor *post-test* kreativitas produk menggunakan bantuan program SPSS 16.0 for Windows Berdasarkan hasil dari SPSS diperoleh bahwa Semua hasil nilai signifikansi dari semua aspek menunjukkan bahwa taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* untuk mengembangkan kecakapan sosial anak efektif

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengembangan model pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* maka dapat disimpulkan:

1. Model pembelajaran permainan *cublak-cublak suweng* ini diantarkan dengan adanya cerita kisah permainan *cublak-cublak suweng* yang dilakukan oleh guru dengan bantuan poster, tema yang diambil tentang negaraku dengan subtema suku bangsa, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini, bernyanyi bersama dan menebak
2. Pelaksanaan Model Pembelajaran Permainan *Cublak-Cublak Suweng* yang dapat Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kec.Ngaliyan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, setiap pertemuan ada empat macam kegiatan yang dilakukan yang sesuai dengan RKH. Efektif meningkatkan kecakapan sosial anak meningkatnya dari rata-rata diperoleh pada aspek sikap toleran *pretest* (kurang baik), mengalami peningkatan pada skor *posttest* (baik), sikap gigih *pretest* (kurang baik) dan mengalami peningkatan pada skor *posttest* (baik)
3. Keefektifan model pembelajaran kecakapan sosial anak menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* berbantuan poster pada anak kelompok B di kecamatan ngaliyan efektif. Keefektifan ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini didukung oleh hasil perhitungan t tes

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran-saran yang dapat diajukan dalam peneltian ini adalah:

1. Guru PAUD diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan permainan *cublak-cublak suweng* tidak hanya dalam materi pengembangan kecakapan sosial saja tetapi pada materi lain yang sesuai.
2. Permainan ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi diri anak

meliputi ketrampilan, bernyanyi lagu jawa, bercerita, bermain, pengetahuan tentang cerita tradisional, pengenalan budaya.

3. Perlu dilakukan uji coba lebih luas terhadap produk model yang dihasilkan dalam pembelajaran pengembangan kecakapan sosial anak usia dini.
4. Peneliti sebaiknya meneliti terhadap aspek perkembangan anak yang lainnya agar hasil temuan dalam penelitian ini lebih sempurna.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Lawhon, T., Lawhon, D.C. (2000). *Promoting social skill in young children. Early Childhood Education Journal*, Vol. 28, No. 2.
- Sukintaka. 1998. *Teori Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FPOK IKIP
- Izzaty, R. E. 2008. *Berbagai strategi pemecahan masalah sosial anak TK*. Pra-survey.
- Izzaty, R.E. 2004. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Buku Ajar Bidang PGTK. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Nourovita Putri, Aulia Rifki. (2013) *Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun di Kecamatan Suruh*, *Early Childhood Education Papers (Belia) 2* (1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Samsudi.2009. desain penelitian pendidikan.semarang: UNNES Press.
- Sugiyono 2008 metode penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung alfabeta