

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

Sri Suryani¹Kasmiati²Ufiyah Ramlah³

¹Mahasiswi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

²Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

³Dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTIK UIN Datokarama Palu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penerapan permainan tradisional congklak dan galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif, teknik pengumpulan data didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Sedangkan keabsahan data akan diperkuat dengan malakukan teknik pemeriksaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, sebelum bermain Guru mengenalkan media dan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain congklak dan galasin, guru mengumpulkan, menjelaskan, mengabsen serta menghitung jumlah anak, guru mengawasi dan mendampingi anak dalam bermain.*Kedua*, Faktor pendukung yaitu kemampuan guru dalam menerapkan permainan congklak dan galasin.Sedangkan faktor penghambatnya keterbatasan waktu yang membuat anak belum merasa puas dalam bermain congklak dan galasin.

Kata kunci:Permainan Tradisional Congklak dan Galasin,Komunikasi dan Interaksi social

ABSTRAK

This research is motivated by the application of the traditional games of congklak and galasin in developing children's communication skills and social interaction. In this study using a qualitative approach research method, data collection techniques were obtained through observation, interviews, and documentation, data analysis techniques used were data reduction, data presentation, and data verification. While the validity of the data will be strengthened by carrying out inspection techniques. The results of this study show that: First, before playing the teacher introduces the media and tools that will be used by students to play congklak and galasin, the teacher collects, explains, takes attendance and counts the number of children, the teacher supervises and accompanies the children in playing. Second, The supporting factor is the teacher's ability to play congklak and galasin. The inhibiting factor is the limited time that makes children not satisfied playing congklak and galasin.

Keywords: Congklak and Galasin Traditional Games, Communication and Social Interaction

PENDAHULUAN

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 kedua. 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.

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 di masyarakat 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 congklak merupakan permainan tradisional yang 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 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.¹

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 dua orang. Permainan congklak menitikberatkan pada penguasaan berhitung dan melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran temannya bermain. Permainan congklak juga menjadi salah satu permainan tradisional yang mampu melatih emosi, komunikasi dan kognitif anak.

¹ Aisyah FAD, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional 17 Agustus, Pramuka dan Outbond, Cerdas dan Interaktif* (Penebar Swadaya Grup), Jakarta, 2018, 24.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK Alkhairat Pusat 1 Plau, Adapun sumber data atau informan penelitian ini adalah guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang dilakukan meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data atau validitas data tidak diuji dengan menggunakan metode statistik, melainkan dengan analisis kritis kualitatif. Adapun pengecekan keabsahan data diterapkan dengan Penelitian kualitatif dinyatakan absah apabila memiliki derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data yang akurat, pengecekan keabsahan data dilakukan dengan cara mengoreksi data satu persatu agar dapat diketahui kesalahan-kesalahan yang ada, kemudian akan disempurnakan lebih lanjut.²

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, adapun subjek dalam penelitian ini adalah Penerapan permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak serta faktor pendukung dan penghambat permainan tradisional Congklak dan Galasin dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi sosial anak. 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 Alkhairat 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.

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.

²Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 130.

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
2. Guru Mengarahkan Aturan dalam Permainan, Mengabsen serta Menghitung Jumlah Anak
3. Guru Mengawasi dan Mendampingi Anak dalam Bermain

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 interaksi sosialnya 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.³

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 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. Nahn, 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.⁴

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 dulu⁵

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

³ 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

⁴ 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

⁵ 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

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.⁶

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 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.⁷

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,

⁶ 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

⁷ 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 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.⁸

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.⁹

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 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

⁸ 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

⁹ 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

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.

Faktor pendukung pada penerapan permainan tradisional congklak dan galasin di TK Al-Khairat Pusat Palu

- a. Sarana dan Prasarana
- b. Situasi dan Kondisi Ruang Belajar
- c. Latar Belakang Pendidikan Guru
- d. Kemampuan Guru dalam Menerapkan Permainan Tradisional Congklak dan Galasin

Sedangkan factor 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.¹⁰

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.

¹⁰ 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

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.

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 Sumpersari 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.
- 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. 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.