

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DAN  
GALASIN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK  
DI TK ALKHAIRAAT 1 PUSAT PALU**



**SKRIPSI**

*Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)  
Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*

**Oleh:**

**SRI SURYANI  
NIM 18.1.05.0038**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
SULAWESI TENGAH  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, Penulis yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu” benar adalah hasil karya penulis sendiri, jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dianggap batal demi hukum.

Palu, 7 Februari 2023  
16 Rajab 1444 H

Penulis

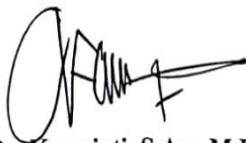


Sri Suryani  
NIM: 18.1.05.0038

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "*Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu*" oleh Mahasiswa atas nama SRI SURYANI, NIM: 18.1.05.0038, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk dapat diujikan.

**Pembimbing I**



**Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.**  
197806062003122001

**Pembimbing II**



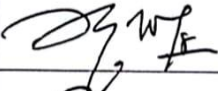
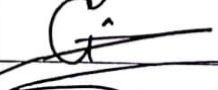
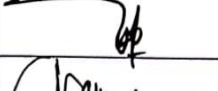

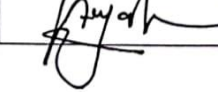
**Ufivah Ramlah, S.Pd., I, M.S.I.**  
2020109001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara SRI SURYANI Nim 18.1.05.0038 dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu” yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Datokarama Palu pada tanggal 27 Februari 2023 yang bertepatan dengan tanggal 6 Sya’ban 1444 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan beberapa perbaikan.

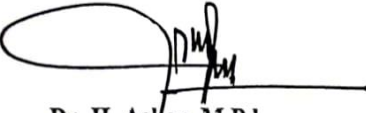
Palu, 6 Juni 2023 M  
17 Dzulkaidah 1444 H

## DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	Agung Wicaksono, M.Pd.	
Penguji Utama I	Dr. Gusnarib A. Wahab, M.Pd	
Penguji Utama II	Anisa, S.Pd., M.Pd	
Pembimbing I	Dr. Kasmiati, S.Ag., M.Pd.I.	
Pembimbing II	Ufiyah Ramlah, S.Pd.,I., M.S.I	

Mengetahui

Dekan Fakultas dan Ilmu  
Keguruan

  
Dr. H. Ashar, M.Pd  
NIP 196705211993031005

Ketua Jurusan Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini

  
Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP 198606122015032005

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ  
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Karena dengan berkah, limpahan dan rahmat-Nya, sehingga Penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul *“Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu”* yang merupakan syarat guna memperoleh gelar sarjana. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi bahasa maupun susunan kata demi kata. Hal ini di sebabkan keterbatasan kemampuan Penulis dalam menuangkan ilmu yang di miliki oleh Penulis. Maka dengan selesainya penulisan skripsi ini, Penulis tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ayahanda tercinta, Sahbudin Lantamu dan Ibunda tercinta, Nur Jana Hamid yang telah bersusah payah mengasuh dan mendidik serta senantiasa memberikan motivasi dan bantuan kepada Penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan studi dari jenjang Pendidikan Dasar hingga pada jenjang perguruan tinggi saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Saggaf Pettalongi, M.Pd. selaku rektor UIN Datokarama Palu beserta segenap unsur pimpinan Universitas Islam Negeri (UIN)

Datokarama Palu, yang telah banyak memberi kebijakan kepada Penulis dengan berbagai hal.

3. Bapak. Dr. H. Askar. M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu dan Wakil Dekan I,II, dan III yang telah mengembangkan Fakultas ini baik dari segi kurikulum serta sarana dan prasarana.
4. Ibu Hikmatur Rahma Lc., M.Ed. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah banyak mengarahkan Penulis dalam proses belajar.
5. Ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.,I., M.SI selaku Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah banyak membantu Penulis dalam berbagai hal.
6. Ibu Dr. Kasmiati, S.Ag.,M .Pd.I. selaku pembimbing I penulis dan Ibu Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I selaku pembimbing II Penulis, yang dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing Penulis, dari awal bimbingan proposal skripsi hingga selesai sesuai dengan yang diharapkan.
7. Ibu Dr. Rustina, S.Ag., M.Pd. selaku dosen penasehat akademik Penulis, yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan di Universitas Islam Negeri Datokarama (UIN) Datokarama Palu.
8. Seluruh Dosen dan pendidik Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, yang tidak kenal lelah dalam melaksanakan tugasnya serta memberikan

bimbingan kepada Penulis selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu.

9. Ibu Hasnawiah, selaku Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yang telah mengizinkan dan meluangkan waktu serta banyak memberikan informasi kepada Penulis selama melaksanakan penelitian di Sekolah tersebut, serta Guru Kelas dan Guru Pendamping kelas B5 yang juga ikut andil dalam memberikan informasi penting kepada Penulis.
10. Kepada Keluarga, Kakak, dan Adik yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi di masa-masa sulit sampai selesainya skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku yang selama ini selalu mendoakan, membantu dalam banyak hal dan memberikan dukungan dalam penyelesaian studi ini.

Akhirnya, kepada semua pihak yang telah membantu Penulis, baik yang dicantumkan ataupun tidak sempat Penulis cantumkan namanya mudah-mudahan bantuan dan bimbingan mereka mendapat nilai sebagai amal jariah disisi Allah SWT. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan sumbangsi pemikiran untuk Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu dimasa yang akan datang.

Palu, 7 Februari 2023 M  
16 Rajab 1444 H  
Penulis



**SRI SURYANI**  
**NIM.18.1.05.0038**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
D. Penegasan Istilah .....	6
E. Garis-Garis Besar Isi .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu .....	12
B. Permainan Tradisional .....	14
C. Permainan Congklak.....	17
D. Permainan Galasin .....	21
E. Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini .....	26
F. Interaksi Sosial Anak Usia Dini.....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Kehadiran Peneliti.....	42
D. Data Dan Sumber Data .....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data .....	45
G. Pengecekan Keabsahan Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Gambaran Umum TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.....	48
B. Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak .....	54
C. Faktor Pendukung dan Penghambat pada Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak .....	66



**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	71
B. Implikasi Penelitian .....	72

**DAFTAR PUSTAKA**

**DOKUMENTASI**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR TABEL

Tabel IV.I .....	49
------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu
- Lampiran II Keadaan dan Jumlah Guru di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu
- Lampiran III Pedoman Wawancara
- Lampiran IV Pengajuan Judul Skripsi
- Lampiran V Surat Penunjukan Bimbingan Skripsi
- Lampiran VI Undangan Menghadiri Undangan Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran VII Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran VIII Surat Izin Penelitian
- Lampiran IX Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran X Surat Jadwal Komprehensif
- Lampiran XI Kartu Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran XII Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran XIII Dokumentasi
- Lampiran XIV Daftar Riwayat Hidup

## ABSTRAK

**Nama : Sri Suryani**  
**Nim : 18.1.05.0038**  
**Judul Skripsi : Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu**

---

Skripsi ini membahas tentang penerapan permainan tradisional congklak dan galasin, dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: pertama, Bagaimana bentuk penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Kedua, Apa faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan datanya diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sedangkan keabsahan datanya diperkuat dengan triangulasi yaitu teknik pemeriksaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1. penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yaitu: Guru mengenalkan media dan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain congklak dan galasin, guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan, menjelaskan aturan dalam permainan, mengabsen serta menghitung jumlah anak, guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain. 2. Faktor pendukung dan penghambat guru pada penerapan permainan tradisional congklak dan galasin yaitu: Faktor pendukung: sarana dan prasarana, situasi dan kondisi ruang belajar, latarbelakang pendidikan guru, dan kemampuan guru dalam menerapkan permainan congklak dan galasin. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu yang membuat anak belum merasa puas dalam bermain congklak dan galasin.

Implikasi penelitian ini ditujukan pertama kepada kepala sekolah agar terus memperhatikan dan memantau sarana dan prasarananya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Kedua kepada pihak guru agar meningkatkan strategi pembelajaran dalam melakukan kegiatan bermain congklak dan galasin.

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### ***A. Latar Belakang***

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah, anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka, melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa. Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi yaitu, bahasa reseptif (penerimaan), bahasa ekspresif dan komunikasi verbal.

Kemampuan berkomunikasi adalah perilaku-perilaku yang dipelajari untuk digunakan individu, dalam situasi-situasi interpersonal, guna memperoleh dan memelihara penguatan dari lingkungan. Keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orangtua sebagai figur yang paling dekat dengan anak, maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

Anak usia dini merupakan pribadi sosial yang memerlukan orang lain untuk berkomunikasi, maka anak akan membutuhkan orang lain, sebagai tempat untuk mendapatkan serta memberikan afeksi. Membicarakan masa anak usia dini sangatlah penting, karena telah menjadi pokok bahasan hingga saat ini. Bahkan, sejak dalam kandungan pun proses pendidikan sudah terjadi melalui interaksi langsung, antara orangtua dan bayi yang dikandungnya dan pendidikan dapat dilanjutkan setelah lahirnya anak kedunia. Sebagaimana pendidikan anak dalam kandungan menurut perspektif islam. Islam memandang pendidikan sebagai suatu proses, dalam rangka mempersiapkan manusia untuk mampu mengemban amanah

sebagai khalifah dimuka bumi. Sebagaimana anak ketika pertama dilahirkan ke permukaan bumi ini, dalam keadaan lemah dan tidak tahu apa-apa sehingga memerlukan bantuan oranglain untuk mendidiknya. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam Qur'an surah (An-Nahl ayat 78):

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ  
وَالْأَفْئِدَةَ  
لَعَلَّكُمْ  
تَشْكُرُونَ  
ن

Terjemahannya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS An-Nahl:78)<sup>1</sup>

Ayat di atas, menyatakan bahwa manusia dilahirkan ke bumi ini, dalam keadaan lemah dan tidak mengetahui apa-apa. Kelemahan manusia itu harus dikembangkan melalui proses pendidikan secara *continue*, mulai dari masa kanak-kanak sampai dewasa bahkan sampai manusia itu meninggalkan dunia fana ini.

Perkembangan sosial emosional, yang berkaitan dengan komunikasi dan interaksi sosial merupakan salah satu kemampuan dasar yang terpenting, pada tahap perkembangan anak dalam mengembangkan kemampuan dasarnya di TK. Jika upaya yang dilakukan oleh guru, dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, hanya dengan kegiatan di dalam kelas tanpa melalui sebuah permainan yang menyenangkan bagi anak, maka hal ini dapat menyebabkan kurangnya pemerolehan bahasa dan masa bermain anak dengan teman sebayanya.

---

<sup>1</sup> Kementrian Agama RI, *Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an.*, (Bandung, PT Sygma Examedia Arkanleema, 2017), 275.

Salah satu upaya guru, dalam mengatasi masalah perkembangan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, yaitu dengan menggunakan metode bermain. Sebab, dengan bermain anak mampu menerima berdasarkan pengalaman belajar melalui permainan. Pengalaman bermain sangat penting di dalam perkembangan sosial, komunikasi dan emosional anak. Anak-anak dapat memainkan berbagai peran dan perilaku serta mendapatkan umpan balik, tentang kecocokan dari perilaku dalam bermain.

Bermain tidak hanya sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana perwujudan kreativitas bagi anak. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam atau luar ruangan, dengan berbagai macam permainan-permainan modern dan tradisional. Permainan modern adalah permainan yang dilakukan, dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat dan dimainkan kurang lebih dua orang, bahkan bisa dilakukan sendirian tanpa adanya teman bermain. Sedangkan permainan tradisional sendiri adalah permainan daerah yang dikenalkan secara turun temurun. Permainan tradisional, juga banyak menyimpan manfaat yang dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan anak. Interaksi sosial antar anak, juga terdapat dalam permainan tradisional, sehingga akan meningkatkan keakraban masing-masing anak, bila dilakukan secara *continue* dinilai akan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Permainan-permainan tradisional tergolong sederhana dan mudah dimainkan, serta memiliki nilai budaya dan kearifan lokal yang sudah selayaknya untuk dilestarikan.

Permainan tradisional dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya, juga mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu, yang di dalamnya terdapat nilai-nilai kemanusiaan, yang tidak berasal dari hasil sebuah industri atau pabrik. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional merupakan permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, yang tentunya mampu meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak, yang tidak akan terlepas dari yang namanya komunikasi dan interaksi sosial. Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk individual, dimana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya anak akan terfokus pada permainan yang ada di hadapannya, karena permainan modern cenderung bersifat agresif.

Implementasi permainan tradisional congklak dan galasin, dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, sangat perlu untuk diterapkan. Karena mampu meningkatkan kemampuan perkembangan anak dari berbagai sisi, salah satunya perkembangan sosial emosional, yang berkaitan dengan komunikasi dan interaksi anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang ***“Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin***



*dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat”.*

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang perlu dibahas lebih lanjut yaitu:

1. Bagaimana bentuk penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?

### ***C. Tujuan dan Manfaat Penelitian***

#### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui bentuk penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

## 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

### *a. Manfaat Ilmiah*

Memperluas pengetahuan tentang kemampuan sosial dan komunikasi Anak Usia Dini, melalui penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin, juga sebagai bahan informasi selanjutnya bagi penulis.

### *b. Manfaat Praktis*

Sebagai bahan informasi bagi guru di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, agar mengoptimalkan kinerjanya juga sebagai wahana belajar bagi penulis, dalam mengaplikasikan teori tentang kemampuan sosial dan komunikasi anak, melalui penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin, juga sebagai informasi tentang pelaksanaan pembelajaran untuk TK yang lain.

## ***D. Penegasan Istilah***

Skripsi ini berjudul “*Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu*”

Beberapa kata dan istilah yang termuat dalam skripsi ini secara terperinci, sehingga tidak menimbulkan kesalahan dalam memahami judul tersebut, maka penulis akan menguraikan beberapa istilah atau makna yang terkandung di dalamnya.

### 1. Permainan Tradisional

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “permainan” adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang

dipermainkan. Sedangkan kata “tradisional” memiliki makna menurut tradisi atau adat. Maka permainan tradisional adalah permainan yang erat kaitannya dengan tradisi masyarakat dan sesuai dengan adat disuatu tempat.<sup>2</sup>

Ahmad Yunus dalam Novi Mulyani menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan tiada bedanya.<sup>3</sup>

Permainan tradisional sebagai salah satu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, permainan yang berkembang serta dimainkan anak-anak dilingkungan masyarakat umum guna menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Keberagaman Indonesia begitu luas sehingga permainan tradisional pun bercabang luar biasa. Boleh jadi suatu saat permainan tradisional ini akan diadopsi ke dalam permainan virtual.<sup>4</sup>

## 2. Permainan Congklak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), congklak merupakan permainan dengan kulit lokan (biji-bijian) dan kayu yang bentuknya seperti perahu yang berlubang-lubang atau di Jawa disebut dengan Dakon.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>Kamus pada KBBI Daring. *kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus*. 2016, (24 Agustus 2022)

<sup>3</sup> Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016), .46

<sup>4</sup> Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta; Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014). 5

<sup>5</sup> Kamus pada KBBI Daring. *kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus*. 2016, (24 Agustus 2022)

Buku pendidikan karakter melalui permainan tradisional, menjelaskan bahwa Congklak atau Dakon berasal dari kata daku atau saya yang mengesankan penonjolan ego.<sup>6</sup>

Permainan Congklak yaitu sebuah permainan tradisional, yang menggunakan bidang panjang, dengan ukuran cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri, serta ujung kanan yang disebut sebagai lumbung. Karena permainan tradisional ini sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain, yang diyakini dapat memberikan suatu manfaat, untuk perkembangan mental anak karena emosi anak terlibat langsung, sehingga dapat mempengaruhi perkembangannya.

### 3. Permainan Galasin

Galasin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan sebuah permainan anak-anak yang terdiri atas dua kelompok, satu kelompok sebagai penjaga benteng dan kelompok yang lain berusaha menembus benteng lawan.<sup>7</sup>

Permainan tradisional Galasin atau juga dikenal dengan Gobak Sodor berasal dari Yogyakarta. Nama Gobak Sodor berasal dari kata Gobak dan Sodor. Gobak yang berarti bergerak dan bebas, sedangkan Sodor artinya Tombak. Dahulunya, para prajurit mempunyai sebuah tehnik latihan dengan sebuah permainan yang bernama sodoran sebagai latihan sebelum berperang.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Novita Kurniasih et.all, *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional*, (Metro Lampung; CV IQRO; 2019), 1

<sup>7</sup> Kamus pada KBBI Daring. [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus). 2016, (24 Agustus 2022)

<sup>8</sup> Linda Dwi Andari, *Analisis Pelaksanaan Permainan Gobak Sodor Terhadap Karakter Siswa di SDN Sumpersari 2 Malang*, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017), .8

#### 4. Komunikasi Anak Usia Dini

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti sama. *Communico*, *Communicatio* atau *Communicare* yang berarti membuat sama.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Komunikasi merupakan hubungan atau kontak yang berupa pengiriman dan penerimaan pesan/berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami.<sup>9</sup>

#### 5. Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interaksi merupakan tindakan saling berhubungan, mempengaruhi dan melakukan aksi. Sedangkan sosial adalah hubungan yang berkenaan dengan masyarakat, seperti suka menolong, menderma dan sebagainya. Adapun pengertian interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis antara perseorangan dan perseorangan, perseorangan dan kelompok dan antara kelompok dan kelompok.<sup>10</sup>

Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Sedangkan sosial adalah kata yang berasal dari bahasa latin yaitu '*socius*' yang berarti segala sesuatu yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bersama, saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan ini.

---

<sup>9</sup> Kamus pada KBBI Daring. [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus). 2016, (24 Agustus 2022)

<sup>10</sup> Kamus pada KBBI Daring. [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus). 2016, (24 Agustus 2022)

### ***E. Garis-Garis Besar Isi***

Untuk mempermudah pemahaman bagi pembaca tentang pembahasan skripsi ini, maka penulis menganalisa secara garis besar menurut ketentuan yang ada dalam komposisi skripsi ini. Oleh karena itu, garis besar pembahasan ini berupaya menjelaskan seluruh hal yang diungkapkan dalam materi pembahasan tersebut, antara lain sebagai berikut:

Bab 1, merupakan pendahuluan dari penelitian skripsi ini yang berlatar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah, dan garis-garis besar isi. Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah agar pembaca dapat melihat jelas akan kevalidan data yang ditampilkan oleh Penulis.

Bab II, Tinjauan Pustaka yang mengemukakan tentang relevansi dengan penelitian tentang Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

Bab III, Berisi metode penelitian dengan menginformasi secara totalitas menyangkut pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data yang diperoleh dari hasil pengamatan, hasil wawancara, informasi yang terkait dengan masalah yang diteliti, teknik pengumpulan data dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV, Membahas tentang gambaran umum TK Alkhairat 1 Pusat Palu yang mencakup tentang profil, visi misi, sarana dan prasarana serta keadaan pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu dan hasil penelitian yang mencakup tentang langkah-langkah apa saja yang dilakukan guru sebelum melakukan

kegiatan bermain dan bagaimana bentuk penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak serta membahas tentang faktor pendukung dan penghambat pada penerapannya.

Bab V, Yaitu penutup yang memuat tentang keseluruhan hasil dari rumusan masalah dan implikasi dari Penulis untuk mengembangkan penelitian selanjutnya dan diakhiri dengan daftar pustaka beserta lampiran-lampiran lainnya yang menunjang kevalidan Skripsi ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### *A. Penelitian Terdahulu*

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan pada kajian dan studi penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak belum ada yang mengkaji, akan tetapi sudah ada hasil karya yang akan menjadi dasar atau rujukan dalam penulisan skripsi ini.

#### **Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

<b>Judul</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Persamaan</b>
Dwi Nurhayati Adhanil dan Fikri Nazarullail (2020)  Penerapan Permainan Tradisional Berbahan Dasar Alam di RA (Raudatul Athfal) di Bangkalan Madura.  (Jurnal Universitas Trunojoyo)	Penelitian yang dilakukan di Bangkalan Madura ini berfokus pada permainan tradisional yang hanya berbahan dasar alam. Metode pendekatannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa alat-alat yang digunakan untuk memainkan permainan tradisional bergantung dari daerah dimana memainkannya yaitu jika bermain di daerah pesisir maka alat yang digunakan berasal dari laut seperti kulit kerang, karang kecil dan	Sama-sama meneliti tentang permainan tradisional. Metode pengumpulan datanya sama-sama menggunakan metode wawancara dan observasi.



	<p>jika bermain di dekat area persawahan dan perkebunan, maka alat yang digunakan menggunakan daun-daunan, serta pohon bambu.</p>	
<p>Siti Nurhayati, Dkk (2020)</p> <p>Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Kautsar Pekanbaru.</p> <p>(Jurnal Universitas Islam Riau)</p>	<p>Perbedaan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak terhadap interaksi sosial dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain congklak berpengaruh terhadap interaksi sosial anak usia dini.</p>	<p>Selain sama-sama meneliti tentang permainan tradisional, penelitian ini juga memiliki kesamaan pada metode pendekatan, yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif.</p>
<p>Diana Vidya Fakhriyani (2018)</p> <p>Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Madura.</p> <p>(Jurnal PG-PAUD Trunojoyo)</p>	<p>Pada penelitian ini berfokus pada permainan tradisional Madura saja yaitu permainan Kocheng-tekos dan Bhisek.</p>	<p>Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang perkembangan sosial anak yang tentunya tidak terlepas dari pengembangan komunikasi dan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional.</p>

## ***B. Permainan Tradisional***

Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain mereka bekerja sama, belajar bermain dengan cara sosial, suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. salah satu ciri yang sangat terlihat ketika anak bermain 2 orang atau lebih secara bertatap muka. Keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Salah satu kegiatan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak adalah dengan bermain permainan tradisional. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain, dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu aspek sosial emosional.

Menurut Subagio dalam jurnal Tuti Andriani, permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial. Oleh karena itu, permainan tradisional anak-anak juga dapat dianggap sebagai asset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.<sup>11</sup>

Dalam permainan tradisional, seluruh aspek kemanusiaan anak ditumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagio, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah,

---

<sup>11</sup> Tuti Andriani, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya, Vol.9, No.1, Januari-Juli 2012, .132

menajamkan, menumbuh kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermaksanakan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional. Hal yang menarik untuk dicatat di sini adalah adanya kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan media pembelajaran anak.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian diatas, penulis simpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang berasal dari zaman yang sangat tua yang tumbuh hingga sekarang dalam lingkungan masyarakat dari kalangan apapun dan merupakan budaya yang harus selalu dijaga serta dilestarikan karena permainan tradisional memiliki manfaat untuk pertumbuhan anak, perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial serta dapat mengasah, menajamkan, serta melahirkan empati. Contohnya permainan Congklak yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi, fisik dan emosi anak, permainan Galasin yang mengajarkan kebersamaan, kerjasama, dan kekompakkan.

Adapun jenis-jenis permainan tradisional diantaranya ialah:

1. Lompat tali, congklak, engklek, dan tebak-tebakan. Selain membantu mengembangkan logika dan fisik anak seperti berhitung juga mengembangkan kemampuan fisik dan bersosialisasi anak.
2. Permainan petak umpet, petak jongkok, gobak sodor, dan benteng-bentengan. Selain melatih anak bersosialisasi, permainan-permainan ini juga melatih

---

<sup>12</sup> Tuti Andriani, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, Jurnal Sosial Budaya, Vol.9, No.1, Januari-Juli 2012, .46

kecerdasan spasial anak. Terlebih lagi, permainan ini juga bisa dijadikan salah satu bentuk olah raga.

3. Ajang-ajangan/dagangan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, bolasodok, sepak takraw dan calung. Jenis permainan ini akan membantu perkembangan kecerdasan natural anak karena anak diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>13</sup>

Permainan-permainan tradisional di atas atau *outdoor games* sering sekali menurut pandangan masyarakat bahwa permainan tersebut kotor dan akan menyebabkan penyakit karena bermain di luar rumah. Padahal permainan ini, merupakan suatu permainan yang lebih memungkinkan pertumbuhan anak menjadi lebih seimbang. Permainan tradisional dapat membuat anak bermain menjadi senang, bersungguh-sungguh, merasa terpacu untuk mengaktualisasi potensi yang berbentuk gerak dan sikap perilakunya. Selain itu, permainan tradisional bisa membantu dalam pembentukan anak seperti nilai pada sportivitas, kebersamaan, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, kreativitas dan kerja sama tentunya. Dari pemaparan tersebut maka permainan tradisional memiliki manfaat yaitu sebagai salah satu cara seorang pendidik dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam 3 golongan, yaitu 1. Permainan untuk bermain, 2. Permainan untuk bertanding, 3. Permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat bermain pada umumnya dilakukan pada hal yang positif yaitu untuk mengisi waktu yang cukup luang.

---

<sup>13</sup> Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Media perintis, 2012, 143.

Permainan tradisional yang bersifat untuk bertanding memiliki ciri-ciri khusus seperti: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh 2 orang, mempunyai criteria yang dapat menunjukkan siapa pemenang dan siapa yang kalah dalam permainan dan mempunyai sebuah peraturan yang harus diterima serta ditaati bersama. Sedangkan untuk permainan tradisional yang bersifat edukatif, di dalam permainan tersebut terdapat unsur permainan di dalam permainan tersebut. Melalui sebuah permainan, anak-anak diperkenalkan berbagai macam keterampilan dalam sebuah permainan.<sup>14</sup>

### **C. Permainan Congklak**

#### **1. Pengertian Permainan Congklak**

Menurut Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa, congklak merupakan sebuah permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan ukuran cekung pada masing-masing sisi. Permainan tradisional Congklak mampu mengajarkan disiplin dan sportivitas dengan cara mengisi masing-masing lubang dengan biji-bijian yang membutuhkan kecerdasan berhitung dan melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran serta melatih ketelitian anak dalam memasukan biji satu persatu hingga habis.<sup>15</sup>

Menurut Aisyah FAD dalam bukunya yang berjudul “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia”, permainan Congklak adalah alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang

---

<sup>14</sup> Emi Supadmi, “*Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor untuk Pembelajaran Gerak Lari pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014*”, (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2015), 20.

<sup>15</sup> Diah Rahmawati dan Rosalia Destarisa, “*Aku Pintar dengan Bermain*” (Solo: Tiga Serangkai, 2016), 60.

menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung.<sup>16</sup>

Permainan congklak juga merupakan suatu permainan yang ada sejak zaman dahulu, yang juga mampu mengembangkan kemampuan anak usia dini, salah satunya yaitu melatih kontak sosial anak yang tidak jarang tawa terdengar saat permainan ini berlangsung juga mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional, yang dalam hal ini adalah kesabaran. Anak harus sabar menunggu giliran bermain dan ini harus dilatih untuk anak yang tidak sabar juga harus bisa menerima kekalahan karena permainan ini hanya dilakukan oleh 2 orang. Permainan congklak menitikberatkan pada penguasaan berhitung dan melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran temannya bermain. Kemudian penulis menjelaskan bahwa permainan congklak yaitu salah satu permainan tradisional yang mampu melatih emosi, komunikasi dan kognitif anak dengan mengasah kemampuan berhitungnya melalui permainan ini.

## 2. Cara-cara Permainan Congklak

- a. Kedua pemain saling berhadapan, papan Dhakon diletakkan di tengah-tengah, setiap lubang diisi dengan 7 biji Dhakon (bisa kerikil, biji sawo atau buah asam). Lumbung masing-masing pemain berada di sebelah kanan pemain.

---

<sup>16</sup> Aisyah FAD, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional 17 Agustus, Pramuka dan Outbond, Cerdas dan Interaktif* (Penebar Swadaya Grup), Jakarta, 2018, 24.

- b. Pemain pertama mengambil biji di dalam lubang yang dipilihnya. Kemudian meletakkan satu persatu biji dhakon ke setiap lubang yang dilewatinya. Dan juga lubangnya sendiri arah jalan ke kanan.
- c. Aturan jalan jika biji di tangan sudah habis dan di lubang terakhir masih terdapat biji, maka pemain tetap melanjutkan. Semua biji dilubang terakhir itu diambil dan dibagikan satu persatu kembali. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong di lubang lawan, maka pemain harus berhenti dan giliran pemain lawan yang berjalan. Namun jika biji terakhir jatuh pada lubangnya sendiri, dan lubang di depannya berisi biji, maka biji itu berhak dimasukkan ke dalam lumbungnya.
- d. Pemain dilanjutkan hingga semua biji habis tersimpan di lumbang masing-masing. Permainan berhenti karena tidak ada lagi biji yang bisa diambil dari lubang. Pemenang ditentukan dengan menentukan jumlah biji yang diperoleh. Siapa yang mendapat biji terbanyak, dialah pemenangnya.<sup>17</sup>

Sedangkan menurut Prima Nataliya dalam Jurnal Ilmiah, menjelaskan bahwa sebelum melakukan permainan, para pemain yang berjumlah dua orang membagi 14 anak lubang dan dua lubang induk menjadi dua bagian sebagai rumahnya. Kemudian selanjutnya pemain melakukan kesepakatan untuk menentukan pemain yang menjalankan biji-bijinya pertama kali. Cara memainkan permainan tradisional adalah dengan cara mengambil biji-bijian

---

<sup>17</sup> Metagraf, *Aku pintar dengan Bermain*, (Solo : Rineka Cipta, 2013), 28

yang terletak dilubang sebelah kanan dan menjalankan biji-bijian tersebut kearah kiri sampai biji terakhir jatuh ke lubang induk. Permainan akan berhenti jika sudah tidak ada biji-biji yang dijalankan di anak lubang, karena semua biji sudah terkumpul di lubang induk. Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan biji paling banyak di lubang induk miliknya.<sup>18</sup>

### 3. Manfaat Permainan Congklak

Permainan ini memiliki beberapa manfaat yaitu, untuk melatih, mengatur strategi, bersikap sportif, bersikap jujur dan untuk melepas penat, meningkatkan kognitif anak, memberikan motivasi dan rancangan anak bereksplorasi. Selain itu permainan ini dapat digunakan sebagai media untuk menunjang kemampuan berhitung pada anak karena permainan menggunakan benda konkrit berupa biji-bijian.<sup>19</sup>

Adapun manfaat permainan congklak pada perkembangan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak yaitu dapat melatih kontak sosial dan emosi. Dengan adanya sosialisasi antara anak yang bermain, tidak jarang sendau gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung. Adapun dalam melatih emosi anak yaitu dalam hal ini adalah kesabaran. Anak harus sabar menunggu giliran bermain dan ini harus dilatih bagi anak yang tidak sabaran. Permainan congklak adalah hal yang membosankan. Namun justru itu, permainan ini melatih anak untuk mempunyai jiwa yang sabar dan dapat menerima kekalahan karena permainan hanya dilakukan oleh 2 orang.

---

<sup>18</sup> Prima Nataliya, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 03, No.02, Januari 2015. 348

<sup>19</sup> Ibid.,



#### 4. Penerapan Permainan Tradisional Congklak

Implementasi permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan anak. Hal ini seperti diungkapkan salah satu ahli bahwa fungsi dari permainan tradisional adalah untuk meningkatkan perkembangan fisik, koordinasi tubuh dan mengembangkan keterampilan pada anak.<sup>20</sup>

Perbedaan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial setiap anak tentunya berbeda-beda, tergantung pada perkembangan dirinya. Ada yang perkembangannya sangat pesat dan adapula yang perkembangannya lambat, karena mengalami beberapa hambatan. Proses pembelajaran ini tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat dicapai adalah dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu pendidikan dalam aktivitas proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pemilihan media yang tepat dengan materi yang diajarkan dan kompetensi yang diharapkan merupakan salah satu yang terpenting sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas.

#### ***D. Permainan Galasin***

##### 1. Pengertian Permainan Galasin

Permainan tradisional Galasin atau juga dikenal dengan nama Gobak Sodor. Kata “sodor” dalam permainan ini disebut dengan sang penjaga garis sodor atau garis sumbu yang melintang membagi dua. Garis-garis yang melintang dan membagi dua. Kata “gobag” juga di artikan dengan jenis

---

<sup>20</sup> Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Persana Mulia Sarana, 2012), 152

permainan anak yang bertempat di sebidang tanah lapang yang telah diberi garis-garis segi empat di petak-petak, yang dimainkan dengan bergerak bebas berputar, terdiri dari dua regu, satu regu sebagai pemain atau istilah Jawa mentas dan satu regu sebagai penjaga atau istilah Jawa dadi, masing-masing beranggotakan sekitar 4-7 orang yang disesuaikan dengan jumlah kotak. Kalau garis melintang yang membagi persegi panjang menjadi kotak ada 4 buah maka membutuhkan 8 orang pemain, kalau garis melintangnya 5 buah, berarti membutuhkan 10 orang pemain. Istilah gobag sodor ternyata berasal dari bahasa asing, yaitu *go back to door*. Perubahan idiom tersebut ke dalam bahasa Jawa diakibatkan oleh penyesuaian lafal. Akhirnya oleh masyarakat Jawa menjadi “gobak sodor”.<sup>21</sup>

Dalam praktek permainan galasin lebih sering dimainkan di waktu lapang anak. Permainan galasin ini membutuhkan ruang yang luas untuk memainkannya. Lapangan permainan galasin berbentuk persegi empat dengan luas yang disesuaikan dengan jumlah pemain.

Galasin adalah suatu permainan dimana satu kelompok orang berusaha untuk menghalangi dan memecahkan konsentrasi kelompok lain dalam melewati petak-petak dalam permainan Galasin yang juga merupakan salah satu bentuk gerak dan komunikasi yang memerlukan ketangkasan dan kerja sama yang baik. Galasin adalah merupakan permainan yang memerlukan kerja sama tim, dimana dalam permainan ini memerlukan gerakan berlari dan

---

<sup>21</sup> Aisyah Fad, *Kumpulan Permainan Tradisional* (Jakarta: Katalok dalam Terbitan, Jakarta Timur: 2014), 62.

kelincahan serta komunikasi dalam mengatur strategi antar pemain. permainan ini sangat hemat biaya dan tidak memerlukan alat.

## 2. Cara-cara Permainan Galasin

Permainan galasin dimainkan oleh dua kelompok, kelompok yang kalah menjaga garis dan kelompok yang menang harus melewati garis dan menghindari lawan. Menurut Sholatul Hayati, permainan galasin memiliki tahapan atau langkah seperti di bawah ini:

- a. Para pemain berkumpul dan jumlahnya harus genap. Misalnya (*a,b,c,d,e,f,g,h,I,j* sebanyak sepuluh anak). Pemain sebelumnya membuat garis vertical dan horizontal menggunakan kapur, kayu atau pecahan genteng. Arena bermain permainan dengan membagi garis melintang lima buah karena jumlah pemain ada sepuluh dan masing-masing ada 5 pemain perkelompok.
- b. Pemain melakukan *pingsut* antar masing-masing pasangan untuk menentukan kelompok yang menang dan yang kalah.
- c. Kelompok 1 siap di tempat jaga, berdiri di atas garis melintang . demikian pula yang dipilih sebagai *sodor* yaitu anak yang menjaga garis sumbu atau garis tengahnya.
- d. Kelompok 2 harus berusaha masuk ke kotak yang dijaga oleh kelompok 1. Pemain yang masuk ke kotak harus hati-hati supaya tidak tersentuh oleh penjaga *sodor* atau garis.
- e. Apabila salah 1 pemain dari kelompok 2 berhasil menerobos tepat di belakang penjaga dan kembali ke depan, maka kelompok 2 menang.

- f. Untuk pemenang, yang kalah siap menggendong tim yang menang, karena tim lawan kalah, atau bisa juga menggunakan bentuk hukuman yang lainnya yang telah disepakati bersama.<sup>22</sup>

Ada 3 peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain galasin, yaitu:

- a. Petugas sodor atau penjaga memegang, menyentuh, serta menyinggung lawan dengan tangan. Sodor tidak boleh menggunakan kaki atau bagian tubuh lainnya ketika akan menyentuh lawan.
- b. Jika sodor dapat memegang, menyentuh serta menyinggung si lawan, pemain lawan dikatakan “kena sodor” maka terjadi pergantian pemain.
- c. Diadakan pergantian pemain jika pemain ada yang terkena sodor, ada yang keluar garis, dalam satu ruangan terdapat 3 atau 4 orang.<sup>23</sup>

### 3. Manfaat Permainan Galasin

Menurut Hurlock dalam buku M. fadhillah, aktifitas bermain dapat berpengaruh dalam diri anak, diantaranya mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, dapat melatih berkomunikasi, sebagai penyalur energi emosional, sebagai sumber belajar, melatih standar moral anak, sehingga anak merasakan kegembiraan dan keceriaan.<sup>24</sup>

Adapun manfaatnya dari permainan galasin, antara lain sebagai berikut:

- a. Menyehatkan

Untuk bermain galasin, anak-anak diharuskan berjalan atau berlari agar tidak tertangkap, sehingga dapat dikatakan juga berolahraga.

---

<sup>22</sup> Sholatul Hayati , *Tangkas Fisik-Motorik dengan Permainan Tradisional*, 145-146

<sup>23</sup> Ibid.,

<sup>24</sup> M. fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017) , 6.

b. Melatih sosialisasi

Permainan galasin minimal hanya bisa dimainkan oleh 2 orang, sehingga tentu ada teman dan akan terjadi sosialisasi.

c. Melatih sportivitas

Anak harus mau mengakui kealahannya dalam bermain dan bersifat menerima.

d. Melatih karakter

Salah satu karakter dalam permainan ini adalah kejujuran. Misalnya saja ketika keluar garis dan mau menghargai teman yang lainnya.<sup>25</sup>

4. Penerapan Permainan Tradisional Galasin

Kegiatan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan bermain tidak dilakukan dengan paksaan dan dilakukan dengan perasaan senang. Bermain adalah sumber perkembangan anak dan menjadi sarana belajar. Dengan menggunakan pembelajaran yang menarik dan efektif diharapkan dapat menarik perhatian anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Bermain salah satu dari hal yang baik untuk stimulus anak usia dini. Dengan bermain anak menjadi senang dan dapat meningkatkan perkembangan jasmani dan rohani. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak lebih mudah menyerap materi secara maksimal. Pembelajaran yang menyenangkan tidak akan membuat anak menjadi tertekan atau terbebani.

---

<sup>25</sup> Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 58.

Permainan galasin ini dimainkan dengan dua grub yang masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Laki-laki maupun perempuan dapat mengikuti permainan ini. Inti dari permainan, menghadang lawan agar tidak masuk atau lolos melewati garis baris terakhir secara bolak balik, dan untuk meraih kemenangan semua anggota grub harus secara lengkap melewati area lapangan yang telah ditentukan.<sup>26</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan galasin mampu mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, seperti dapat melatih kekompakan, mengasah kemampuan otak, mengasah kemampuan emosional dan mencari strategi yang baik bersama tim untuk memenangkan permainan. Dari permainan ini juga, anak bisa melatih dan mengembangkan motorik kasar, kognitif, seni, bahasa dan aspek lainnya.

#### ***E. Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini***

##### **1. Pengertian Kemampuan Komunikasi**

Model komunikasi dari Harold D. Laswell dalam jurnal Ardylas Y. Putra, dianggap oleh pakar komunikasi sebagai salah satu teori komunikasi yang paling awal dalam perkembangan teori komunikasi. Laswell menyatakan bahwa cara yang terbaik untuk menerangkan proses komunikasi dalam menjawab pertanyaan: *Who Says What In Which Channel To Whom What Effect* (siapa mengatakan apa melalui saluran apa kepada siapa dengan efek apa). Jawaban bagi pertanyaan paradigmatik Laswell, merupakan unsur-unsur proses komunikasi, yaitu *Communicator* (komunikator), *Message* (pesan),

---

<sup>26</sup> Julie Indah Rini, *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*, 33

*Media* (media), *Receiver* (penerima/komunikasi) dan *effect* (efek). Model komunikasi dari Laswell ini, menunjukkan bahwa pihak pengirim pesan pasti mempunyai suatu keinginan untuk mempengaruhi pihak penerima. Setiap upaya penyampaian pesan dianggap akan menghasilkan akibat baik positif ataupun negatif. Hal ini, menurut Laswell banyak ditentukan oleh bentuk dan cara penyampaiannya.<sup>27</sup>

Perkembangan anak usia dini dalam aspek perkembangan bahasa meliputi tiga hal yakni memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Dengan kemampuan mengungkapkan bahasa anak mampu berkomunikasi satu sama lain, bertukar pikiran dan informasi serta menyampaikan pendapat. Kemampuan mengungkapkan bahasa dibagi kedalam beberapa kemampuan lain kemampuan menjawab pertanyaan, menyebutkan kelompok gambar dan berkomunikasi. Komunikasi yaitu suatu proses penyampaian informasi, pikiran, perasaan, gagasan antara individu dengan individu lain melalui pesan verbal atau non verbal.

Kemampuan komunikasi anak ketika mulai memasuki usia TK adalah anak mampu menggunakan banyak kosakata, pengucapan kata-kata yang jelas. Kemampuan komunikasi anak tersebut dapat dilatih dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya bermain yang melibatkan banyak orang sehingga memungkinkan anak akan lebih banyak berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan dalam berkomunikasi lisan atau berbicara memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak. Kemampuan

---

<sup>27</sup> Ardylas Y. Putra, "Strategi Komunikasi BNN (Badan Narkotika Nasional) Kota Samarinda dalam Mensosialisasikan Budaya Narkotika" *ejournal Ilmu Komunikasi* 2, no. 2 (2014), 8.

berkomunikasi lisan digunakan untuk mengekspresikan perasaan, menyampaikan pendapat, ide dan gagasan. Sehingga dengan kemampuan berkomunikasi lisan atau berbicara yang baik maka anak akan mampu membangun komunikasi yang baik dengan orang lain. Sebagaimana Luqman Al Hakim dalam Q.S Surah Luqman ayat 19, memberi nasihat kepada anaknya mengenai adab dalam berbicara, yaitu janganlah berbicara keras seperti keledai.

وَاقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاعْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ  
لَصَوْتُ الْحَمِيرِ

Terjemahannya:

“Dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai.”  
(QS Luqman:19)<sup>28</sup>

Tarigan mengemukakan bahwa: “Bicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.<sup>29</sup> Bicara merupakan suatu kemampuan dalam mengucapkan kata-kata yang memiliki bunyi artikulasi yang berbeda-beda, selain itu kata yang diucapkan juga memiliki makna dan arti yang dapat mewakili suatu pemikiran atau gagasan. Berbicara bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan dan perasaan yang dimiliki kepada orang lain.

---

<sup>28</sup> Kementerian Agama RI, *Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an*, (Bandung, PT Sygma Examedia Arkanleema, 2017), 412

<sup>29</sup> Tarigan Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa), 16.



Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berkomunikasi lisan adalah kemampuan anak dalam menyampaikan suatu pesan, ide, pemikiran atau gagasan yang dimiliki secara langsung melalui ucapan dan kata-kata yang dapat dipahami oleh orang lain.

## 2. Bentuk-bentuk Komunikasi

Ada dua bentuk komunikasi anak yaitu komunikasi verbal ataupun non verbal. Bentuk komunikasi yang difokuskan dalam penelitian ini adalah komunikasi verbal karena di dalam penelitian ini anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kata-kata dan kosakata anak. Komunikasi verbal dapat dikembangkan melalui permainan-permainan yang didalamnya terdapat banyak interaksi, misalnya bermain kelompok, bermain peran, bermain balok dan lain sebagainya.

### a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan suatu bentuk komunikasi dimana pesan disampaikan secara lisan menggunakan suatu bahasa. Melalui kata-kata, anak dapat menyampaikan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal, yaitu:

#### 1. Bahasa

Bahasa mempunyai karakteristik sendiri dan mempunyai suatu struktur hierarki dan pesan/bahasa dapat dibagi menjadi unit terkecil

dari analisis. Bahasa anak-anak terdiri dari kalimat yang terdiri dari elemen terkecil seperti kata dan suara.

## 2. Kata

Kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yaitu unsur-unsur bawaan kosakata yang meliputi kata, idiom, ungkapan, dan istilah.

### b. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah kumpulan isyarat, gerak tubuh, intonasi suara, sikap dan sebagainya, yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi tanpa kata-kata. Komunikasi non verbal juga disebut bahasa isyarat atau bahasa diam ( silent language).

Komunikasi non verbal dapat berupa:

#### 1) Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh yang berupa raut wajah, gerak kepala, gerak tangan, gerak-gerak tubuh mengungkapkan perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak dan sikap orang.

#### 2) Tanda

Tanda sebagai pengganti kata-kata, misalnya bendera, rambu-rambu lalu lintas darat, laut, udara, aba-aba dalam olahraga.

#### 3) Tindakan atau Perbuatan

Tindakan atau perbuatan ini sebenarnya tidak khusus dimaksudkan mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna.

#### 4) Objek

Objek sebagai bentuk komunikasi non verbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti tertentu. Misalnya, pakaian.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa, ada dua bentuk komunikasi, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal.

### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan komunikasi

Ada dua faktor yang berperan dalam pengembangan komunikasi pada anak, yaitu:

#### a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak, seperti *faktor intelegensi*, dimana anak yang intelegensinya tinggi akan memperlihatkan superioritas linguistik, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. *Faktor jenis kelamin*, dimana anak perempuan melebihi anak laki-laki dalam aspek bahasa. Namun perbedaan ini akan berkurang selaras dengan bergulirnya fase perkembangan dan bertambahnya usia. *Faktor perkembangan motorik*, yaitu tertundanya perkembangan bahasa pada saat anak mengalami perkembangan motorik dengan cepat. *Faktor kondisi fisik*, contohnya seperti anak cacat atau anak yang kondisi fisiknya lemah dan faktor kesehatan fisik yang sangat berhubungan dengan perhatian keluarga terhadap jenis makanan yang dikonsumsi, kesehatan indera serta kesehatan rongga hidung yang berpengaruh besar pada daya ingat anak.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi di luar diri anak yang berupa *faktor keluarga*, dimana anak memperoleh tempat yang membuatnya dapat memahami bunyi bahasa yang tepat, keluarga yang memotivasi anak menyediakan lingkungan bahasa yang sesuai, maka anak akan lebih maju. *Faktor perbedaan sosial ekonomi*, yaitu pengaruh yang langsung berkaitan dengan penyediaan lingkungan yang dapat menstimulasi fungsi pengamatan anak. Orangtua dengan status sosial ekonomi yang baik, dapat memberikan perhatian terhadap kebutuhan anak dan menyediakan berbagai fasilitas seperti mainan atau buku-buku bergambar yang bersifat edukatif.

Dari paparan di atas dapat dimengerti bahwa terdapat banyak faktor yang akan mempengaruhi kemampuan komunikasi anak. Dengan pemberian rangsangan yang baik oleh orang tua dan lingkungan, fasilitas yang cukup memadai seperti permainan, maka anak akan lebih berkembang kemampuan komunikasinya.

***F. Interaksi Sosial Anak Usia Dini***

1. Pengertian Interaksi Sosial

Kata sosial dapat dipahami sebagai upaya pengenalan anak terhadap oranglain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan untuk pengembangan sosial yang baik, seperti suka berbagi, tolong menolong,

bekerja sama, anak memiliki sikap simpati dan empati dan lain sebagainya. Untuk itu, pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini ialah untuk keterampilan memiliki rasa senang dalam berkomunikasi, memiliki etika dan tata karma yang baik.

Teori interaksi simbolik Herbert Blumer dalam Herman Arisandi, melihat interaksi simbolik dari perspektif sosial. Dasar dari teori interaksionisme simbolik adalah teori behaviorisme sosial, yang memusatkan diri pada interaksi alami yang terjadi antara individu dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Interaksi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Menurut George Herbert Mead teori interaksionisme simbolik merupakan interaksi sosial yang terjadi karena penggunaan simbol-simbol yang memiliki makna. Simbol-simbol tersebut dapat menciptakan makna yang dapat memicu adanya interaksi sosial antara individu satu dengan individu lainnya. Interaksi simbolik adalah teori yang menjelaskan bahwa simbol dan arti memberikan ciri-ciri khusus pada tindakan sosial manusia melalui proses komunikasi. Proses komunikasi tersebut bisa berbentuk pesan verbal maupun perilaku non-verbal yang mana tujuan akhirnya adalah memaknai simbol tersebut melalui proses negosiasi yang dilakukan terus menerus. Karakteristik dasar teori ini adalah suatu hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan hubungan masyarakat dengan individu. Interaksi yang terjadi antar-individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Realitas sosial merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi pada beberapa individu dalam

masyarakat. Interaksi yang dilakukan antar-individu itu berlangsung secara sadar. Interaksi simbolik juga berkaitan dengan gerak tubuh, antara lain suara atau vocal, gerakan fisik, ekspresi tubuh, yang mana semuanya itu mempunyai maksud dan disebut sebagai “simbol”.<sup>30</sup>

Contoh dari teori interaksionisme simbolik yang berkaitan dengan masalah sosial sehari-hari, yaitu:

- a. Mendiskriminasi seseorang karena warna kulitnya.
- b. Mengucilkan orang lain karena berbeda suku.
- c. Memuji orang lain karena jasanya.
- d. Memotivasi orang lain karena mengalami musibah.

Menurut Bonner dalam Soerjono Soekanto, interaksi sosial adalah suatu hubungan dimana antara dua atau lebih individu manusia yang berhubungan, dimana salah satu perilaku individu sangat mempengaruhi individu lainnya yaitu mengubah, memperbaiki atau malah sebaliknya. Kemudian menurut Soerjono Soekanto interaksi sosial merupakan suatu hubungan-hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara individu, kelompok maupun individu dengan kelompok.<sup>31</sup>

Dalam jurnal ilmiah berkala menjelaskan bahwa interaksi dengan teman sebaya akan membuka pandangan baru pada anak dan member kebebasan kepada mereka untuk membuat keputusan. Selain itu interaksi dengan teman

---

<sup>30</sup> Herman Arisandi, “*Buku Pintar Pemikiran Tokoh-tokoh Sosiologi dari Klasik sampai Modern*” (Jakarta: IRCiSoD, 2014), 119

<sup>31</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta, Rajawali Pers, 2012), 55

sebaya akan membantu anak mempelajari nilai-nilai yang ada di masyarakat.<sup>32</sup>

Wiyono dalam jurnal Ripyatul Ansyah Dkk, berkata bahwa interaksi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan saling berhubungan ataupun saling bereaksi yang terjadi pada dua orang atau lebih, sedangkan sosial berkenaan dengan masyarakat. Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan oranglain untuk keberlangsungan hidup yang dijalannya. Manusia berusaha menjalin hubungan yang baik dengan orang lain, baik itu dengan orang yang lebih tua, atau dengan yang lebih muda, bahkan dengan teman seusianya atau dengan sebaya.<sup>33</sup>

Interaksi sosial sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan sosial, karena interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial itu sendiri. Untuk seorang anak, interaksi sosial merupakan salah satu hal yang dibutuhkan oleh anak untuk dapat membangun karakter dan kemampuan sosial anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada anak usia dini, proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek terjadi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara dua individu atau lebih, dimana dalam perilaku tersebut saling mempengaruhi dan mengubah perilaku individu yang lain atau sebaliknya ketika mereka berkomunikasi dengan orang lain, baik ketika bermain maupun belajar.

---

<sup>32</sup> Setiawati, dkk, "Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Regular, *Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*", 12 No.1 (2010), 55-65

<sup>33</sup> Ripyatul Ansyah, dkk, "Hubungan Persepsi CO-Parenting dengan Interaksi Teman Sebaya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Martapura", *Jurnal Kognisia*, 2 No. 1 (2019), 17.

Menurut Asrori dalam Ulya Latifah dan Anita Chandra Dewi Sagala, interaksi sosial dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Interaksi Verbal

Interaksi verbal adalah interaksi yang terjadi bila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat atau pembicaraan. Interaksi verbal dapat terlihat saat mereka bermain.

b. Interaksi Fisik

Interaksi fisik adalah interaksi yang terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan bahasa-bahasa tubuh. Misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak-gerik tubuh dan kontak mata.

c. Interaksi Emosional

Interaksi emosional adalah interaksi yang terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain, seperti melakukan curahan perasaan. Misalnya mengeluarkan airmata sebagai tanda sedih, haru atau terlalu bahagia.<sup>34</sup>

2. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk interaksi sosial terbagi menjadi dua kategori, yakni:

- a. Interaksi sosial asosiatif, yang meliputi kerja sama, akomodasi, dan asimilasi. Kerja sama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama. Sedangkan akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan,

---

<sup>34</sup> Ulya Latifah dan Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang* (Semarang, 2014), 118



sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya. Adapun asimilasi merupakan proses yang ditandai dengan pengembangan sikap-sikap yang sama, walau kadangkala bersifat emosional, dengan tujuan untuk mencapai kesatuan atau paling sedikit mencapai integrasi dalam organisasi, pikiran dan tindakan.

- b. Interaksi Sosial Disosiatif, yang meliputi persaingan, kontroversi, dan pertentangan. Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok manusia bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa memperjuangkan ancaman atau kekerasan. Sedangkan kontroversi merupakan bentuk sosial yang berada antara persaingan dan pertikaian. Pertikaian ditandai dengan adanya ketidakpastian mengenai diri seseorang atau suatu rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan kebencian, atau keragi-raguan terhadap kepribadian seseorang. Adapun pertentangan merupakan sarana untuk mencapai keseimbangan antara kekuatan-kekuatan dalam masyarakat, timbulnya pertentangan merupakan pertanda bahwa akomodasi yang sebelumnya tercapai tidak diragukan lagi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka bentuk interaksi sosial yang terjalin pada individu yaitu, Kerja Sama, Akomodasi, Asimilasi, Persaingan, Kontroversi dan Pertentangan.

### 3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan interaksi sosial, yaitu:

#### a. Pola Asuh

Pola asuh orang tua merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan ataupun menghambat tumbuhnya kreativitas. Anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka ia akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, produktif, suka akan tantangan dan percaya diri.

#### b. Lingkungan

Tujuan penciptaan lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi multisensory anak adalah menyiapkan dan mengelola lingkungan belajar yang dapat merangsang berbagai indra anak secara baik. Kemampuan ini sangat penting karena guru TK berhadapan dengan anak-anak yang masih bersifat egosentris, spontan dan fleksibel.

#### c. Teman Sebaya

Saat anak memasuki tahapan perkembangan, dimana anak telah mengerti dan memahami orang lain. Maka anak sudah tidak lagi melihat segala sesuatunya untuk dirinya atau yang disebut pemusatan pada dirinya . anak sudah membutuhkan orang lain yang dapat mengerti dan memahami dirinya dan ia mengerti apa yang diinginkan orang lain terhadap dirinya.

Sedangkan menurut Ahmadi, ada beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi sosial pada anak, yaitu:

a. Faktor Imitasi

Contohnya seperti pada anak-anak yang sedang belajar bahasa, seakan-akan mereka mengimitasi dirinya sendiri, kemudian ia mengimitasi orang lain. Bahkan tidak hanya berbicara saja, tetapi juga tingkal laku tertentu seperti cara memberi hormat, cara berterima kasih, cara member isyarat dan lain-lain yang sangat dipengaruhi oleh faktor imitasi.

b. Faktor Sugesti

Faktor sugesti yang dimaksud yaitu pengaruh psikis. Baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik. Dalam ilmu jiwa sosial, sugesti dapat dirumuskan sebagai suatu proses dimana seseorang individu menerima suatu cara penglihatan, atau pedoman-pedoman tingkah lakudari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Misalnya indentifikasi seorang anak laki-laki untuk sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar kemudian irrasional. Mula-mula anak mengidentifikasi dirinya sendiri dengan orangtuanya.

d. Faktor Simpati

Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi. Bahkan orang yang dapat tiba-tiba merasa tertarik dengan orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya. Dengan demikian simpati hanya akan berlangsung dan berkembang dalam relasi kerja sama antara dua orang atau lebih apabila terdapat saling pengertian.<sup>35</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, Penulis menyimpulkan bahwa proses terjadinya suatu interaksi sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu imitasi, faktor sugesti, faktor identifikasi, dan faktor simpati. Selain itu juga terdapat beberapa faktor lain, yaitu pola asuh, lingkungan dan teman sebaya.

---

<sup>35</sup> Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta : Rineka Cipta)

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### ***A. Jenis Penelitian***

Sebagai karya ilmiah, maka tidak terlepas dari penggunaan metode karena metode merupakan kegiatan penelitian sehingga terlaksana dengan sistematis. Dengan demikian, metode merupakan pijakan dari penelitian agar penelitian mencapai hasil maksimal. Maka dalam penelitian proposal skripsi ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang menerangkan tentang penelitian dengan memberikan gambaran tentang objek yang akan menjadi sasaran penulis berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang serta perilaku yang dapat diamati dari keadaan sebenarnya yang menjadi perhatian penulis. Teknisnya, penulis turun langsung di lapangan yakni melakukan pengamatan tentang bagaimana Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

Menurut Denzin dan Lincoln dalam Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif menurut Sugiono adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana penulis merupakan instrumen kunci.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, Cet XXIX, 2011), 10.

Metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang ditunjukkan untuk memahami fenomenal sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diservasi, dimintai memberikan data, pendapat, pemikiran, dan persepsinya.<sup>37</sup>

### ***B. Lokasi Penelitian***

Adapun lokasi penelitian ini bertujuan untuk membatasi tempat yang akan diteliti, yaitu sebatas lingkungan TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yang merupakan lokasi tempat yang akan penulis teliti. Pada penelitian ini penulis akan meneliti langsung di lokasi terkait dengan penerapan permainan Congklak dan Galasin sebagai permainan tradisional dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

### ***C. Kehadiran Peneliti***

Karena penelitian ini bersifat kualitatif, maka kehadiran peneliti di lapangan mutlak ada sebagai instrument. Peran peneliti di lapangan sebagai partisipan penuh dan aktif karena penelitian langsung mengamati dan mewawancarai serta mencari informasi melalui narasumber.

### ***D. Data dan Sumber Data***

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data diperoleh. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

---

<sup>37</sup> Didi Junaidi, *Sebuah Pendekatan Baru Dalam Kajian Alquran* “ dan Hadits Studies Vol.4, no.2 (2015).

## 1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan oleh penulis, data yang diperoleh langsung dari lapangan. Seperti wawancara melalui narasumber atau informan yang dipilih, yaitu kepala sekolah dan guru sentra.

## 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari sumber, bacaan, dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari buku-buku, artikel, jurnal, dokumen-dokumen berupa catatan, foto-foto dan lainnya.

Penulis menggunakan dua data primer dan sekunder ini untuk memperkuat hasil temuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara dan pengamatan.

### ***E. Teknik Pengumpulan Data***

Pengumpulan data ada berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, menghimpun, mengambil atau menjaring data penelitian.<sup>38</sup> Untuk mengetahui data-data lapangan, maka digunakanlah beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Metode observasi dapat diartikan sebagai pengamatan atau pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Adapun pada tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan (lokasi penelitian) kepada suatu objek yang diteliti, yaitu dengan mengamati bagaimana bentuk penerapan permainan tradisional congklak dan galasin

---

<sup>38</sup> Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Andi, 2014).

yang dilakukan di kelas sentra persiapan, sebagaimana yang diarahkan oleh kepala sekolah kepada Penulis untuk melakukan penelitian pada kelas tersebut. Penulis juga mengamati dan mengambil dokumentasi serta mencatat hal-hal apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan congklak dan galasin. Observasi dilakukan dalam suatu waktu yang singkat.

## 2. Wawancara

Metode wawancara adalah suatu teknik dalam memperoleh keterangan atau data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, tanya jawab dan bertatap muka antara Penulis dan informan yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Wawancara yang dilakukan ini berbentuk wawancara mendalam (*in-depth interview*) proses wawancara ini sifatnya pribadi antara responden dan Penulis. Wawancara mendalam ini mengandung unsur terstruktur dan tidak terstruktur. Meskipun demikian, tetap memiliki mapping yang jelas sehingga pertanyaan tidak kemana-mana.

Adapun wawancara dilakukan pada beberapa responden, yaitu Kepala sekolah dan guru kelas sentra persiapan TK Alkhairaat 1 Pusat Palu.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, arsip dan sebagainya. Adapun pada penelitian ini penulis menggunakan dokumentasi berupa foto-foto wawancara sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan di lokasi yang dimaksud. Penulis juga diarahkan untuk mengambil



data-data yang diperlukan kepada operator sekolah, serta mencatat segala hal yang diperlukan untuk menjawab permasalahan pada penelitian sesuai dengan rumusan masalah.

#### ***F. Teknik Analisis Data***

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Pada bagian analisis data menggunakan data kualitatif dimana penulis menganalisis hasil wawancara dan catatan-catatan di lapangan serta bahan-bahan yang ditemukan di lapangan dalam bentuk uraian sehingga memperoleh pembuktian yang valid. Sebagaimana yang dikemukakan Miles dan Huberman, analisis data menempuh tiga langkah utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data.<sup>39</sup>

Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

##### **1. Reduksi Data**

Adalah proses untuk menyusun data dalam bentuk uraian kongkrit dan lengkap sehingga data yang disajikan dalam satu bentuk narasi yang utuh. Gagasan reduksi data yang diterapkan pada hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan mereduksi kata-kata yang dianggap penulis tidak signifikan bagi penelitian.

---

<sup>39</sup> Miles, M.B, Huberman, *Qualitative Data Analysis*, (Jakarta: UI-Press, 2014), 51.

## 2. Penyajian Data

Yaitu penyajian yang telah direduksi dalam model-model tertentu sebagai upaya memudahkan penerapan dan penegasan kesimpulan dan menghindari adanya kecelakaan penafsiran dari kata tersebut.

## 3. Verifikasi Data

Adalah data pengambilan kesimpulan dari penyusunan data sesuai kebutuhan. Teknik verifikasi dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu:

- a. Deduktif, yaitu suatu cara yang ditempuh dalam menganalisa dengan berkat dari pengetahuan yang bersifat umum, kemudian digenerasikan menjadi yang bersifat khusus.
- b. Induktif, yaitu suatu cara yang ditempuh dalam menganalisa data dengan berangkat dari pengetahuan yang bersifat khusus, kemudian digenerasikan menjadi yang bersifat khusus.
- c. Komperasi, yaitu membandingkan beberapa data untuk mendapatkan kesimpulan tentang persamaan dan perbedaannya.

## ***G. Pengecekan Keabsahan Data***

Pengecekan keabsahan data dapat diterapkan dipenelitian ini agar data yang diperoleh terjamin kevalidannya dan kredibilitasnya. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sebagai pembanding data-data itu. Dalam penelitian ini, teknik triangulasi akan digunakan pada sumber-sumber yang

diasumsi informasi yang akan didapat. Triangulasi yang akan digunakan adalah triangulasi tehnik dengan memakai beberapa metode penelitian dalam menggali data sejenis, misalnya wawancara, observasi dan dokumentasi.<sup>40</sup>

Penggunaan metode triangulasi merupakan metode pengecekan data terhadap sumber data yang diperoleh dengan karakteristik sumber data yang sudah ditemukan oleh penulis, kesesuaian dengan metode penelitian yang digunakan, data kesesuaian dengan teori yang dipaparkan oleh tinjauan pustaka dengan hasil penelitian. Oleh karena itu, pengecekan keabsahan data penelitian ini dilakukan dengan cara menghormati dan mengoreksi satu persatu dan dalam bentuk hasil wawancara dengan narasumber.

---

<sup>40</sup> Agus Chario, *Panduan Aplikasi Teori Belajar*, (Jakarta: PT. Diva Press, 2013).

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. *Gambaran Umum TK Alkhairaat 1 Pusat Palu*

##### 1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Alkhairaat 1 Pusat Palu

TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, Kecamatan Palu Barat Kota Palu Sulawesi Tengah, didirikan oleh yayasan Alkhairaat Palu Sulawesi Tengah pada tanggal 1 Juni 1966. Kepala TK pertama adalah Ibu Hj. Aminah B. Ngodal, diangkat sebagai kepala TK pertama pada tahun 1967. Kemudian pada saat periodenya berakhir pada tahun 2003, Ibu Aminah digantikan oleh Ibu Hj. Saona S. Mahmud, S. Pd. Sebagai kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yang kedua. Masa jabatannya dari Tahun 2003 sampai tahun 2021, yang kemudian digantikan oleh Ibu Hasnawiah, S.Pd sebagai kepala TK Alkhairaat yang diangkat pada tahun 2021 masa jabatannya sampai sekarang.

Kepala TK pertama dipegang oleh Ibu Hj. Aminah B. Ngodal. Kemudian beliau digantikan oleh Ibu Hj. Saona pada tahun 2004 masa jabatannya sampai tahun 2021. Kemudian kepala TK diganti lagi oleh saya sendiri. Saya mulai menjabat sekitar pertengahan bulan Agustus.<sup>41</sup>

TK Alkhairaat merupakan sebuah lembaga pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang berstatus swasta, di bawah naungan yayasan Alkhairaat dan mempunyai fungsi sebagai TK pusat yang dijadikan rujukan pada TK Alkhairaat se-Indonesia Timur dan bagi TK yang berada di lingkungan sekitarnya. Sudah layaknya TK Alkhairaat mempunyai sebuah

---

<sup>41</sup> Hasnawiah, S.Pd, Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, “*Wawancara*” oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 10 Januari 2023

kurikulum/program pembelajaran yang baik sesuai dengan kemajuan zaman dan senantiasa segar, berkualitas serta mempunyai keunggulan.

Dari hasil analisis konteks, dapat ditemukan bahwa keberadaan TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, cukup strategis di Kota Palu. Dukungan masyarakat yang begitu baik, serta keadaan murid yang mudah diatur, maka kurikulum dirancang sesuai kondisi sekolah dan berfokus pada perintegrasian nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada setiap lingkup perkembangan anak didik.

Dengan disusunnya kurikulum yang menjadi ciri khasnya, TK Alkhairaat 1 Pusat Palu membuka pintu seluas-luasnya pada TK lain yang ada di Kabupaten, Kota dan Provinsi untuk menjadikan TK Alkhairaat sebagai *benchmarking* serta inspirasi dalam penyusunan kurikulum pembelajaran, melalui dibukanya kesempatan berkunjung (studi banding).

## 2. Profil TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

Nama Sekolah	: TK Alkhairaat 1 Pusat Palu
Status Sekolah	: Swasta
Alamat	: Jln. Mangga No. 2 Palu
Kelurahan	: Siranindi
Kecamatan	: Palu Barat
Kota	: Palu
Provinsi	: Sulawesi Tengah
Kode Pos	: 94223
No Tlp/HP yang dapat dihubungi	: 0451-455920/0852-41235454
Tahun Pendirian/Beroperasi	: Tahun 1966

### 3. Visi dan Misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

#### a. Visi Sekolah

Visi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, yaitu menghasilkan generasi Santun, Bersih, Mandiri dan Kreatif.

#### b. Misi Sekolah

Adapun misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, yaitu:

- 1) Menerapkan pembelajaran sentra aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang terintegrasi dengan kurikulum agama.
- 2) Mendidik anak menjadi manusia yang berilmu, jujur, mandiri, disiplin dan bertanggungjawab. Menanamkan nilai-nilai agama dan akhlaqul karimah yang membiasakan praktek ajaran Islam sesuai perkembangan anak usia dini.

Visi dan Misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu mengutamakan nilai-nilai religius yang juga pastinya tidak terlepas dari nilai-nilai budaya. Karena penanaman nilai-nilai agama, moral dan budaya akan menjadikan anak sebagai pribadi yang berakhlaqul karimah yang santun dalam beragama dan cinta NKRI dengan penanaman nilai-nilai agama, moral dan budaya tersebut. Tidak lupa juga guru membangun kerjasama dengan orangtua murid dalam mengembangkan segala aspek perkembangan anak dan meningkatkan mutu pembelajaran di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yang juga tidak terlepas dari kerjasama oleh pihak terkait.<sup>42</sup>

Dilihat dari Visi dan Misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, maka dapat disimpulkan bahwa sekolah ini sangat menjaga nilai-nilai agama dan budaya, yang juga tidak terlepas dari nilai-nilai perkembangan pada anak sejak dini,

---

<sup>42</sup> Hasnawiah, S.Pd, Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, "Wawancara" oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 10 Januari 2023

serta membangun kerjasama yang baik dengan orangtua murid, lingkungan masyarakat dan pihak terkait.

#### 4. Sarana dan Prasarana TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

Sarana dan prasarana merupakan unsur terpenting bagi peningkatan kualitas belajar bagi peserta didik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu karena membantu efektifitasnya proses pembelajaran dan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dalam proses belajar sambil bermain. Hal utama yang tersedia yaitu pengadaan berbagai tempat permainan yang menarik minat anak, agar guru dapat melihat proses perkembangan anak selama di sekolah. Dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung, dapat membantu guru dalam proses penilaian perkembangan peserta didik selama di sekolah.

Dengan sarana dan prasarana yang memadai, bisa difungsikan sebagaimana mestinya. Meskipun ada beberapa alat permainan yang rusak, namun tidak menghambat proses belajar mengajar dan kreativitas guru saat melangsungkan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan anak.<sup>43</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, sudah sangat memadai dalam mendukung dan membantu guru, baik dalam proses pembelajaran, maupun untuk menilai perkembangan anak.

Keadaan sarana dan prasarana yang ada di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, dapat dilihat pada daftar lampiran. Jika dilihat dari daftar lampiran, terlihat bahwa sarana dan prasarana yang ada di sekolah TK Alkhairaat 1

---

<sup>43</sup> Hasnawiah, S.Pd, Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, "Wawancara" oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 10 Januari 2023

Pusat Palu, sudah sangat lengkap dalam mendukung kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.

#### 5. Keadaan Pendidik TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

Dalam pelaksanaan pendidikan, ada dua hal yang tidak bisa dipisahkan yaitu pendidik dan peserta didik, karena jika ada pendidik namun peserta didik tidak ada, maka tidak dapat tercapai tujuan pendidikan, begitupun sebaliknya. Karena pendidik sebagai seorang yang pemberi pengetahuan ataupun contoh bagi peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari pendidik.

Pendidik adalah komponen penting dalam pendidikan, karena pendidik adalah pelaku utama dalam tujuan dan sarana pendidikan dalam membentuk manusia dan kepribadian yang dewasa.<sup>44</sup> Berdasarkan hasil penelitian di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu tahun 2023, menunjukkan bahwa keadaan guru berjumlah 14 orang.

Tahun ajaran ini, jumlah guru di TK Alkhairaat ada 14 orang, termasuk saya dan bendahara sekolah. Jika ditambah satpam dan Penjaga Sekolah, maka berjumlah 16 orang. Untuk keadaan pendidikannya, kami kedatangan guru baru di Sentra Persiapan Kelas B5 sebagai guru Pendamping. Untuk lebih jelasnya, silahkan nanti berkoordinasi dan meminta datanya dengan guru yang sudah diamanahkan sebagai operator di kantor.<sup>45</sup>

Untuk mengetahui lebih jelas keadaan dan jumlah pendidik di TK Alkhairat 1 Pusat Palu, dapat dilihat pada daftar lampiran. Pada daftar lampiran menunjukkan bahwa jumlah guru keseluruhan yaitu 14 orang, dengan

---

<sup>44</sup> M. Agus Nuryanto, "Isu-Isu Kritis dalam Pendidikan Islam (Perspektif Pedagogik Kritis)", *Kajian Islam Interdisipliner*, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol 9, No. 2, Desember 2010., 213. Diakses pada tanggal 28 Januari 2023

<sup>45</sup> Hasnawiah, S.Pd, Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, "Wawancara" oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 14 Januari 2023



pendidik PNS berjumlah 8 orang dan pendidik honorer berjumlah 6 orang. Selanjutnya pendidik yang berpendidikan S1 berjumlah 9 orang, berpendidikan Aliyah/SMA berjumlah 4 orang, berpendidikan DII 1 orang dan yang berpendidikan SPG berjumlah 1 orang.

6. Keadaan Peserta Didik TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

Berdasarkan hasil penelitian di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu tahun 2023, menunjukkan bahwa keadaan jumlah peserta didik, tahun ajaran 2022/2023 adalah berjumlah 138. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel I**  
**Jumlah Peserta Didik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu Berdasarkan Kelompok**

Kelompok	Jumlah Peserta Didik 2022/2023	Keterangan	
		L	P
A	21	11	10
B	117	50	67
Jumlah	138	61	77

**Sumber :** Dokumentasi data TK Alkhairaat 1 Pusat Palu Tahun 2022

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa, peserta didik yang ada di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 138 orang, dimana anak dibagi menjadi dua. Berdasarkan kelompok dan berdasarkan jenis kelamin. Kelompok A berjumlah 21 orang dan kelompok B berjumlah 117

orang. Sedangkan menurut jenis kelamin, laki-laki berjumlah 61 orang dan perempuan berjumlah 77 orang. Jadi, jumlah keseluruhan anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu berjumlah 138 orang.

### ***B. Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak***

Pengamatan yang Penulis lakukan adalah penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan anak, khususnya dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Dalam penerapannya, guru tidak hanya menyediakan media pembelajaran seperti Dhakonon, yang merupakan nama dari papan Congklak, yang juga merupakan nama lain dari permainan Congklak itu sendiri, namun juga membimbing para murid dan juga mempunyai strategi dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Adapun permainan Galasin tidak memerlukan media, hanya saja terkadang menggunakan alat seperti kayu, batu atau kapur, yang digunakan untuk membuat garis, tergantung dimana tempat permainan Galasin dilakukan. Ketangkasan, kegesitan dan komunikasi yang baik dari para pemain, menjadi modal utama memainkan permainan Galasin.

Pertama kali yang Penulis lakukan untuk mendapatkan hasil pada penelitian tentang penerapan Permainan Congklak dan Galasin ini, yaitu mendatangi sekolah TK Alkhairaat 1 Pusat Palu dan bertemu langsung dengan Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu beserta guru dan staff yang berada di Sekolah tersebut. Penulis memberikan surat izin penelitian kepada kepala TK Alkhairaat dan Ibu Hasnawiah yang menjabat sebagai Kepala TK, langsung memberikan izin

kepada Penulis agar hari selanjutnya sudah bisa melakukan penelitian di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu. Sehingga pada tanggal 6 Januari, Penulis memulai dengan melakukan observasi pada semua kelas, untuk mengetahui di kelas mana saja yang menyediakan media atau alat permainan tradisional khususnya permainan Congklak dan Galasin.

Berdasarkan hasil penelitian Penulis, ada beberapa kegiatan atau langkah-langkah yang dilakukan guru sebelum bermain congklak dan galasin, yaitu:

1. Anak-anak diarahkan untuk duduk dalam bentuk lingkaran tetapi dalam suasana tidak berdesakan, posisi guru di depan menghadap ke anak-anak dan menyapa untuk memulai kegiatan.
2. Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
3. Menanyakan perasaan anak hari ini untuk mengenal perasaan anak
4. Memperlihatkan kepada anak media permainan yang akan digunakan, dan mempersilahkan anak mengamati dan bertanya tentang media yang dikenalkan.
5. Memberikan contoh secara tepat untuk kegiatan bermain kepada anak yang belum mengerti dalam memainkan permainan congklak dan galasin.
6. Membangun aturan main bersama anak
7. Mempersilahkan anak mulai bermain.

Bentuk penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, berdasarkan

hasil observasi yang Penulis lakukan pada tanggal 5 Januari Sampai tanggal 4 Februari di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, yaitu sebagai berikut:

1. Guru Mengenalkan Media dan Alat-Alat yang Akan Digunakan Oleh Peserta Didik untuk Bermain Congklak dan Galasin

Sebelum kegiatan bermain dimulai, terlebih dahulu guru mengenalkan media atau peralatan apa saja yang akan digunakan dalam permainan Congklak dan Galasin. Contohnya, ketika akan bermain Congklak dan Galasin, maka guru terlebih dahulu mempersiapkan Dhakonan yang merupakan media dari permainan Congklak, serta mengenalkan dan menjelaskan kepada anak nama dan media apa saja yang akan digunakan, dalam memainkan permainan tersebut. Untuk permainan Galasin, guru menggunakan media atau alat kapur, karena tempat bermainnya dilakukan di luar kelas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime guru kelas B5:

Untuk permainan Congklak, media yang digunakan yaitu Dhakonan. Jadi, saya menjelaskan dulu kepada anak-anak nama dari media permainan Congklak itu. Contohnya, saya mengambil media permainan Congklak kemudian saya jelaskan kepada anak-anak bahwa hari ini kita akan bermain Congklak dan yang Ibu guru pegang ini, namanya adalah Dhakonan. Sedangkan permainan Galasin sendiri, anak-anak itu tidak menggunakan media. Tinggal kami sebagai pendidik yang berusaha untuk kreatif mungkin, agar bisa menyesuaikan dengan tempat yang digunakan saat menerapkan permainan Galasin. Contohnya, ketika akan bermain di luar tepatnya di lapangan depan kelas, maka saya menggunakan alat kapur untuk membuat garis pembatas, agar lawan dalam permainan tidak melewati batas yang ditentukan.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

Dari pernyataan di atas, Penulis menyimpulkan bahwasanya, di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, terlebih dahulu mempersiapkan alat dan media sebelum dimulainya kegiatan bermain.

2. Guru Mengarahkan Aturan dalam Permainan, Mengabsen serta Menghitung Jumlah Anak

Sebelum melakukan kegiatan, guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan tradisional Congklak dan Galasin, agar proses permainan bisa berjalan dengan baik dan kondusif. Guru memberi pengarahan pada permainan Congklak, contohnya tidak diperbolehkan berebutan dan harus sabar dalam menunggu giliran agar anak-anak bisa belajar disiplin. Guru memberi pengarahan pada permainan Galasin, contohnya anak-anak harus bersikap sportif yaitu dengan tetap mengikuti aturan dalam permainan Galasin serta harus jujur jika anak tertangkap atau tersentuh oleh lawan dan melakukan suit, yaitu mengundi dua orang dengan cara mengadu jari untuk menentukan siapa yang lebih dulu memulai permainan. Tidak lupa pula, guru mengabsen serta menghitung jumlah anak yang masuk hari itu. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime selaku tenaga pendidik di kelas B5:

Sebelum memulai permainan Congklak, saya mengumpulkan anak-anak dan mengarahkan mereka untuk membentuk lingkaran. Tujuannya untuk mengabsen dan menghitung jumlah anak, agar mudah dalam membagi dan menentukan kelompok. Sebelum memulai permainan, kami bernyanyi terlebih dahulu agar anak-anak tambah semangat dalam bermain. Kemudian anak-anak disuruh suit untuk menentukan siapa yang akan bermain Congklak terlebih dahulu, sisanya harus sabar dalam menunggu giliran selanjutnya. Untuk

permainan Galasin sendiri, tahapannya hampir sama. Hanya penerapan dan aturan bermainnya yang berbeda.<sup>47</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, sebelum melakukan kegiatan bermain Congklak dan Galasin, guru mengumpulkan anak-anak dan memberi arahan, aturan dalam permainan serta mengabsen anak-anak terlebih dahulu sebelum permainan dimulai.

### 3. Guru Mengawasi dan Mendampingi Anak dalam Bermain

Berdasarkan hasil observasi yang Penulis lakukan, ketika permainan Congklak dan Galasin berlangsung, guru hanya mengawasi anak-anak dalam bermain. Namun, sesekali guru menanyakan perasaan anak ketika memainkan permainan Congklak dan Galasin. Melalui aktivitas bermain ini, anak-anak belajar memahami peraturan dan disiplin, bersikap kooperatif dengan teman, mampu bekerjasama serta menunjukkan rasa empati. Sebagaimana diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime selaku guru kelas B5:

Pertama kali saya menerapkan permainan Congklak ini ke anak-anak, mereka masih kurang antusias dalam memainkannya. Tapi setelah beberapa kali diterapkan, ternyata mereka suka, dan saya mendampingi mereka dalam bermain. Kalau saya lihat keadaan sudah tidak kondusif dengan anak-anak yang sudah saling rebut, barulah saya mendekat lagi dan menjelaskan peraturan bermainnya, bahwa harus sabar dan disiplin. Untuk permainan galasin, anak-anak cukup menyenangi permainan ini, bahkan mereka sering menanyakan kapan akan bermain Galasin lagi. Sedangkan dalam proses penerapannya, saya memantau anak-anak bermain, sesekali juga menanyakan perasaan mereka saat bermain Galasin.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

<sup>48</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan permainan Congklak dan Galasin, guru tidak hanya mengawasi anak dalam bermain, namun juga sesekali menanyakan perasaan anak dalam memainkan permainan tersebut.

Dari penelitian yang Penulis lakukan, sebelum kegiatan bermain congklak dan galasin dimulai, kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak masih kurang. Hal tersebut dikarenakan sudah di luar kegiatan pembelajaran dan tidak ada motif anak untuk melakukan komunikasi dan interaksi yang intens, baik dengan guru maupun dengan temannya. Setelah kegiatan bermain congklak dan galasin dilakukan secara rutin, yaitu 2 kali dalam sepekan. Selama pelaksanaan kegiatan bermain, kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak mampu berkembang. Kemampuan komunikasi anak terstimulus secara intens. Anak dapat berkomunikasi dengan teman kelompok atau teman sepermainannya, komunikasi anak juga terjalin dengan baik selama proses bermain, anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan yang mereka mainkan, anak menunjukkan sikap empati dan anak juga mampu bersikap kooperatif. Sehingga dari pengamatan Penulis, jika dinilai berdasarkan sistem pendidikan, maka sebagian besar anak di kelas B5, bisa dikatakan kemampuan komunikasi dan interaksinya berkembang sesuai harapan (BSH). Dari 21 anak didik di kelas B5, ada 6 orang anak yang mampu berkembang sangat baik (BSB), 8 orang anak yang mampu berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 orang anak yang mulai berkembang (MB), dan 2 orang anak yang belum berkembang (BB).

Untuk memperkuat bahwasanya penerapan permainan Congklak dan Galasin mampu mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, perkembangan yang dapat berkembang yaitu:

*Pertama*, Anak menunjukkan sikap komunikatif yaitu mampu menyampaikan pesan dengan baik. Dari hasil observasi yang Penulis lakukan, yaitu anak mampu menyampaikan pesan dengan baik dan jelas. Contohnya saat anak bermain Congklak atau Galasin, ada anak yang tidak sengaja melakukan kesalahan. Maka anak yang lainnya memberi saran atau memberi tahu cara bermain Congklak dan Galasin yang benar kepada teman kelompok atau teman sepermainannya, dan teman tersebut mampu memahami apa yang disampaikan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku wali kelas B5:

Ketika bermain congklak dan galasin, ada anak yang mungkin melakukan kesalahan. Kemudian anak yang lain memberi tahu cara bermain yang benar, Alhamdulillah anak tersebut mampu memahami apa yang disampaikan oleh temannya.<sup>49</sup>

*Kedua*, Anak merespon apa yang ditanyakan oleh guru dan temannya. Ketika anak bermain congklak dan galasin, ada anak yang menanyakan tentang permainan yang sedang mereka mainkan. Anak yang lain merespon dan menjawab apa yang disampaikan atau ditanyakan. Misalnya saat bermain congklak, batu-batu sudah habis pada anak lubang, guru atau anak yang bermain menanyakan berapa jumlah batu yang dikumpulkan oleh lawan, dan

---

<sup>49</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023



anak menjawab jumlah batu sesuai dengan yang didapatkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku wali kelas B5:

Selagi anak-anak bermain, saya hanya mengawasi. Nahh, ketika permainan sudah selesai, saya mengarahkan anak menghitung berapa jumlah batu yang mereka dapatkan pada masing-masing lubang rumah. Kemudian anak-anak saling menyebutkan dan menanyakan berapa jumlah batu yang mereka dapatkan.<sup>50</sup>

Begitupun ketika akan bermain Galasin, saat masing-masing kelompok ingin melakukan suit, maka dipilihlah salah satu ketua kelompok untuk melakukan suit. Masing-masing kelompok berdiskusi terlebih dahulu untuk menentukan ketua kelompok. Anak-anak saling menanyakan siapa yang akan menjadi ketua. Anak yang lain saling menunjuk, bahkan ada yang mengajukan dirinya untuk menjadi ketua. Setelah masing-masing ketua kelompok terpilih, barulah mereka melakukan suit untuk menentukan siapa yang berjaga. Ketika permainan berlangsung, kemudian ada anak yang tertangkap, maka anak bergantian untuk berjaga. Saat kelompok lawan ingin menerobos penjagaan, mereka saling menanyakan siapa yang akan maju terlebih dahulu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku wali kelas B5:

Sebelum bermain, anak-anak melakukan suit dulu. Jadi mereka saling tanya siapa yang akan jadi ketua kelompok untuk melakukan suit dan menentukan kelompok mana yang akan berjaga. Begitupun ketika akan bermain, anak-anak saling menanyakan siapa yang akan maju lebih dulu<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

<sup>51</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

*Ketiga*, Anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan yang mereka mainkan. Misalnya anak mampu menjawab guru saat menanyakan perasaannya ketika bermain Congklak dan Galasin. Tidak jarang juga anak sering mengungkapkan perasaannya kepada guru meskipun belum sempat ditanyakan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku wali kelas B5:

Ketika saya sedang mengawasi mereka bermain, anak-anak terkadang menghampiri saya sekedar memberi tahu, kalau mereka senang bermain Congklak, terlebih lagi permainan Galasin. Ketika saya menanyakanpun, anak-anak menjawab dengan sangat antusias dan ketika keadaan sudah mulai kacau, saya tanyakan kembali nama dan peraturan permainannya, mereka mampu menyebutkan kembali satu-persatu. Setelah anak-anak menyebutkan aturan mainnya, barulah saya jelaskan kembali untuk bersikap sportif dalam permainan.<sup>52</sup>

*Keempat*, Anak menunjukkan sikap empat. Pentingnya teknik mendengar secara baik dalam berkomunikasi, agar pelaku komunikasi dapat melakukan dan menciptakan komunikasi yang efektif. Dari hasil observasi yang Penulis lakukan, anak mampu berkomunikasi dengan baik dengan teman sebayanya, yaitu menghibur teman yang sedang bersedih, mau memberi dan menerima maaf serta suka menolong saat anak yang lain mengalami suatu kesulitan. Tak jarang juga, anak mengajarkan teman yang belum tahu dalam memainkan permainannya. Anak juga mampu menasehati anak yang lain ketika saling berebutan ingin bermain lebih dulu. Anak yang lainpun menunjukkan respon yang positif dengan menjadi pendengar yang

---

<sup>52</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

baik. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku wali kelas B5:

Saat penerapan permainan Congklak, anak-anak menunjukkan sikap empati dengan peduli terhadap teman yang kurang paham dalam memainkannya. Ada beberapa juga yang terkadang menasehati temannya ketika berebutan. Dan Alhamdulillah, anak yang lain tidak marah ketika dinasehati.<sup>53</sup>

*Kelima*, Anak menunjukkan ekspresi wajah yang ramah dalam berkomunikasi dan melihat wajah lawan bicara. Ekspresi wajah merupakan gambaran dari hati seseorang, sehingga ketika berkomunikasi dengan lawan bicara, seharusnya menunjukkan ekspresi yang menyenangkan. Begitupun saat melakukan pembicaraan dengan lawan bicara, yaitu tidak menghadapkan wajah ke arah kanan atau kiri dan menatap dengan pandangan yang tidak marah atau sinis. Dari hasil observasi yang Penulis lakukan pada penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin pada anak-anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, anak menunjukkan ekspresi wajah yang ramah dalam berkomunikasi dan melihat wajah lawan bicara saat melakukan pembicaraan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku Wali kelas B5:

Ketika bermain galasin, anak yang satu memberi nasehat kepada teman kelompoknya yang gagal dalam menjaga lawan, dan saya mengawasi anak dan melihat ternyata, anak yang diberi tahu itu tidak marah. Mungkin karena terbawa dengan suasana permainan galasin yang membuat anak-anak bersemangat, sehingga anak mampu mengontrol emosi ketika diberi tahu tentang kesalahannya.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

<sup>54</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

*Keenam*, Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman. Dari hasil observasi yang Penulis lakukan, anak mampu menunjukkan sikap kooperatif dengan temannya. Misalnya, anak mau bermain dengan teman, meskipun anak tersebut masih kurang paham dalam memainkan permainan Congklak dan Galasin. Dalam proses bermain, anak juga mau dan dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime, selaku Wali kelas B5:

Ketika bermain Congklak dan Galasin, anak-anak menunjukkan sikap kooperatif, seperti mau bergantian menggunakan media permainan Congklak. Anak-anak juga sabar dalam menunggu giliran, karena dari awal sebelum permainan dimulai, saya sudah menjelaskan kepada anak-anak bahwa harus bergantian dan sabar. Karena memang permainan Congklak hanya bisa dimainkan oleh 2 orang dalam satu kali bermain. Untuk permainan Galasin, anak-anak juga mampu menunjukkan sikap kooperatif itu. Misalnya, mampu bekerja sama dan bermain dengan gembira.<sup>55</sup>

Dilihat berdasarkan aspek perkembangan pada anak usia dini, permainan congklak dan galasin juga mampu mengembangkan kemampuan anak pada 6 aspek tersebut, yaitu:

1. Aspek perkembangan nilai agama dan moral, yakni anak mampu menirukan sikap, cara serta tingkah laku yang dilakukan guru seperti berdo'a sebelum kegiatan bermain dan mengikuti aturan bermain yang telah dijelaskan oleh guru.
2. Aspek perkembangan fisik motorik, seperti anak-anak yang bertepuk tangan ketika meraih kemenangan, berlari menghindari lawan, serta otot-ototnya

---

<sup>55</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

kecilnya yang terstimulus melalui permainan congklak dengan memindahkan batu-batu pada kolom papan congklak.

3. Aspek perkembangan kognitif, yakni anak dilatih untuk berpikir akan menggunakan strategi seperti apa agar tidak mudah tertangkap lawan ketika bermain galasin. Begitupun dalam permainan congklak, anak dilatih untuk berpikir agar tidak salah dalam mengambil tindakan, seperti batu di lubang ke berapakah yang harus anak ambil agar tidak terhenti pada lubang papan yang kosong. Karena, ketika batu terakhir jatuh pada lubang yang kosong, maka tugas pemain akan terganti dengan lawan mainnya.
4. Aspek perkembangan bahasa, yakni anak menunjukkan sikap komunikatif yaitu mampu menyampaikan pesan dengan baik, anak mampu menjawab pertanyaan tentang permainan yang mereka mainkan, dan anak merespon apa yang ditanyakan oleh guru dan temannya.
5. Aspek perkembangan sosial emosional, yakni anak menunjukkan sikap empati dan menjadi pendengar yang baik, anak menunjukkan ekspresi wajah yang ramah dalam berkomunikasi dan melihat wajah lawan bicara dan anak mampu menunjukkan sikap kooperatif dengan temannya. Misalnya, anak mau bermain dengan teman, meskipun anak tersebut masih kurang paham dalam memainkan permainan congklak dan galasin.

### ***C. Faktor Pendukung dan Penghambat pada Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin dalam Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Interaksi Sosial Anak***

#### **1. Faktor Pendukung**

##### **a. Sarana dan Prasarana**

Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana atau fasilitas. Pada penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin, sarana dan prasarana di TK Alkhairat 1 Pusat Palu sangat memadai dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Mulai dari media permainan Congklak yang sudah ada yaitu Dhakonon, sampai pada lapangan bermain yang cukup luas untuk pelaksanaan penerapan permainan Galasin. Dalam setiap kelas juga memiliki kipas angin bahkan AC yang membuat anak-anak nyaman saat proses pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hasnawiyah S.Pd selaku kepala sekolah TK Alkhairat 1 Pusat Palu:

Dalam proses pembelajaran, akan berjalan dengan baik ketika sarana dan prasarananya memadai. Oleh karena itu, sebagai kepala sekolah, saya selalu memperhatikan semua fasilitas yang ada di sekolah. Jika ada yang diperlukan untuk keperluan pembelajaran, maupun sekedar untuk tempat bermain anak di luar kelas yang tentunya juga tujuannya tidak terlepas dari mengembangkan segala aspek perkembangan anak. Tenaga pendidik disini juga diberikan fasilitas berbagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Seperti untuk permainan Congklak, masing-masing kelas memiliki media Dhakonon, sedangkan untuk permainan Galasin, tergantung dimana penerapannya. Jika penerapannya di dalam kelas, tentunya tidak perlu menggunakan alat atau media. Jika penerapannya di luar kelas, tentunya menggunakan alat seperti kapur atau kayu untuk membuat garis pembatas.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Hasnawiyah, S.Pd, Kepala TK Alkhairat 1 Pusat Palu, "Wawancara" oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 14 Januari 2023

Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah

Pallime selaku Wali kelas B5:

Kalau untuk sarana dan prasarana di sekolah ini, khususnya di kelas B5, sudah sangat memadai. Apalagi untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti penerapan permainan congklak dan galasin, kami punya medianya untuk diterpkan kepada anak-anak untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya perkembangan sosial emosional anak yang tentunya tidak terlepas dari komunikasi dan interaksi.<sup>57</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana di TK Alkhairaat 1 Pusat merupakan salah satu penunjang atau faktor pendukung guru dalam menerapkan permainan Congklak dan Galasin.

#### b. Situasi dan Kondisi Ruang Belajar

Situasi dan kondisi ruang belajar juga sangat berperan dalam penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, seperti semangat belajar siswa, kesiapan guru dan kondisi ruang belajar TK Alkhairaat 1 Pusat Palu yang menyediakan fasilitas yang cukup sehingga menunjang kenyamanan anak-anak dan guru dalam melangsungkan pembelajaran.

#### c. Latar Belakang Pendidikan Guru

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda. Seorang guru misalnya kurang suka berbicara, tetapi seorang guru yang lain suka berbicara. Seorang guru yang sarjana dengan latar belakang pendidikan

---

<sup>57</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

dan keguruan, khususnya pada pendidikan anak usia dini, akan berbeda cara penerapan dan penggunaan strateginya dengan guru yang sarjana yang bukan berlatar belakang pendidikan dan keguruan. Sebagian besar pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, memiliki latar belakang pendidikan dan keguruan yang mampu menunjang proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode dan strategi masing-masing. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hasnawiyah, S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Alkhairaat 1 Pusat Palu:

Alhamdulillah, sebagian besar pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, memiliki latar belakang sarjana pendidikan dan keguruan, sehingga menurut saya menambah efektivitas dalam proses pembelajaran. Untuk informasi terkait status pendidik di TK Alkhairaat ini, silahkan adik berkoordinasi dengan guru yang saya amanahkan untuk menjadi operator.<sup>58</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, memiliki latarbelakang pendidikan sarjana pendidikan dan keguruan.

d. Kemampuan Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin

Sebagai pendidik, bukan hanya menyiapkan media atau alat permainan saat menerapkan permainan congklak dan galasin, tetapi pendidik juga harus mempunyai cara untuk menerapkan permainan congklak dan galasin semaksimal mungkin, dengan menjadikan kelas lebih aktif, peserta didik lebih antusias dan tidak mudah bosan saat bermain

---

<sup>58</sup> Hasnawiyah, S.Pd, Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, "Wawancara" oleh Penulis di Ruang Kepala Sekolah, 14 Januari 2023



congklak dan galasin. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah

Pallime selaku Wali kelas B5:

Sebagai seorang pendidik, saya selalu mempersiapkan strategi dalam melakukan kegiatan bermain congklak dan galasin. Sehingga ketika proses bermain, ada anak-anak yang belum ingin bermain Congklak atau Galasin dengan alasan tertentu, saya tidak memaksakan harus mau. Tinggal bagaimana saya mencari cara dan menggunakan strategi agar anak tersebut, mau ikut bermain dengan teman-temannya, kecuali anak dalam keadaan kurang sehat, maka tidak diharuskan. Misalnya ketika ada salah satu anak yang tidak mau bermain congklak dengan alasan tidak tahu memainkannya, maka saya mendekati anak tersebut dan berjanji untuk membimbingnya supaya bisa memainkan permainan congklak, atau juga misalnya ada anak yang tidak mau bermain galasin, maka saya mencoba ikut terlibat dalam permainan tersebut.<sup>59</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, faktor pendukung guru dalam melakukan kegiatan bermain congklak dan galasin yaitu, sarana dan prasarana, situasi dan kondisi ruang belajar, kemampuan dan latar belakang pendidikan guru.

## 2. Faktor Penghambat

Dari hasil observasi di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, terdapat faktor penghambat guru pada penerapan permainan tradisional congklak dan galasin. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Hajrah Pallime selaku

Wali kelas B5:

Menurut saya, setelah beberapa kali menerapkan permainan congklak dan galasin, saya melihat faktor penghambatnya yaitu keterbatasan waktu, sehingga seringkali anak merasa kurang puas dalam bermain congklak dan galasin. Jadi, terkadang mereka juga saling mengajak untuk bermain kembali meskipun sudah di jam pulang atau jam istirahat.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

<sup>60</sup> Hj. Hajrah Pallime, S.Pd, Wali Kelas Kelompok B5, "Wawancara" di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu oleh Penulis di Ruang Kelas B5, 15 Januari 2023

Sedangkan menurut Penulis, berdasarkan hasil observasi di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, setelah melaksanakan penerapan permainan congklak dan galasin, Penulis melihat anak-anak masih ingin bermain, meskipun guru mengatakan sudah mendekati jam pulang dan sudah harus membereskan media yang mereka pakai, juga bersiap-siap untuk menunggu jemputan masing-masing. Seringkali juga anak-anak menanyakan kepada gurunya, kapan akan bermain congklak dan galasin lagi, bahkan anak meminta bermain congklak dan galasin, meskipun pada jam istirahat.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu pada penerapan permainan tradisional congklak dan galasin, hanya terdapat satu faktor penghambat, yaitu keterbatasan waktu yang sudah ditetapkan pada RPPH berdasarkan kurikulum. Sehingga anak-anak masih merasa kurang puas pada penerapan permainan congklak dan galasin.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### ***A. Kesimpulan***

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka Penulis dapat mengemukakan beberapa kesimpulan yaitu:

Penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, yaitu: Guru mengenalkan media dan alat-alat yang digunakan peserta didik untuk bermain congklak dan galasin, guru mengarahkan aturan dalam permainan, mengabsen serta menghitung jumlah anak, dan guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain.

Faktor pendukung dan penghambat guru pada penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, yaitu: Faktor pendukung, sarana dan prasarana, situasi dan kondisi ruang belajar, latar belakang pendidikan guru, dan kemampuan guru dalam menerapkan permainan tradisional congklak dan galasin. Faktor penghambat yaitu keterbatasan waktu.

## ***B. Implikasi Penelitian***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Penulis tentang penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak, maka sebagai tindak lanjut penelitian, Penulis mengemukakan beberapa saran dalam skripsi ini, yaitu:

Kepada kepala sekolah, diharapkan untuk terus memperhatikan dan memantau sarana dan prasarana yang ada di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu, baik fasilitas yang ada di dalam kelas maupun yang ada di luar kelas, agar sarana dan prasarana yang ada, dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Khususnya alat-alat permainan dalam kegiatan bermain congklak dan galasin, agar peserta didik semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Bagi guru, untuk terus meningkatkan cara atau strategi khususnya dalam melakukan kegiatan bermain congklak dan galasin dengan menyesuaikan perkembangan zaman dan teknologi, meskipun yang diterapkan adalah permainan tradisional, sehingga anak lebih bersemangat dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Tak lupa juga untuk meningkatkan tips-tips mengajar yang menyenangkan untuk anak seperti menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami, memaksimalkan penggunaan alat peraga, menggunakan media lagu, dan aktivitas bermain agar anak-anak semakin antusias dalam mengikuti setiap aktivitas yang diajarkan oleh gurunya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*, Jogjakarta: Javalitera, 2012.
- Adhanil, Dwi Nurhayati dan Fikri Nazarullail, *Penerapan Permainan Tradisional Berbahan Dasar Alam di RA Raudhatul Athfal*, *Jurnal Golden Age*, Vol. 04 No. 2, 2020.
- Agus, M Nuryanto, *Isu-Isu Kritis dalam Pendidikan Islam, Perspektif Pedagogik Kritis*, *Kajian Islam Interdisipliner, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Vol 9, No. 2, Desember 2010., 213. Diakses pada tanggal 28 Januari 2023
- Andari, Linda Dwi. *Analisis Pelaksanaan Permainan Gobak Sodor Terhadap Karakter Siswa di SDN Sumpalsari 2 Malang*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017.
- Andriani Tuti, *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*, *Jurnal Sosial Budaya*, Vol.9, No.1, Januari-Juli 2012.
- Ansyah Ripyatul, dkk, *Hubungan Persepsi CO-Parenting dengan Interaksi Teman Sebaya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Martapura*, *Jurnal Kognisia*, 2 No. 1, 2019.
- Arisandi, Herman, *Buku Pintar Pemikiran Tokoh-tokoh Sosiologi dari Klasik sampai Modern*, Jakarta: IRCiSoD, 2014.
- Chario Agus, *Panduan Aplikasi Teori Belajar*, Jakarta: PT. Diva Press, 2013.
- Kementrian Agama RI, *Yayasan Penyelenggara Penerjemah/Penafsir Al-Qur'an*. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2017
- Fad Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, Jakarta; Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Group, 2014.
- FAD Aisyah, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional 17 Agustus, Pramuka dan Outbond, Cerdas dan Interaktif* Penebar Swadaya Grup, 2018.
- Fadhillah M, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, 2017.
- Fakhriyani, Diana Vidya, *Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Madura*, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Vol. 5 No. 1, 2018.
- Guntur, Tarigan Henry, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa.

- Hayati Sholatul, *Tangkas Fisik Motorik dengan Permainan Tradisional* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Huberman, Miles, M.B, *Qualitative Data Analysis*, Jakarta: UI-Press, 2014
- Junaidi Didi, *Sebuah Pendekatan Baru Dalam Kajian Alquran dan Hadits Studies* Vol.4, no.2 2015.
- Kamus, Pada KBBI Daring. Diambil 24 Agustus 2022 dari [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus). 2016.
- Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Citapustaka Mediaperintis, 2012.
- Khodijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Medan: Persana Mulia Sarana, 2012.
- Latifah Ulya dan Anita Chandra Dewi Sagala, *Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang*, Semarang, 2014.
- Metagraf, *Aku pintar dengan Bermain*, Solo : Rineka Cipta, 2013.
- Moleong, J Lexi, *Metode Penelitian Kualitatif* , Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 2011.
- Mulyani Novi, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta:Diva Press, 2016.
- Nataliya Prima, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, Vol. 03, No.02, Januari 2015.
- Novita Kurniasih Dkk, *Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional*, Metro Lampung; CV IQRO; 2019.
- Nurhayati Siti, dkk, *Perkembangan Interaksi Sosial dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Congklak pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Buah Hati, Vol. 07 No. 2, 2020.
- Rahmawati Diah dan Rosalia Destarisa, *Aku Pintar dengan Bermain*, Solo: Tiga Serangkai, 2016.
- Setiawati, dkk, *Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya pada Anak Homeschooling dan Anak Sekolah Regular*, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi, Volume 12 No.1:55-65, 2010.

Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Supadmi, Emi, *Pengembangan Model Permainan Gobak Sodor untuk Pembelajaran Gerak Lari pada Anak Kelas III SDN 2 Karangrandu Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara Tahun 2014*, 2015.

Suwartono, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi, 2014.

Y. Ardylas, Putra, *Strategi Komunikasi BNN, Badan Narkotika Nasional Kota Samarinda dalam Mensosialisasikan Budaya Narkoba*, *ejournal Ilmu Komunikasi* 2, no. 2 2014.

# LAMPIRAN



## Lampiran I

### Keadaan Sarana dan Prasarana TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah/Unit	Keterangan
1.	Ruang guru/kantor	1	
2.	Ruang kepala sekolah	1	
3.	Ruang kelas	7	
4.	Ruang UKS	1	
5.	Meja peserta didik	113	
6.	Kursi peserta didik	105	
7.	Meja guru	15	
8.	Kursi guru	20	
9.	Papan tulis	7	
10	Lemari	13	
11.	AC	2	
12.	Rak sepatu	7	
13.	Perpustakaan Mini	7	
14.	CCTV	11	

15.	Gudang	1	
16.	Aula	1	
17.	Dapur	1	
18.	Kamar mandi/WC	5	
19.	Kipas angin	7	
20.	Westafel	2	
21.	Tempat sampah	11	
22.	Mushollah	1	
23.	Pos satpam	1	
24.	Computer dan fotocopy	2	
25.	Printer	1	
26.	Seluncuran	4	
27.	Jungkat-jungkit	2	
28.	Ban lompatan	8	
29.	Jembatan pelangi	2	
30.	Gawang bola kaki	2	

31.	Ayunan	15	
32.	Keranjang gawang futsal	1	
33.	Media panjat jarring	2	
34.	Media panjat besi	2	
35.	Terowongan	1	
35.	Drum band	33	
36.	Dispenser	1	

*Sumber : Dokumentasi data TK Alkhairaat 1 Pusat Palu Tahun 2022*

## Lampiran II

### Jumlah Guru di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu

No.	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Keterangan
1.	Hasnawiah, S.Pd	S1	Kepala TK	PNS
2.	Elha Bata	SMA	Bendahara	Non PNS
3.	Retno Setyaningsih	DII Bahasa Inggris	Wali Kelas	PNS
4.	Zulhiya	SPG	Wali Kelas	PNS
5.	Riri, S.Pd	S1	Wali Kelas	PNS
6.	Irawati, S.Pd.I	S1	Wali Kelas	PNS
7.	Asna, S.Pd	S1	Wali Kelas	PNS
8.	Hajrah. P, S.Pd	S1	Wali Kelas	PNS
9.	Masyita, S.Pd	S1	Wali Kelas	PNS
10.	Indri Hayuningtias, S.Pd	S1	Guru TK	Non PNS
11.	Etri Risdianti, S.Pd	S1	Guru TK	Non PNS
12.	Faridah Adam	SMA	Guru TK	Non PNS
13.	Fadlun Alhabsyi	Aliyah	Guru TK	Non PNS
14.	Masita, S.Pd	S1	Guru TK	Non PNS

**Sumber :** Dokumentasi data TK Alkhairaat 1 Pusat Palu Tahun 2022

**Lampiran III**  
**Pedoman Wawancara**

**A. Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu**

1. Bagaimana historis berdirinya TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
2. Apa visi misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
3. Bagaimana keadaan pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
4. Bagaimana keadaan peserta didik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
5. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
6. Bagaimana pandangan Ibu terhadap penerapan kegiatan bermain Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?

**B. Guru TK Alkhairaat 1 Pusat Palu**

1. Bagaimana kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak sebelum kegiatan penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dilakukan secara rutin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
2. Bagaimana tahap persiapan penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
3. Bagaimana tahap pelaksanaan penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
4. Bagaimana tahap evaluasi setelah pelaksanaan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
5. Apa saja kendala pada penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?

6. Bagaimana perkembangan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak setelah penerapan permainan congklak dan galasin secara rutin dilakukan pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
7. Berapa kali penerapan permainan congklak dan galasin dilaksanakan?
8. Bagaimana penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?

## **WAWANCARA**

### **A. Kepala TK Alkhairaat 1 Pusat Palu**

Nama : Hasnawiyah, S.Pd.

NIP : 19720816 200701 2 026

Jabatan : Kepala Sekolah

Pertanyaan:

1. Sejak kapan Ibu memimpin sebagai kepala sekolah di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
2. Bagaimana historis berdirinya TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
3. Apa visi misi TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
4. Bagaimana keadaan pendidik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
5. Bagaimana keadaan peserta didik di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
6. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
7. Bagaimana pandangan Ibu terhadap penerapan kegiatan bermain Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?

### **B. Guru Sentra Kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu**

Nama : Hj. Hajrah Pallime, S.Pd.

NIP : 19621224 199403 2002

Jabatan : Guru sentra kelompok B5

Pertanyaan:

1. Bagaimana kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak sebelum kegiatan penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dilakukan secara rutin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
2. Bagaimana tahap persiapan penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
3. Bagaimana tahap pelaksanaan penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
4. Bagaimana tahap evaluasi setelah pelaksanaan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
5. Apa saja kendala pada penerapan permainan congklak dan galasin pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
6. Bagaimana perkembangan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak setelah penerapan permainan congklak dan galasin secara rutin dilakukan pada anak kelompok B5 TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?
7. Berapa kali penerapan permainan congklak dan galasin dilaksanakan?
8. Bagaimana penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu?





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI**

Nama : Sri Suryani NIM : 181050038  
TTL : Lebiti, 11 Mei 2000 Jenis Kelamin : Perempuan  
Program Studi : PIAUD Semester : VII (Tujuh)  
Alamat : Samudra 2 Lorong 2B HP : 087752987931  
Judul :

Judul I

**PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK PGRI DESA LEBITI KECAMATAN TOGEAN KABUPATEN TOJO UYA-UYA ✓**

Judul II

**PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI TK PGRI DESA LEBITI KECAMATAN TOGEAN KABUPATEN TOJO UYA-UYA**

Judul III

**PENGARUH PELATIHAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN PROFESIONALITAS PENGAJARAN PAUD DI TK PGRI DESA LEBITI KECAMATAN TOGEAN KABUPATEN TOJO UYA-UYA**

Palu, 12 Agustus 2021  
Mahasiswa,

Sri Suryani  
NIM. 18.1.05.0038

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Pembimbing I : Dr. Kasmiasi, S.Ag.,M.Pd.  
Pembimbing II : Ulfyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Pengembangan Kelembagaan

Drs. Syahril, M.A.  
NIP. 19630401 199203 1 004

Ketua Program Studi,

Dr. Gusnarib, M.Pd.  
NIP. 19640707 199903 2 002

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU  
NOMOR. 709 TAHUN 2021

TENTANG  
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/in.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2020-2021

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

KESATU : Menetapkan saudara :

1. Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I
2. Ulfiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I

sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :

Nama : Sri Suryani  
NIM : 18.1.05.0038  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK PGRI DESA LEBITI KECAMATAN TOGEAN KABUPATEN TOJO UNA-UNA

KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2021

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Palu  
Pada Tanggal : 7 September 2021

Dekan,

Dr. Hamlan, M.Ag  
NIP. 196906061998031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 14 bulan September tahun 2022, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : SRI SURYANI  
NIM : 18.1.05.0038  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD-1)  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN CONGLAK DAN GALASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK AL-KHAIRAT 1 PUSAT PALU  
Pembimbing : I. Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
: II. Ufiah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
Penguji : Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	FERBAIKAN
1.	ISI	89	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	89	Rujuk Pedoman KTI LPM 2020
3.	METODOLOGI	89	
4.	PENGUASAAN	89	
5.	JUMLAH	356	
6.	NILAI RATA-RATA	89	

Palu, 14 - 09 - 2022

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP. 19860612 201503 2 005

Penguji,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP.19860612 201503 2 005

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- 85-100 = A
- 80- 84 = A-
- 75- 79 = B+
- 70 - 74 = B
- 65 - 69 = B-
- 60-64 = C+
- 55-59 = C
- 50-54 = D (tidak lulus)
- 49 -0 = E (tidak lulus)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 12 bulan September tahun 2022, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : SRI SURYANI  
NIM : 18.1.05.0038  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD-1)  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN CONGKLAK DAN GALASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK AL-KHAIRAT 1 PUSAT PALU  
Pembimbing : I.Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
Penguji : II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
: Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.

**SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING**

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	87	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	87	

Palu,

2022

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP. 19860612 201503 2 005

Pembimbing I,

Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
NIP.197806062003122001

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- |                |                            |
|----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A  | 6. 60-64 = C+              |
| 2. 80- 84 = A- | 7. 55-59 = C               |
| 3. 75- 79 = B+ | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA  
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 12 bulan Juni tahun 2022, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : SRI SURYANI  
NIM : 18.1.05.0038  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD-1)  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN CONGKLAK DAN GALASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK AL-KHAIRAT 1 PUSAT PALU  
Pembimbing : I. Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
Penguji : II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
: Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.

**SARAN-SARAN PENGUJI/PE MBIMBING**

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	88	
3.	METODOLOGI	88	
4.	PENGUASAAN	90	
5.	JUMLAH	356	
6.	NILAI RATA-RATA	89	

Palu, 14 - 09 - 2022

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP. 19860612 201503 2 005

Pembimbing II,

Ufiyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
NIDN.2020109001

**Catatan :**

Nilai menggunakan angka:

- |                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A   | 6. 60-64 = C+              |
| 2. 80- 84 = A-  | 7. 55-59 = C               |
| 3. 75- 79 = B+  | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B  | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |
| 5. 65 - 69 = B- |                            |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

**DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI  
TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

Nama : SRI SURYANI  
NIM : 18.1.05.0038  
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD-1)  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN CONGKLAK DAN GALASIN SEBAGAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK AL-KHAIRAT 1 PUSAT PALU  
Pembimbing : I. Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
: II. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
Penguji : Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
/ Waktu Seminar : 14 September 2022/14.00 WITA

No.	NAMA	NIM	SEM. / JUR.	TTD	KET.
1	SRI MULYANI	191050020	7/PIAUD		
2	MUR ANISA	181050039	8/PIAUD		
3	ISRA	201050029	5/PIAUD		
4	Zulfa Khairati	201050031	5/PIAUD		
5	Shafia Shailu Fatmah	201050059	5/PIAUD		
6	Atinda Thalita	201050037	5/PIAUD		
7	Fakhira	201050020	5/PIAUD		
8	Umni Tarbiyah	201050035	5/PIAUD		
9	Haisatu Janrah	201050031	5/PIAUD		
10	Fadriana	201050032	5/PIAUD		
11	Perawati	181050037	8/PIAUD		
12	Samsar	181050036	8/PIAUD		
13	Melawati	181050015	8/PIAUD		
14	Fehrinda	201050025	5/PIAUD		

Palu, 14 SEPTEMBER 2022

Pembimbing I,

Dr.Kasmiati, S.Ag.,M.Pd.I  
NIP.197806062003122001

Pembimbing II,

Ufiyah Ramlah, S.Pd.I.,M.S.I  
NIDN.2020109001

Penguji,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP.19860612 201503 2 005

Mengetahui  
a.n. Dekan  
Ketua Prodi PIAUD,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP. 19860612 201503 2 005



**YAYASAN ALKHAIRAAT  
TAMAN KANAK-KANAK ALKHAIRAAT I  
PUSAT PALU**

ALAMAT: JLN. MANGGA NO.2 PALU TELP. (0451) 455920

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 07/UM6/TKALKHI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HASNAWIAH, S.Pd  
NIP : 19720816 200701 2 026  
Jabatan : Kepala TK Al-Khairaat I Pusat Palu  
Kecamatan Palu Barat

Dengan ini menerangkan bahwa :

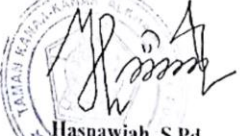
Nama : Sri Suryani  
Nim : 181050038  
Jurusan : Piaud  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Adalah benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di Tk Alkhairaat 1 pusat palu untuk keperluan penyusunan skripsi yang dilaksanakan mulai dari tanggal 5 januari 2023 – 28 Januari 2023 dengan judul skripsi “ Penerapan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin Dalama Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Interaksi Sosial di Tk Alkhairaat 1 Pusat Palu”

Demikian Surat Keterangan ini diberikan dengan sebenar-benarnya kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 28 Januari 2023

Kepala TK Al-Khairaat I Pusat Palu

  
Hasnawiah, S.Pd  
Nip. 19720816 200701 2 026



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU  
جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165  
Website : [www.iainpalu.ac.id](http://www.iainpalu.ac.id), email : [humas@iainpalu.ac.id](mailto:humas@iainpalu.ac.id)

Lamp : 1 (satu) berkas  
Hal : Permohonan Pembuatan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth.

Subbag. AKMAH FTIK

Di-

Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP : 19860612 201503 2 005  
Jabatan : Ketua Jurusan Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menerangkan :

Nama : Sri Suryani  
NIM : 18.1.05.0038  
Jurusan/Kelas : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester : IX (Sembilan)  
No. HP : 082341327332  
Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DAN GALASAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TK ALKHAIRAAT 1 PUSAT PALU  
Pembimbing : 1. Dr. Kasmianti, S.Ag., M.Pd.I.  
2. Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I.  
Penguji : Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.

Bahwa mahasiswa/(i) yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan dan layak untuk mendapatkan surat izin penelitian.

Demikian, atas perhatiannya terima kasih.

Palu, 22 Desember 2022

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini,

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed.  
NIP. 19860612 201503 2 005

**Catatan :**

➤ Surat ini diserahkan ke Subbag AKMAH FTIK (Bagian Persuratan).



FOTO 3 X 4

**KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**

NAMA : SRI SURYANI  
NIM : 197050038  
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
1	Rabu, 24 Feb 2021	Siti Nur Haisyah	Efektifitas Pengajaran Lembar Kerja Siswa (LKS) Bahasa Arab Kontes dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa di kelas di Madrasah Tsanawiyah Saktokelompok	1. Prof. Dr. H.M. Asyari, M. Ag. 2. Dr. H. Ubodah, S. Ag., M. Pd.	
2	Juni 01/05/03/2021	Moh. Ikbal Abd. Kasim	Penyempurnaan Kurikulum IPS AL-AN'AM Ayat 51-153 (Study tober Al-Misbah)	1. Drs. H. Ahmad Asse, M.Pd.1 2. Dr. H. M.H. Jabir, M.Pd.1	
3	Senin 29/03/2021	Siti Aminah	Pola bimbingan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan agama Islam di Smp Negeri 1 Sindurejo Kabupaten Karangasem	1. Drs. Sagar Lubis, Amin, M. Pd.1 2. Pakir Lubis, S. Ag., M. Pd.	
4	Senin 09/03/2021	MUAGANI	Pengalaman organisasi pramuka dalam meningkatkan kedisiplinan santri di Pondok Pesantren modern AL-Khaimat Sulu	1. Hanika, S. Ag., M. Ag 2. <del>Dr. Gusman</del> A. Usthab, M. Pd	
5	Kamis, 22 April 2021	TENDRIOMA	Persepsi Sosial ekonomi terhadap finalisasi kekerabatan dalam rumah tangga etniks banyuwangi Kecamatan Dampal Kabupaten Tali-Tali	1. Drs. H. Gunawan B. Dulimita, M. Pd 2. Dr. Sri Dewi Lenawaty, S. Ag. M. Si	
6	Kamis, 22 April 2021	KHAIRUL ANABI	Pengaruh hasil belajar Pendidikan agama Islam terhadap perilaku bergama peserta didik SMA Kecamatan Palu	1. Dr. Hamdan, M. Ag. 2. Hotta Fakhrurozi, S. Pd.1, M. Pd.1	
7	Rabu, 23 Juni 2021	Nur Winda S. Adam	The effort of english teacher to improve english vocabulary mastery at smp 1 Palu	1. Prof. Dr. H. Risti, S. Ag., M. Soc. Sc 2. Khaeruddin Yusuf, S. Pd.1, M. Pd.1	
8	Senin, 06 Sept 2021	SAMSIAR	Penerapan model pembelajaran kreatifitas anak pada saat pembelajaran Papan Sirk Pinter di TK PAU BINA BAHASA DESA BULO Kecamatan Tali-Tali	1. Dr. Kosmanti, S. Ag., M. Pd.1 2. Hildaawar S. Pd.1, M. Pd.1	
9	Senin, 06 Sept 2021	NUR ANISA	Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini di TK Annalia Desa Kawantala kec. Bembalirawu kab. Poso	1. Dr. Fatimah Syamsi, M. Si. 2. Suharnis, S. Ag. M. Ag.	
10	Kamis/22/12/2022	Marianti	Penerapan Metode tanya jawab Menggunakan Media Kartu bergambar dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak di TK Anantapura Lulu Kab. Sg.	1. Dr. Rusdin, M. Pd. 2. Rustram, S. Pd., M. Pd.	

catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendaftar seminar menempuh ujian skripsi




**BUKU KONSULTASI**  
**Pembimbing Skripsi**

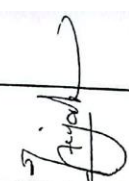

Nama .....  
: *SRI SURYANI*  
NIM .....  
: *17.1.05.0038*  
Program Studi .....  
: *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*  
Judul .....  
: *Penerapan Permainan Cengklak dan  
Gasing Sebagai Permainan Tradisional  
dalam Mengembangkan Kemampuan  
Komunikasi dan Motorik Sosial Anak  
di TK Alkhairaat 1 Pusat Palu*

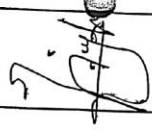
FAKULTAS TARBIAH & ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) PALU

**JURNAL KONSULTASI  
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**

Nama : SDI SUPRYANI  
 NIM : 18.1.05.0038  
 Program Studi : PAUD  
 Judul Skripsi : Analisis Perencanaan Caglikak dan Galasin sebagai Bahan Tebalental dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak di TK Al-Baitul  
 Pembimbing I : Dr. Rosmawati, S.Ag., M.Pd.I.  
 Pembimbing II : Ufiyah Ramlah, S.Pd.I., M.S.I

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	06 Februari 2022	I.	Halaman Sampul, Persebaran Pembimbing, Letak balokangnya diganti/diperbaiki, Rumusan Masalah diperbaiki, dan Penegasan istilah ditambahkan	
		II	Penelitian terdahulu ditambahkan / diganti dengan jurnal, Penulisan huruf kapital di dan kurangnya diperbaiki, penggunaan kata 'di'	
		III	Perbaikan kata, daftar pustaka	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
2.	12 Agustus 2022	I	Halaman Sampul, Daftar is diperbaiki, Rumusan masalah diperbaiki, tambahkan sumber dari KBBI di Penegasan istilah,	
		II	Tambahkan footnote di Penelitian terdahulu, Pembahasan setelah penelitian terdahulunya diganti	
		III	Perbaiki penggunaan kata 'di' dan kata ganti dengan kata penulis.	
3.	25 Agustus 2022	III	Perbaiki daftar Pustaka	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Kamis, 09 Februari 2023	I	Kata Pengantar, Daftar Tabel diperbaiki, <del>Abstrak</del> Abstraknya lebih dipertegas lagi.	
		II & III	<del>Dirapikan</del> Dirapikan akhir BAB nya	
		IV	Kumpulan langsung, Tabel sarana peserta dan jumlah guru dipindahkan ke daftar lampiran.	
			Tabel jumlah peserta didiknya diperbaiki kembali.	
			Daftar spasi sub-judul diperbaiki menjadi 3 spasi. Hilangkan beberapa penjelasan yang	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
			Tidak bersesuaian dengan judul	
		V	Hilangkan beberapa penjelasan yang tidak bersangkutan dengan tema	
			Daftar pustaka dirapikan.	
	Jum'at, 10 Februari 2023	II, III	Perbaiki penulisan kata yang berlebihan	
		II, IV	Perbaiki hasil, tambahkan perkembangan yang pertimbang pd anak saat bermain Cengklak dan Gasing	



Sarana/Area Bermain TK Alkhairaat 1 Pusat Palu



Prasarana TK Alkhairaat 1 Pusat Palu









## Kegiatan Bermain Congklak



## Kegiatan Bermain Galasin





**wawancara dengan Guru Kelas B5**



**Wawancara dengan Kepala Sekolah TK Alkhiraat 1 Pusat Palu**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi



Nama : Sri Suryani  
NIM : 181050038  
Tempat Tanggal Lahir : Lebiti, 11 Mei 2000  
Alamat : Dolo, Kotarindau  
Status : Belum Menikah  
Nomor Telp : +62 823 4132 7332  
Email : shryshuryani@gmail.com  
Motto Hidup : “Tidak ada yang akan menuai kecuali apa yang mereka tabur.”  
(Q.S Al-An’am:164)

### B. Identitas Orang Tua

1. Ayah  
Nama : Sahbudin Lantamu  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : Desa Lebiti, Kec. Togeana Kab. Tojo Una-Una
2. Ibu  
Nama : Nur Jana Hamid  
Pekerjaan : IRT  
Alamat : Desa Lebiti, Kec. Togeana Kab. Tojo Una-Una

### C. Jenjang Pendidikan

- SDN 2 LEBITI (2006-2012)
- SMP NEGERI 1 TOGEAN (2012-2015)
- SMA NEGERI 1 TOGEAN (2015-2018)
- Masuk ke Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) pada Tahun 2018.

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya dan semoga dapat digunakan dengan mestinya.

Palu, 7 Februari 2023  
16 Rajab 1444 H

Penulis

Sri Suryani  
NIM 181050038