

## PENGARUH BERMAIN TALI KARET GELANG TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5 TAHUN DI TK FATIMAH 5 TALANG KELAPA PALEMBANG

Eka Marethi Miliani Putri<sup>1</sup>, Padilah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

[ekamarethi32@gmail.com](mailto:ekamarethi32@gmail.com)<sup>1</sup>, [padilah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:padilah@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTACT

*This study aims to determine whether there is an effect of playing rubber band rope on the social emotional development of 5 year old children at Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang Kindergarten. The design of this research method uses the one group pretest-posttest design research model, that this type of method has a pretest before the treatment is carried out. Thus the results of the treatment can be known more accurately because they can be compared with the initial state before the treatment is carried out. The sample in this study were 16 children in class BI and the population of children was 32 children. The method used in collecting data in this study is observation and documentation. The method for analyzing research data is the t-test. the results of this study the researchers concluded that there was an effect of playing rubber band rope on the social emotional development of 5-year-old children at Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang Kindergarten. It can be proven from the results that have been obtained with the data and hypothesis testing that the calculation data above obtained  $t_{count} = 25.44$  while  $dk = 16 - 1 = 15$  with a significant level ( $\alpha$ ) 0.05 so that  $t_{table} = 1.75$  because  $t_{count} = 25.44 > t_{table} = 1.75$  with the conclusion that  $H_0$  is rejected, meaning  $H_a$  is accepted, this means that the hypothesis states that the effect of playing rubber bands on the social emotional development of 5-year-old children at Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang kindergarten.*

### Keywords:

***Playing Rubber Band Rope, Social Emotional Development***

## PENDAHULUAN

Salah satu faktor utama keberhasilan dalam membentuk karakter dan moral anak usia dini adalah pola asuh orang tua. Karena Orang tua adalah pendidik pertama dan utama dalam keluarga. Bagi anak, orang tua adalah contoh yang selalu ditiru dan diteladani segala tindak lakunya. Orang tua memegang peran pertama dan utama bagi pendidikan anak. Karena mengasuh, membesarkan, dan mendidik anak merupakan tugas mulia yang tidak lepas dari berbagai halangan dan tantangan.

Bermain memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Sehingga bermain juga banyak melibatkan aktivitas tubuh berupa gerakan baik dari kepala sampai kaki setiap gerakan memberikan gerakan aktivitas. Sebagai perkembangan sosial emosional anak yaitu meningkatkan rasa percaya diri saat berinteraksi dengan teman, menjaga diri dari lingkungan, mau berbagi, menolong dan membantu teman.

Menjadi pribadi yang utuh juga tidak hanya berlaku untuk orang dewasa saja, akan tetapi melainkan juga dengan anak-anak, yaitu anak usia dini. Anak-anak juga memiliki hal-hal keterampilan yang mana salah satunya kemampuan anak saat bersosialisasi dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial biasanya sebagai tingkah laku anak untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada.

Perkembangan sosial merupakan kemampuan untuk bertindak sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan perkembangan emosi adalah perasaan yang dialami individu, perasaan positif dan negatif yang timbul dari respon pada anak tersebut keadaan hasil hubungan seseorang dengan orang lain atau kelompok. Bermain tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga membangun karakter mereka dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Melalui bermain anak juga dapat mengekspresikan dirinya. Anak usia TK memiliki keinginan yang kuat untuk diakui dan diterima oleh lingkungan dan teman sebayanya. Untuk itu, anak berusaha menunjukkan keterampilan sosialnya agar dapat bergabung dan diakui oleh teman sebayanya. Anak akan berusaha untuk diakui dan diterima dalam kelompoknya.

Dalam upaya membantu anak pada lingkup perkembangan sosial emosional, kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan melalui kegiatan bermain baik *indoor* maupun *outdoor*. Karena melalui bermain pengetahuan dan pengalaman anak akan bertambah, terlebih lagi jika permainan tersebut bikin semenarik mungkin, Sehingga anak akan tertarik dalam permainan tersebut.

Hasil observasi pertama dengan pihak sekolah TK Fatimah 5 Palembang di dapat bahwa umur 5 tahun/kelas B1 berjumlah 16 anak dan terdapat 5 anak belum meningkatkan percaya diri dan berinteraksi anak saat bermain dengan teman-teman, menjaga diri sendiri dari lingkungan, anak juga belum mampu membantu teman saat kesusahan dalam kegiatan bermain dan berinteraksi

## KAJIAN TEORI

Perkembangan emosi berkaitan dengan cara anak memahami dan mengekspresikan saat anak Anda tumbuh dan berkembang, ia belajar mengendalikan emosinya. Emosi anak perlu dipahami oleh guru agar dapat mengajarkan emosi negatif melalui penggunaan Emosi *positif* sejalan dengan harapan sosial. Dini (2018: 3) emosi negatif yang terjadi akibat adanya hubungan yang mengancam atau kondisi menyakitkan seperti: marah, kecemasan, rasa malu atau bersalah, kesedihan, kecemburuan, dan jijik, sedangkan emosi positif terjadi akibat adanya suatu keadaan yang menguntungkan seperti reaksi dari kebahagiaan, rasa senang, bangga, cinta, penghargaan, dan perasaan terharu atau belas kasih.

Dalam perkembangan sosial *emosional* dapat di sampaikan oleh Menurut Khaironi (2018: 1-12) Perkembangan sosial *emosional* yang dimiliki oleh individu dewasa adalah berawal dari perkembangan sosial emosional sejak usia dini, dan seiring dengan tahapan perkembangannya, maka perkembangan sosial emosional individu menjadi lebih kompleks.

Khairiah (2018: 3) perkembangan sosial emosional merupakan Perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada.

Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat *egosentrik*, *individual*, kearah interaktif komunal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas bisa disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah Proses dimana anak-anak berinteraksi dengan lingkungan mereka, saat berinteraksi dengan orang tua, teman sebaya, dan orang dewasa. Dan proses bereaksi terhadap kondisi lingkungan, aturan sosial yang diperoleh melalui mendengarkan, mengamati, meniru, dan melalui berkerja sama saling berkomunikasi konsep bermain bagi perkembangan sosial dan *emosional* anak usia dini.

Dalam karakteristik yang dimiliki oleh Menurut Nurjannah (2017: 53) dalam karakteristik bersosialisasi anak usia dini dibagi dari beberapa yaitu :

- a) Anak memiliki salah satu atau dua sahabat tetapi sahabat ini cepat berganti.
- b) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
- c) Anak lebih mudah sekali bermain bersebelahan dengan teman yang lebih besar.
- d) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka lebih baik kembali berdasarkan karakterisik di atas, perkembangan sosial anak masih sering pilih-pilih teman dan hanya memiliki salah satu teman untuk bermain.

Dalam karakteristik *emosional* yang menyampaikan oleh Huljannah (2022: 192) menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hubungan yang baik dengan lingkungan dapat membuat perkembangan emosional menjadi lebih baik, perkembangan emosional anak dapat berkembang melalui teman sebaya dapat dilihat dari bagaimana cara anak

dalam mengontrol emosinya saat bermain.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional. Menurut Hijriati (2019: 95) berkaitan dengan hubungan interaksi antara satu individu dengan individu lainnya, manusia juga pada umumnya saling membutuhkan. Berkaitan dengan hal itu perkembangan sosial manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- a) Keluarga : Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosial anak.
- b) Kematangan : Bersosialisasi memerlukan kematangan fisik dan psikis. Untuk mempertimbangkan dalam proses sosial, memberi dan menerima pendapat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.
- c) Status sosial ekonomi :Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi atau status kehidupan keluarga dalam lingkungan masyarakat. Sehubungan hal itu, dalam kehidupan anak senantiasa “menjaga” status sosial anak dan ekonomi keluarganya. Dalam hal tertentu, maksud “menjaga status sosial keluarganya” itu mengakibatkan menempatkan dirinya dalam pergaulan yang tidak tepat.
- d) Pendidikan : Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan dalam arti luas harus diartikan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh kehidupan keluarga, masyarakat dan kelembagaan.
- e) Kepastian mental emosi dan intelegensi : Kemampuan berfikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan bahasa secara baik. Pada kasus tertentu, seorang jenius atau superior, sukar untuk bergaul dengan kelompok sebaya, karena pemahaman mereka telah setingkat dengan kelompok umur yang lebih tinggi. Sebaliknya kelompok umur yang lebih tinggi (dewasa) tepat menganggap dan memperlakukan mereka sebagai anak-anak.

Menurut Darmiah (2020: 100-101) ada beberapa factor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak adalah sebagai berikut:

1. Keadaan anak  
Keadaan individual pada anak, misalnya cacat tubuh ataupun kekurangan pada diri anak akan sangat mempengaruhi perkembangan emosional, bahkan akan berdampak lebih jauh pada kepribadian anak. Misalnya: Rendah diri, mudah tersinggung, atau menarik diri dari lingkungan.
2. Faktor Belajar  
Pengalaman belajar anak menentukan reaksi potensi mana yang mereka gunakan untuk marah. Pengalaman belajar yang menunjang perkembangan emosi antara lain: Belajar dengan coba-coba, anak belajar dengan coba-coba untuk mengepresikan emosinya dalam bentuk perilaku yang memberi penguasaan sedikit atau sama sekali tidak memberikan kepuasan.
3. Belajar dengan cara meniru

Dengan belajar meniru dan mengamati hal-hal yang membangkitkan emosi orang lain, anak bereaksi dengan emosi dan metode yang sama dengan orang-orang diamati. Belajar dengan mempersamakan diri anak meniru reaksi emosional orang lain yang terganggu oleh rangsangannya yang sama dengan rangsangan yang telah membangkitkan emosi orang yang ditiru. Disini anak yang meniru emosi orang yang dikagumi.

4. Belajar dengan membimbing dan mengawas

Anak diajarkan cara bereaksi yang dapat diterima jika suatu emosi terangsang. Dengan pelatihan, anak-anak dimotivasi untuk beraksi terhadap rangsangan yang biasanya membangkitkan emosi yang menyenangkan dan dicegah agar tidak bereaksi secara *emosional* terhadap rangsangan yang membangkitkan emosi yang tidak menyenangkan.

5. Belajar dengan pengondisian

Dengan metode atau cara ini objek, situasi yang mulanya gagal memancing reaksi emosional kemudian berhasil dengan cara asosiasi. Pengondisian terjadi dengan mudah dan cepat pada awal kehidupan karena anak kecil kurang menalar, mengenal betapa tidak rasionalnya reaksi mereka.

Bermain merupakan sebuah kegiatan yang sangat tidak asing lagi dengan kehidupan anak-anak. Menurut Ardini (2018: 3) bermain bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikirkan.

Padilah & Novianti (2019: 7) Menjelaskan ada terbagi 3 dalam kategori bermain yaitu:

1) Fungsional (*bermain sensorimotor*)

Bermain fungsional atau yang disebut juga bermain sensorimotor terjadi pada dua tahun pertama kehidupan seorang anak. Anak-anak mengulang latihan mental skema mereka dengan berinteraksi terhadap objek, orang-orang dan juga bahasa.

2) Bermain simbolik (*praoperational play*)

Bermain simbolik terjadi ketika anak berusia 2 tahun sampai 7 tahun. Dimana pada bermain simbolik ini melibatkan bermain konstruktif (3-4 tahun) dan bermain dramatik (5-6 tahun).

3) Bermain dengan aturan (*games with rules*)

Bermain dengan aturan menjadi bagian dari bermain pada masa atau anak-anak. Bermain dengan aturan terjadi ketika anak berusia 7 tahun.

Bermain *tali karet gelang*, sebagai bermain favorit anak-anak waktu pergi sekolah dan menjelang sore hari. Bermain tali karet gelang ini, biasa diikuti atau dimainkan anak

laki – laki juga perempuan. Tali yang dipakai buat permainan ini berda2.sarkan karet gelang yang disusun atau dianyam.

Hayati (2021: 303) bermain ini termasuk yang sangat sederhana karena bermain cukup melompati tali karet gelang dengan ketinggian yang telah ditentukan. Alat bantu berupa tali karet gelang yang dipakai dalam bermain ini berasal dari susunan gelang karet yang dianyam rapi.

Arafah (2020: 364-365) Lompat adalah berarti menolak dengan satu kaki, Aktivitas melompat adalah membawa badan ke atas. Peralatan untuk membuat media bermain tali karet gelang (main karet) sangat mudah didapatkan karena berupa tali karet gelang. Tali karet gelang dapat ditemukan dengan mudah seperti di dapur rumah atau membeli di warung.

Bermain ini akan membuat anak-anak senang karena dapat membuat mereka bersosialisasi dengan teman-temannya, serta sangat banyak manfaat yang didapat, seperti mudah beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan kemenangan agar mereka tidak mudah menyerah.

Menurut Nirmala (2018: 35) Saat anak melompati tali karet gelang, terjadi aktivitas fisik khususnya pada kaki dan tangan. Anak akan belajar menyesuaikan gerakan kaki dan tangan yang tepat untuk bisa melompati tali karet gelang yang dibentangkan. Berdasarkan aspek per-kembangan kognitif dapat dilihat saat anak ber-konsentrasi penuh untuk berhasil melompati bermain tali karet gelang yang telah dibentangkan. Selain itu setiap anak juga akan belajar problem solving dan mengatur strategi untuk melompat dengan tepat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang dapat disimpulkan bermain tali karet gelang, bermain yang menyerupai tali yang disusun dari karet gelang. Bermain ini meliputi kegiatan seluruh tubuh, mencakup seluruh ketahanan, kecepatan saat bermain, kelenturan, keseimbangan, hal ini termasuk dalam percakapan, mengungkapkan ekspresinya secara positif.

Dalam anak usia dini yaitu memiliki karakteristik menurut Susanti (2021: 82) yang unik salah satunya yaitu senang dengan bermain, tidak dapat dipungkiri orang dewasa pun sangat senang dengan bermain. Apalagi anak usia dini adalah dunianya bermain, sebuah bermian selain dapat menyenangkan bagi anak, orang tua dapat sekaligus mendidik anak melalui bermain. Banyak bermain yang terdapat di dunia ini, orang tua atau guru harus bisa memilih mana yang harus dimainkan oleh anak mana yang tidak boleh, sesuaikan dengan usianya. bermain banyak ditemukan diberbagai tempat baik itu dirumah, di sekolah maupun di tempat umum.

Ada beberapa cara bermaian tali karet gelang pada anak usia dini menurut Fauziah (2021: 500) yaitu:

1. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
2. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentang tali karet dan para pemain harus melompatinya satu persatu ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu

naik ke lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain harus melompat tanpa menyentuh tali karet. Jika pemain yang menyentuh tali karet ketika melompat, giliran bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.

3. Posisi karet dinaikkan ke dada, lalu ke dagu, ubun-ubung, tangan yang diangkat ke atas, dan tangan yang diangkat ke atas dengan kaki berjinjit. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain boleh menyentuh karet ketika melompat, asalkan pemain dapat melewati tali dan tidak terjerat. Permainan juga diperbolehkan menggunakan berbagai gerakan untuk mempermudah lompatan, asalkan tidak memakai alat bantu.
4. Pemain yang tidak berhasil melompati tali karet harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang karet.

Menurut Fadlillah (2017: 109) yaitu dengan melompati tali karet gelang yang telah direntangkan oleh temannya sesuai ukuran yang telah di tentukan. Anak yang dapat melompati tali karet gelang paling tinggi itulah yang menjadi pemenangnya. Permainan ini minimal dilakukan oleh tiga anak atau lebih biasa juga berkelompok dalam satu regu. Di mana dua orang memegang dan merentangkan talinya, sedangkan yang satu menjadi pelompatnya. Demikian dilakukan secara bergantian sampai diperoleh pemenangnya.

Dapat disimpulkan dalam cara bermain tali karet gelang bermain juga bisa secara berkelompok, dan juga bisa secara bergantian dengan teman- temannya biasanya melibatkan minimal tiga anak atau lebih berkelompok, dua anak akan memegang ujung tali; satu dibagian kiri, satu lagi dibagian kanan, sementara anak yang lainnya mendapat giliran untuk melompati tali.

Ada beberapa Manfaat Bermain *Tali Karet Gelang* untuk Anak Usia Dini, Menurut Mu'mala (2019: 61) terbagi 8 manfaat yaitu:

1. Memberikan kegembiraan pada anak.
2. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk menenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
3. Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali karet gelang (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukannya akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali.
4. Melatih motorik kasar anak, yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari risiko mengalami obesitas.
5. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan. Hal ini karena untuk melompati tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah akan melompati atau tidak.
6. Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak, dan tertawa. Gerakan, tawa, dan teriakan ini, sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.

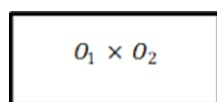
7. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan ini, anak belajar bersabar, menanti peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
8. Membangun sportivitas anak, pembelajaran mengenai sportivitas ini diperoleh ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompati tali karet gelang.

Dapat disimpulkan dari manfaat bermain tali karet gelang yaitu, anak-anak bermain dengan sangat gembira, Anak-anak juga dapat melatih kemampuan social mereka agar lebih berani saat bermain dengan teman-temannya, juga dapat menciptakan sosial emosional kepada anak yang tentunya bersifat positif, dan tali karet gelang ini juga dapat dijadikan sebagai media anak untuk bersosialisasi.

Dalam bermain tali karet gelang yaitu ada peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan dengan cara menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3 – 4 meter. Karet – karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar – pasar tradisional.

## METODOLOGI PENELITIAN

Adapun dalam penelitian ini penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2019: 2) menjelaskan bahwa metodologi penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat tempat kunci yang perlu di perhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah eksperimen, jenis penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel dependen/hasil/output dalam kondisi yang terkontrol. Desain metode penelitian ini menggunakan model penelitian *one group pretest-posttest design*, menurut Sugiyono (2019: 74) bahwa metode jenis ini terdapat pretest sebelum dilakukan perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan awal sebelum dilakukannya perlakuan. Bentuk desain *one group pretest-posttest design* sebagai berikut:



Keterangan:

$O^1$  : nilai pretest

$O^2$  : nilai posttest

X : perlakuan (treatment)

Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas A1 berjumlah 16 anak dan populasi

anak berjumlah 32 anak. Pada penjelasan di atas dapat di lihat bahwa ada hubungan antara rumus yang digunakan dengan kerangka berpikir peneliti di mana dalam kerangka berpikirnya peneliti menggunakan *prettest*, *treatment*, dan *posttest* sedangkan pada rumus desain peneliti juga menggunakan hal yang sama. Peneliti akan melaksanakan eksperimen atau percobaan pada penelitian untuk menghimpun data anak-anak yang dinyatakan sebagai subyek. Adapun rancangan perlakuan pada penelitian ini ada 3 tahap yaitu *prettest*, *treatment*, dan *posttest*:

### **Tes Awal (*Pretest*)**

Sebelum melakukan penelitian ini akan dilakukan awal *pretest*. pemberian tes awal ini berupa bermain congklak, *Pretest* yang dimaksud untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak di TK Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang.

### **Perlakuan (*Treatment*)**

Rancangan yang kedua dalam perlakuan dengan bermain tali karet gelang terhadap sosial emosional anak selama 8 kali pertemuan.

### **Tes Akhir (*Posttest*)**

Posttest dilaksanakan setelah perlakuan/treatment yaitu bermain congklak hal ini untuk mengetahui apakah eksperimen ini benar-benar efektif diterapkan untuk mengembangkan perkembangan sosial emosional anak. Kegiatan dilakukan saat posttest yaitu dengan kembalinya untuk menguji sosial emosional anak setelah diberikan treatment dengan kegiatan bermain congklak.

Effendy (2020: 707) Dalam Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data observasi dan dokumentasi, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data, antara lain:

### **Observasi**

Sujaeweni (2020: 23) Berpendapat bahwa Observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan, merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengamati dan memahami perilaku kelompok orang maupun individu pada keadaan tertentu.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen. Metode dokumentasi juga dipakai untuk mengumpulkan data berupa buku, majalah dari sumber-sumber dokumen yang mungkin atau bahkan berlawanan dengan hasil wawancara. Sondak (2019: 675) berpendapat bahwa Metode dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data yang diperoleh dari berupa foto, teks atau karya sejarah seseorang.

Pratiwi (2017: 215-216) Mengatakan bahwa Analisis data proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

### **Uji Normalitas**

Genoveva (2016: 8) Berpendapat uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

#### **a. Menentukan nilai terendah dan tertinggi**

- b. Menentukan Rentang( *Range* / jangkauan) Rentang/jangkauan ( $J$ ) = nilai tertinggi- nilai terendah

**c. Menentukan Banyaknya Kelas Interval**

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

Keterangan :

$K$  : banyak kelas interval

$n$  : banyak data

**d. Menentukan Panjang Kelas**

$$i = \frac{J}{k}$$

**e. Menentukan Rata-rata Mean ( $\tilde{x}$ )**

$$\tilde{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

$\tilde{x}$  : Rata-rata

$f_i$  : Frekuensi Kelas Interval

$x_i$  : Titik tengah interval kelas

**f. Mencari kelas Modus**

Keterangan :  $M_o = b + p \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$

$M_o$  = Modus

$B$  = Batas bawah kelas modal, yaitu interval dengan frekuensi terbanyak

$P$  = Panjang kelas

$b_1$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan kelas yang lebih kecil

$b_2$  = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modus

**g. Mencari simpangan baku/standar deviasi**

Keterangan:  $S^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$

$s^2$  = simpangan baku

$X_i$  = tanda kelas

$F_i$  = frekuensi kelas

$n$  = banyak data

h. Selanjutnya setelah hasil dari rata-rata, simpangan baku dan modus diperoleh, maka dapat dicari koefisien kemiringan kurva

$$KM = \frac{\bar{x}M_0}{s}$$

Keterangan :

KM : Kemiringan Kurva

$\bar{x}$  : Rata-rata

$M_0$  : Modus

S : Simpangan Baku

### Uji Homogenitas

Selain melakukan uji normalitas data, uji homogenitas data juga diperlukan untuk membuktikan persamaan variasi kelompok yang membentuk sampel. Menurut Sugiyono (2017:136), uji homogen digunakan untuk menentukan varians ke dua sampel dalam uji t-tes homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji F dengan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Keterangan :

Variasi terbesar : Variasi hasil dari posttest

Variasi terkecil : varian hasil dari pretest

Dengan menggunakan derajat kebebasan untuk pembilang= n – 1 (untuk varians terbesar) dan menggunakan derajat kebebasan untuk penyebut = n – 1 (untuk varians terkecil) dengan taraf signifikan 0,05. Berikut kriteria pangujiannya:

Jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  berarti tidak homogen

Jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$  berarti homogeny

### Uji Hipotesis

Dilakukan dalam mengetahui apakah kagiatan permainan tali karet gelang memiliki pengaruh sosial emosional anak 5 tahun di TK Fatimah 5 Talang Kelapa. Dan untuk menggunakan uji hipotesis dalam penelitian ini maka menggunakan uji t-test dengan rumus akan digunakan:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t : Nilai t hitung

- $x_d$  : deviasi masing-masing subjek ( $d - M_d$ )  
 $M_d$  : Mean dari perbedaan *pretests* dan *posttest* (*pretest-posttest*)  
 $\sum x^2_d$  : Jumlah kuadrat deviasi  
 $n$  : Subjek pada sampel

### Kriteria Pengujian Hipotesis

Adapun kriteria pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah :

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima

Dengan adanya :

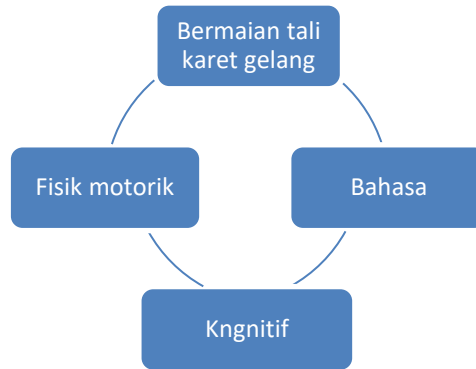
$H_a$  : Terdapat Pengaruh Bermain Tali Karet Gelang Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 Tahun Di TK Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang.

$H_0$  : Tidak Terdapat Pengaruh Bermain Tali Karet Gelang Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 Tahun Di TK Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari perhitungan dari hasil pretest Data dikatakan normal apabila  $-1 < K_m < 1$ . Berdasarkan perhitungan didapat nilai  $K_m = 0,24$  maka data akan berdistribusi normal. data dikatakan normal apabila  $-1 < K_m < 1$ . Berdasarkan hitungan didapat nilai  $K_m = 0,22$  maka data tersebut berdistribusi normal, Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,075 < 2,40$  maka berarti data dalam penelitian ini bersifat homogeny dan dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis. perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung} = 25,44$  sedangkan  $dk = 16 - 1 = 15$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 1,75$  karena  $t_{hitung} = 25,44 > t_{tabel} = 1,75$  dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak artinya  $H_a$  diterima Pengaruh bermain tali karet gelang terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5 tahun di tk Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang.

Bermain tali karet gelang dapat menstimulus perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat juga menstimulus aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti, fisik motorik, bahasa, kongnitif, hal itu dapat dilihat di bagan pada berikut ini :



**Gambar 4.6**  
**Multi Disiplin Ilmu**

Dari pendapat Khadijad (2020: 12) bahwa Fisik motorik Berlari, berjalan, dan melompat membutuhkan banyak energi. Dengan permainan tali kerat gelang dapat mestimulus perkembangan fisik motorik kasar anak melalui permainan tari karet gelang ini anak-anak melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat, berlari dan berjalan.

Rozana (2020: 128) menyatakan bahwa bermain tali karet gelang keterampilan penalaran, termasuk pengetahuan yang berfokus pada penalaran dan pemecahan masalah, menghubungkan, mengevaluasi, anak akan berpikir akan bermain denga aturan yang sudah ada dan mempertimbangkan peristiwa dengan rasionalitas atau alasan. Dapat dilihat pada saat anak-anak melakukan permainan tali karet gelang saat melompat, berhitung, dan kemampuan dalam memperhitung atau pemecahan masalah juga agar ketika bermain anak-anak melompat dengan aturan permainan tali karet gelang.

Dan selain itu juga Yasbiati (2019: 38) Dapat menyatakan bahwa bahasa pada anak dapat berpartisipasi dalam percakapan. Anak-anak dapat mendengarkan teman-teman lain berbicara dan menanggapi percakapan ketika bermain bersama. Dalam ketika bermian tali karet gelang anak mampu mengungkapkan pendapat dan respon dari teman ketika bermain bersama.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yuniantika (2019) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Humairoh 4 Pekanbaru. Hasil dari penelitian hasil analisa data pada perbandingan pretest dan posttest kelas yang diperoleh thitung = 30.106 dan Sig (2-tailed) = 0,000. Karena Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan permainan lompat tali dalam pembelajaran. Jadi artinya Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan permainan lompat tali sebelum dan sesudah perlakuan. Pengaruh penggunaan permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Humairoh 4 Pekanbaru sebesar 77,8%.

Adapun persamaan penelitian Yuniantika dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama pengaruh permaian tali karet gelang/lompat tali. Sedangkan perbedaan terletak pada perkembangan motorik kasar sedangkan penulis akan

menggunakan perkembangan sosial emosional anak.

Kamtini, Defita Kaban pada tahun 2016 Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Medan. Hasil penelitian hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa  $T_{hitung} (8,473) > T_{tabel} (1,6892)$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian kegiatan permainan tradisional lompat tali berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun di TK Santa Lusia Medan T.A 2015/2016.

Adapun persamaan penelitian Kamtini, Defita Kaban dengan peneliti yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama pengaruh permainan tali karet gelang/lompat tali. Sedangkan perbedaan terletak pada perkembangan motorik kasar sedangkan penulis akan menggunakan perkembangan sosial emosional anak.

Ketiga, Jurnal Ilmiah pesona paud Penelitian yang dilakukan oleh Oktami, Zahratul, Delrefi, Rafhi pada tahun 2021 Pengaruh permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian hasil dan pembahasan dapat diketahui bahwa berdasarkan perhitungan Uji Ttest diperoleh  $T_{hitung} 11,36$  lebih besar dari  $T_{tabel} 2,57$  dan ditetapkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $11,36 > 2,57$ . Maka dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

Adapun persamaan penelitian Oktami, Zahratul, Delrefi, Rafhi dengan peneliti yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama pengaruh permainan tali karet gelang/lompat tali. Sedangkan perbedaan terletak pada perkembangan motorik kasar sedangkan penulis akan menggunakan perkembangan sosial emosional anak.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini telah diperoleh dengan data dan pengujian hipotesis data perhitungan di atas diperoleh  $t_{hitung} = 25,44$  sedangkan  $dk = 16 - 1 = 15$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) 0,05 sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 1,75$  karena  $t_{hitung} = 25,44 > t_{tabel} = 1,75$  dengan kesimpulan  $H_0$  ditolak artinya  $H_a$  diterima, hal ini diartikan hipotesis dinyatakan bahwa Pengaruh bermain tali karet gelang terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5 tahun di tk Fatimah 5 Talang Kelapa Palembang.

### Saran

Tingkatkan terus pengetahuan dalam mendidik anak dengan cara bermain, agar proses pembelajaran terhadap anak-anak menjadi lebih asik dan bisa lebih dimengerti oleh anak itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, S. I. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan Di Pt. Jasaraharja Putra Cabang Bengkulu. *Professional FIS UNIVED*, 45.
- Arafah, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali Kelompok B1 di Tk Mutiara Tangerang . *Mediakarya Mahasiswi PIAUD*, 364-365.
- Ardiawan, K. S. (2020 ). Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* , 59-60.
- Ardini, L. (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. watudandang prambon nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arifah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Mata Pelajaran Ipa Untukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Sdn Kutisari Ii Surabaya. *Jpgsd*.
- ARIFIN. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sdn 001 Tandun Tahun Pelajaran 2017 /2017. *Pendidikan Edu Research, Vol 7, No. 2., 44*.
- Bachri. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif . *teknologi pendidikan* , 54.
- Darmiah. (2020). Perkembangan Dan Faktor Yang Mempengaruhi Emosi Anak Usia Mi. 100-101.
- Dewi, m. g. (2020). Prilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 186.
- Effendy, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *IlmiahMEA(Manajemen,Ekonomi,danAkuntansi)*, 707.
- Fadlillah. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fajar Nurdiansyah, H. S. (2021). Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19. *Purnama Berazam* , 161.
- Febiola, H. (2018). Peran Keluarga dalam Menangani Emosi Negatif dan Pembentukan Karakter Anak Usia. 3.
- Genoveva. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar LayUpBolaBasketKelasViiiSmp.<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/File/17605/15025>, 8.
- Hijriati. (2019). Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini . *Volume V. Nomor 2 Juli-Desember* , 95.
- Huljannah, S. (2022). Perkembangan emosional anak di taman kanak-kanak sani ashilla ditinjau dari orang tua yang bekerja . *Jurnal Family Education ,192Volume:02No.2.,2022;pp.xx-xx*  
DOI: <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i2.57>, 192.
- Indriana, A. E. (2020). Lompat Tali Terhadap Kemampuan Sosial Dan Motorik Anak Sd Desa Entak.
- Jasmalinda. (2021). Pengaruh Citra Merek Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Motor Yamaha Di Kabupaten Padang Priaman. *Inovasi Penelitian*, 22.
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Anak usia Dini. *IAI Athfal*, 3.
- Khaironi. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 1-12.
- Mumala, n. (2019). Optimalisasi Permainan Lompat Tali dalam Mengembangkan Motorik

- Kasar Anak. *Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 61.
- Nirmala. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Menstimulasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesian*, 35.
- Nurfitasari, S. (n.d.). Analisis Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Ipa (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 4 Kutosari Tahun Ajaran 2017/2018). 161.
- Nurgiansah, p. i. (2021 ). Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11-12.
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 53.
- Nurul Sinta Fauziah, T. R. (2021). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Karet. *CERIA (CERDAS ENERGIK RESPONSIF INOVATIF ADAPTIF)*, 499.
- Nurwanda, B. (2020). Analisis Program Inovasi Desa Dalam Mendorong Pengembangan Ekonomi Lokal Oleh Tim Pelaksana Inovasi Desa (Pid) Di Desa Bangunharja Kabupaten Ciamis . *Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 72.
- Padilah, N. (2019). *Permainan Papercraft Untuk Anak Usia Dini*. Palembang: Neor Fikri.
- Paramita, R. S. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi & Manajemen* . Jawa timur: WIDYA GAMA Press.
- Pratiwi, i. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Ilmiah Dinamika Sosial*, 215-216.
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. (2004) panduan pengembangan kurikulum 2013 nomor 137
- Purwoko. (2017). Analisis Kemampuan Content Knowledge Mahasiswa Calon Guru Matematik Pada Praktek Pembelajaran Mikro . *Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* , 59.
- Ratnasari, F. (2021). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Pratama Abadiindustri Sukabumi (Studi Kasus Pada Divisi Produksi Cell 26). *Jurnal Mahasiswa Manajemen*, 147.
- Ridha. (2017 ). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian . *Jurnal Hikmah, Volume 14, No. 1*, 63.
- Rini, R. W. (2017 ). Peran Humas Dalam Meningkatkan Citra Universitas Tribhuwana Tungadewi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik* , 36 .
- Riyoko, G. (2019). Pengaruh Latihan Squat Jump Terhadap Hasil Under The Basket Shoot Pada Permainan Bola Basket Siswa Putra Ekstrakurikuler Basket Sma Negeri 01 Tanjung Batu. *UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal*, 3.
- Rozana, w. h. (2020). *Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. jawa barat : EDO PUBLISHER .
- Sabroni. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* , 58-59.
- Santosa, L. (2020). Pengaruh Komunikasi Pemasaran Terhadap Loyalitas Pelanggan Di Gamefield Hongkong Limited. *Bisnis dan Pemasaran*, 3.
- Saputri, H. K. (2021). Pengaruh Disiplin Kerja dan Pemberian Insentif terhadap Kinerja Karyawan PT Putra Karisma Palembang . *urnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, 28.
- Satori, K. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA,cv.
- Setiawan, K. (2020). Pengaruh Biaya Bahan Baku Dan Biaya Tenaga Kerja Terhadap Laba Bersih Pada Pt. Satwa Prima Utama . *Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 58.
- Sidauruk. (2022 ). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan motorik Kasar

- Anak Di Tk Dharma Wanita. *Edukasimu.org*, 1-11.
- Sidauruk, A. (2020). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembanganmotorik Kasar Anak Di Tk Dharma Wanita. *Edukasimu.org*.
- Hayati, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Kreativitas Anak . 303-304 .
- Situmorang. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Pada Pelajaran Pkn Di Kelas V Sdn No.005 Sibaruang . 162.
- Sondak, T. U. (2019). Faktor-Faktor Loyalitas Pegawai Di Dinas Pendidikan Daerah Provinsi Sulawesi Utara. *EMBA*, 675.
- Sudharmini, L. N. (2014 ). Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Iv Jimbaran, Kuta Selatan. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar (Volume 4 Tahun 2014)*, 3.
- Sugiyono. (2019). *Metodeologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sujaeweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : PUSTAKA BARU PRESS.
- Susanti, M. S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Lompat Tali bagi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 1 Juni 2021* , 82.
- Susilawati, M. (2018 ). Pengaruh Penjualan dan Biaya Operasional terhadap Laba Bersih PT Indocement Tunggul Prakarsa (Persero) Tbk Periode 2010-2017. *Saintifik Manajemen dan Akuntansi* , 77-78.
- Theriana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur. *jurnal pendidikan sekolah dasar dan pendidikan dasar*, 117.
- Ulfa, R. (n.d.). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Pendidikan dan Keislaman*, 343-344.
- Usmadi.(2020).Penguujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas . *Inovasi Pendidikan*, 58-59.
- Virlia Alvionita Candra, A. K. (2020 ). Pengaruh Kepuasan Kerja Karyawan Terhadap Turnover Intention Pt. Prodia Widyahusada Tbk, Wilayah Vi Divisi Pelayanan. *Ekonomi Manajemen (Jem17)* , 77.
- Yasbiati, G. (2019). *Alat Permaian Edukatif untuk Anak usia dini ( Teori dan Konsep Dasar )*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.
- Yohanes, S. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Takson Omi Bloom Dalam Menyelesaikan Soal Keliling Dan Luas Segitiga Bagi Siswa Kelas Viii. *Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 29.