

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan, kepada kelompok B dengan jumlah siswa 14 anak, diantaranya ada 8 anak Perempuan dan 6 anak Laki-laki. Penelitian ini diadakan untuk mengetahui tentang implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak kelompok B dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini menggunakan permainan magic bluluk di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan.

Dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak menggunakan permainan Magic Bluluk pada kelompok B sebelumnya guru tidak pernah melaksanakan permainan ini, maka dari itu perkembangan sosial emosional anak kurang baik. Anak tidak mau bermain bersama temannya, lebih memilih untuk bermain sendiri sendiri dan masih saling berebut ketika diberikan permainan oleh gurunya. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan perkembangan sosial emosional anak di kelompok B TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan masih terbilang rendah. Berikut adalah gambaran umum tempat penelitian yang diteliti oleh peneliti di TKQ Sabilul Huda.

1. Profil Sekolah

Berikut ini adalah profil sekolah di TKQ Sabilul Huda yang di dapatkan melalui observasi :

Gambar 4. 1.

Lambang TKQ Sabilul Huda



a. Nama Sekolah : TKQ Sabilul Huda

b. NPSN : 60726816

c. Alamat : Dusun langtolang desa Ponteh Kecamatan Galis Kabupaten
Pamekasan

2. Visi Dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Membentuk generasi yang sehat, kreatif, mandiri serta berakhlak mulia.

b. Misi Sekolah

1) Menanamkan sikap Akhlaqul Karimah dan menerapkan ajaran agama Islam
sesuai perkembangan anak

2) Menumbuh kembangkan daya pikir, kreativitas dan kemandirian anak guna
memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi

3) Menciptakan suasana bermain yang menyenangkan

4) Membangun kerjasama dengan orang tua siswa dan masyarakat dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan tumbuh kembang anak

3. Tujuan Sekolah

a. Anak dapat belajar dengan seluruh kompetensi yang dimiliki dengan baik

b. Merangsang daya pikir dan inisiatif anak

c. Mengasah kemandirian dan percaya diri anak

d. Menjadikan anak yang berguna bagi agama, bangsa dan negara

4. Struktur Organisasi

Ketua Yayasan : K.H. Masyhuri Mustofa

Kepala Sekolah : Afifur Rahim, S.HI

Bendahara : Lailatul Maftuhah S. Pd

Guru Kelompok A : Nadirah S.Pd

: Rukmiyati

Guru Kelompok B : Lailatul Maftuhah S. Pd

: Sunniyatun Nahdliyah, S.Pd

5. Peserta Didik Dan Perekrutannya

Dalam proses penerimaan siswa baru di TKQ Sabilul Huda ponteh melalui pengumuman bahwa di TKQ Sabilul Huda sedang membuka pendaftaran bagi siswa yang ingin masuk di TKQ Sabilul Huda. Dan juga para tetangga sekitar komplek pondok pesantern Al-Muqri.

Berikut ini merupakan jumlah siswa tiap kelompok, dan dapat di lihat secara rinci pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1.

Banyak Siswa di TKQ Sabilul Huda

| Banyak Siswa di TKQ Sabiludal Huda | | | | | | |
|------------------------------------|---|------------|---|--------|----|-----------------------|
| Kelompok A | | Kelompok B | | Jumlah | | Jumlah Keseluruhan |
| P | L | P | L | P | L | |
| 8 | 9 | 8 | 6 | 16 | 15 | 31 |

Keterangan :

P : Perempuan

L : Laki-Laki

B. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini menyajikan data-data dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti yang masing-masing siklus yang di mulai dari pra siklus, siklus pertama, siklus kedua. Data tindakan kelas yang di peroleh oleh peneliti akan disajikan sebagai berikut:

1. Implementasi permainan Magic Bluluk

a. Deskripsi dari hasil pengamatan awal (Pra Siklus)

Pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti saat pada pelaksanaan observasi awal di kelompok B TKQ Sabilul Huda. Pada tahap pengamatan awal dilakukan supaya memperoleh data awal mengenai perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B TKQ Sabilul Huda, sebelum diadakannya tindakan kelas melalui permainan Magic Bluluk sesuai dengan judul penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa pelaksanaan pada kegiatan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui bermain sudah dilaksanakan oleh pihak sekolah, akan tetapi permasalahannya terletak pada penggunaan permainan yang masih kurang tepat, serta masih banyak anak yang lebih memilih untuk bermain sendiri, tidak mau bermain bersama serta masih saling berebut ketika diberikan beberapa permainan. Hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan malas ketika mengikuti kegiatan, sehingga perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B sangatlah rendah.

Kegiatan yang dapat mendorong perkembangan sosial emosional pada anak usia dini memang sudah banyak dilakukan, seperti membiasakan untuk sabar, saling tolong menolong dan bermain bersana teman temannya. Namun hal ini biasa dilakukan oleh guru dengan hanya memerintah dan memberikan contoh saja kepada anak, tanpa adanya sebuah kegiatan yang menarik seperti halnya didalam permainan magic bluluk ini. Dalam pemilihan media permainan magic bluluk ini di gunakan untuk memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak.

Berdasarkan hasil dari observasi sebelum diadakannya tindakan kelas yang di peroleh siswa rata-rata memiliki kriteria penilaian Belum Berkembang (BB). Supaya perkembangan sosial emosional pada sanak kelompok B TKQ Sabilul Huda bisa lebih meningkat maka peneliti perlu merancang suatu tindakan untuk dilaksanakan pada siklus pertama. Tindakan pada siklus pertama bertujuan untuk memperbaiki tindakan pada sebbelumnya. Menggunakan media permainan Magic Bluluk, adapun hasil dari observasi pada pra siklus sebagai berikut :

Tabel 4. 2.

Hasil Dari Pengamatan Pra Siklus

| No. | Nama | Perkembangan sosial emosional | | | |
|-----|--------|-------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | √ | | | |
| 2. | Almira | √ | | | |
| 3. | Ardhan | √ | | | |
| 4. | Arka | √ | | | |
| 5. | Nafis | | √ | | |
| 6. | Fitrih | √ | | | |
| 7. | Wiya | √ | | | |
| 8. | Guntur | √ | | | |
| 9. | Arul | √ | | | |
| 10. | Fida | √ | | | |
| 11. | Aat | √ | | | |
| 12. | Levi | √ | | | |
| 13 | Zira | √ | | | |
| 14 | Kanza | | √ | | |

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat disimpulkan jika ada 12 anak yang Belum Berkembang (BB), serta ada 2anak yang Mulai Berkembang (MB) dan belum ada siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari pengamatan pra siklus yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilihat hasil

dari presentase perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul huda sebagai berikut :

Tabel 4. 3.

Presentase Hasil Dari Pengamatan Pra Siklus

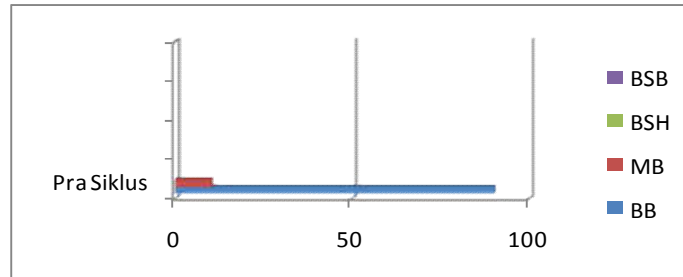
| No. | Perkembangan sosial emosional | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 86% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 14% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |

Dilihat dari data diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan sosial pada anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda masih sangat rendah. Dapat di buktikan dengan hasil data presentase dalam pengamatan perkembangan pada sosial emosional anak yang mana Belum Berkembang (BB) masih dominan pada pengamatan pra siklus. Berdasarkan tabel presentase hasil dari pengamatan Prasiklus di atas dapat dijelaskan bahwa presentase anak yang Belum Berkembang (BB) adalah 86%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 14%, untuk Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%. Jadi hasil untuk penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih banyak anak yang cenderung dipaksa saat implementasi permainan Magic Bluluk.

Berikut ini diagram presentase perkembangan bahasa pada saat pra siklus :

Diagram 4.1.

Hasil Presentase Perkembangan Sosial Emosional Pra Siklus



b. Siklus pertama (I)

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama dilaksanakan pada hari kamis 15 desember 2022, dimulai dari jam 07:20-09:30 WIB. Perencanaan yang dilakukan pada kegiatan di siklus pertama sebagai berikut :

- a) Memahami perkembangan sosial emosional sekaligus mencocokkan dengan kompetensi dasar dan indikator perkembangan.
- b) Menyusun RPPH sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- c) Menyiapkan alat dan bahan permainan magic bluluk sesuai dengan tema dalam kegiatan.

2) Tindakan/Observasi

- a) Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada pembelajaran di TKQ Sabilul Huda diawali denganKegiatan pembukaan dilaksanakan pada jam 07:30 WIB di halaman sekolah, kemudian dilanjutkan membaca do'a dan dilanjutkan kegiatan senam bersama.

Selanjutnya adalah kegiatan inti, kegiatan ini Kegiatan inti merupakan kegiatan setelah senam bersama dimana, setelah senam anak-anak masih istirahat sebentar yang diisi dengan kegiatan minum dan makan makanan ringan, kemudian masuk pada kelas masing-masing. Pada kegiatan istirahat, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain Magic Bluluk yaitu buah palem dan tusuk gigi. Setelah anak-anak masuk kelas, guru menyuruh anak untuk berbaris berbentuk lingkaran dengan guru, setelah itu guru mempersilahkan anak untuk duduk dilantai. Guru memulai permainan dengan mengenalkan dan menanyakan permainan apa yang akan dimainkan pada hari tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan cara dan aturan bermainnya yang dimulai dari menusukkan tusuk gigi pada bagian atas buah palem, kemudian cara bermainnya diputar seperti gasing. Setelah semua anak paham, guru menyuruh semua anak untuk mencoba memainkannya secara bergantian, setelah anak-anak mengerti kemudian guru menjelaskan kembali aturan mainnya bahwa akan dilombakan atau dilakukan pertandingan sebanyak dua sampai tiga orang. Bagi magic bluluk yang berputar lebih lama, maka ialah pemenangnya. Setelah itu guru menyuruh dua anak secara bergantian untuk bertanding hingga kegiatan selesai. Pada saat bermain peneliti memperoleh temuan bahwa anak sangat antusias sekali dan senang serta anak mampu

bermain bersama dan mau mendengarkan peraturan gurunya, anak sabar menunggu giliran bermain, menolong temannya yang sedang kesulitan dalam proses permainan tersebut.

Pada kegiatan penutup ini diisi dengan kegiatan beres-beres. Setelah itu *Recalling* dan persiapan pulang.

b) Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui aktivitas guru saat menggunakan media permainan magic bluluk dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Kegiatan ini berpedoman kepada lembar observasi. Dimana penilaian pada lembar observasi dicentang dengan penilaian “Ya” jika terlaksana dan jika tidak terlaksana maka dicentang “Tidak”. Berikut ini hasil observasi pada siklus I

Tabel 4.4.

Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Kelas

| No. | Aspek Yang Diminati | Ya | Tidak |
|-----|--|----|-------|
| 1. | Guru mengucapkan salam, doa bersama di awal pembelajaran | √ | |
| 2. | Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang tema | √ | |
| 3. | Guru melakukan kegiatan senam | √ | |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 4. | Guru menjelaskan permainan magic bluluk | √ | |
| 5. | Guru memberi contoh cara bermain | √ | |
| 6. | Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba bermain | √ | |
| 7. | Guru mempersilahkan anak untuk bermain dengan cara di pertandingkan | √ | |
| 8. | Guru mengapresiasi pada anak yang menang | √ | |
| 9. | Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini | √ | |
| 10. | Kegiatan membaca doa bersama dan dalam di kegiatan penutup | √ | |

3) Refleksi

Hasil dari refleksi yaitu sebagai alat untuk menilai kembali mengenai tindakan pada siklus pertama, kegiatan yang dilakukan pada siklus I akan digunakan sebagai acuan untuk perbaikan pada siklus kedua. Perbaikan yang harus di perbaiki oleh peneliti agar dapat meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. Berikut ini hasil dari refleksi yang ditemukan dan menjaddi kendala pada siklus pertama :

1. Peneliti kurang mengkoordinasikan siswa pada saat kegiatn tindakan kelas berlangsung.

2. Pada saat berbaris dengan berbentuk lingkaran, peneliti kesulitan saat menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan.

Berikut ini adalah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus kedua adalah :

1. Peneliti harus dapat mengkondisikan anak pada saat kegiatan berlangsung menggunakan *ice Breaking* atau tepuk-tepuk agar anak tidak merasa bosan.
2. Peneliti harus dapat lebih mengenal dan menjelaskan satu-satu dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil dari siklus pertama yang berupa hasil tes yang peneliti berikan pada siswa kelompok B satu. Adapun hasil dari penelitian siklus pertama adalah:

Tabel 4.5.

Hasil Penelitian kemampuan bermain Magic Bluluk Siklus I

| No. | Nama | Perkembangan kemampuan bermain | | | |
|-----|--------|--------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | √ | | | |
| 2. | Almira | | √ | | |
| 3. | Ardhan | √ | | | |
| 4. | Arka | √ | | | |
| 5. | Nafis | | | √ | |
| 6. | Fitrih | | √ | | |
| 7. | Wiya | | √ | | |
| 8. | Guntur | | √ | | |
| 9. | Arul | √ | | | |
| 10. | Fida | √ | | | |
| 11. | Aat | √ | | | |
| 12. | Levi | | √ | | |
| 13. | Zira | | √ | | |
| 14. | Kanza | | | √ | |

Tabel 4.6.

Hasil Penelitian kemampuan sabar anak Siklus I

| No. | Nama | Perkembangan kesabaran | | | |
|-----|--------|------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | | | √ | |
| 2. | Almira | | √ | | |
| 3. | Ardan | | √ | | |
| 4. | Arka | √ | | | |
| 5. | Nafis | | √ | | |
| 6. | Fitrih | | √ | | |
| 7. | Wiya | | √ | | |
| 8. | Guntur | | √ | | |
| 9. | Arul | √ | | | |
| 10. | Fida | √ | | | |
| 11. | Aat | √ | | | |
| 12. | Levi | | | √ | |
| 13. | Zira | | | √ | |
| 14. | Kanza | | √ | | |

Tabel 4.7.

Hasil Penelitian sikap kooperatif Siklus I

| No | Nama | Perkembangan sikap koopeartif | | | |
|-----|--------|-------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | √ | | | |
| 2. | Almira | | √ | | |
| 3. | Ardan | | | √ | |
| 4. | Arka | | | √ | |
| 5. | Nafis | | √ | | |
| 6. | Fitrih | √ | | | |
| 7. | Wiya | √ | | | |
| 8. | Guntur | √ | | | |
| 9. | Arul | √ | | | |
| 10. | Fida | √ | | | |
| 11 | Aat | | | √ | |
| 12 | Levi | | √ | | |
| 13 | Zira | √ | | | |
| 14 | Kanzaa | | √ | | |

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat dilihat untuk kemampuan bermain ada 5anak yang Belum Berkembang (BB), ada 7 anak yang Mulai Berkembang (MB),ada 2anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada siswa yang

Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan sabar ada 4 anak yang Belum Berkembang (BB), ada 7 anak yang Mulai Berkembang (MB), ada 3 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan sikap kooperatif ada 6 anak yang Belum Berkembang (BB), ada 5 anak yang Mulai Berkembang (MB), ada 3 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari penelitian siklus pertama yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilihat dari hasil presentase perkembangan sosial emosional menggunakan permainan Magic Bluluk untuk anak Kelompok B di TKQ Sabilul Huda sebagai berikut :

Tabel 4.8.

Hasil Presentase Penilaian kemampuan bermain Siklus I

| No. | Kemampuan bermain | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 36% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 50% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 14% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |

Tabel 4.9.

Hasil Presentase Penilaian kemampuan bersabar Siklus I

| No. | Kemampuan sabar | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 29% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 50% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 21% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |

Tabel 4.10.

Hasil Presentase Penilaian sikap kooperatif Siklus I

| No. | Sikap kooperatif | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 43% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 36% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 21% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |

Berdasarkan tabel presentase penilaian kemampuan bermain, kemampuan bersabar dan kemampuan sikap kooperatif dalam perkembangan sosial emosional anak kelompok B menggunakan permainan magic bluluk memperoleh hasil presentase penilaian siklus I kemampuan bermain Belum Berkembang (BB) adalah 36%, sedangkan

Mulai Berkembang (MB) adalah 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%, jadi hasil untuk penilaian kemampuan bermain Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih banyak anak yang belum bisa bermain magic blulul tanpa bantuan guru. Untuk kemampuan bersabar Belum Berkembang (BB) adalah 29%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 50%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 21%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%, jadi hasil untuk penilaian kemampuan bersabar Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih belum ada anak yang dapat bersabar sepenuhnya tanpa arahan dari guru. Dan sikap kooperatif Belum Berkembang (BB) adalah 43%, sedangkan Mulai Berkembang (MB) adalah 36%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 21%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0%, jadi hasil untuk penilaian membaca Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 0% karena masih ada anak yang belum bisa bersikap kooperatif sepenuhnya tanpa arahan dari guru.

Hasil dari presentase penilaian kemampuan bermain, bersabar dan sikap kooperatif maka dapat dilihat hasil dari presentase secara keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 4. 11.

Hasil Presentase Penilaian Siklus I

| No. | Penialian | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 36% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 45% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 19% |

| | | |
|----|------------------------------|----|
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |
|----|------------------------------|----|

Dilihat dari tabel hasil presentase penilaian diatas, dapat dilihat bahwa implementasi permainan Magic Bluluk dapat dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Hal ini dapat dilihat melalui presentase anak yang mendapat penilaian Belum Berkembang (BB) adalah 36%, Mulai Berkembang (MB) adalah 45%, dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 19%. Berikut ini adalah tabel perbandingan penilaian pada Pra Siklus dan Siklus I :

Tabel 4.12.

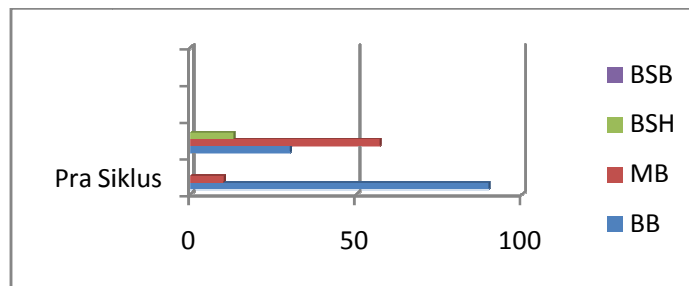
Perbandingan Presentase Penilaian Pra Siklus dan Siklus I

| No | Pra Siklus | | Siklus I | |
|----|---------------------------------|-----------|---------------------------------|------------|
| | Penilaian | Prsentase | Penilaian | Presentase |
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 86% | Belum Berkembang (BB) | 36% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 14% | Mulai Berkembang (MB) | 45% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0% | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 19% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% |

Berikut jika presentase penilaian digambarkan sebagai diagram perbandingan pada pra siklus dan siklus pertama :

Diagram 4.2.

Perbandingan Presentase Penilaian Pra Siklus dan Siklus I



2. Peningkatan Setelah implementasi permainan magic bluluk

a. Siklus kedua (II)

1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama dilaksanakan pada hari sabtu 17 desember 2022, dimulai dari jam 07:20-09:30 WIB. Perencanaan yang dilakukan pada kegiatan di siklus pertama sebagai berikut :

- a) Mempelajari perkembangan sosial emosional dan sekaligus mencocokkan dengan kompetensi dasar dan indikator perkembangan.
- b) Menyusun RPPH sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam permainan magic bluluk.

2) Tindakan atau Observasi

a) Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada pembelajarann di TKQ Sabilul Huda diawali denganKegiatan pembukaan dilaksanakan pada jam 07:30 WIB di halaman sekolah, kemudian dilanjutkan membaca do'a dan dilanjutkan kegiatan senam bersama.

Selanjutnya adalah kegiatan inti, kegiatan ini Kegiatan inti merupakan kegiatan setelah senam bersama dimana, setelah senam anak-anak masih istirahat sebentar yang diisi dengan kegiatan minum dan makan makanan ringan, kemudian masuk pada kelas masing-masing. Pada kegiatan istirahat, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain Magic Bluluk yaitu buah palem dan tusuk gigi. Setelah anak-anak masuk kelas, guru menyuruh anak untuk berbaris berbentuk lingkaran dengan guru, setelah itu guru mempersilahkan anak untuk duduk dilantai. Guru memulai permainan dengan mengenalkan dan menanyakan permainan apa yang akan dimainkan pada hari tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan cara dan aturan bermainnya yang dimulai dari menusukkan tusuk gigi pada bagian atas buah palem, kemudian cara bermainnya diputar seperti gasing. Setelah semua anak paham, guru menyuruh semua anak untuk mencoba memainkannya secara bergantian, setelah anak-anak mengerti kemudian guru menjelaskan kembali aturan

mainnya bahwa akan dilombakan atau dilakukan pertandingan sebanyak dua sampai tiga orang. Bagi magic bluluk yang berputar lebih lama, maka ialah pemenangnya. Setelah itu guru menyuruh dua anak secara bergantian untuk bertanding hingga kegiatan selesai. Pada saat bermain peneliti memperoleh temuan bahwa anak sangat antusias sekali dan senang serta anak mampu bermain bersama dan mau mendengarkan peraturan gurunya, anak sabar menunggu giliran bermain, menolong temannya yang sedang kesulitan dalam proses permainan tersebut.

Pada kegiatan penutup ini diisi dengan kegiatan beres-beres. Setelah itu *Recalling* dan persiapan pulang.

b) Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu untuk mengetahui aktivitas guru saat mengimplementasikan permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak. Kegiatan ini berpedoman kepada lembar observasi. Dimana penilaian pada lembar observasi dicentang dengan penilaian “Ya” jika terlaksana dan jika tidak terlaksana maka dicentang “Tidak”. Berikut ini hasil observasi pada siklus kedua

Tabel 4.13.

Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Kelas

| No. | Aspek Yang Diminati | Ya | Tidak |
|-----|---|----|-------|
| 1. | Guru mengucapkan salam, doa bersama, dan absensi di awal pembelajaran | √ | |
| 2. | Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang tema | √ | |
| 3. | Guru melakukan kegiatan senam | √ | |
| 4. | Guru menjelaskan permainan Magic Bluluk | √ | |
| 5. | Guru memberi contoh cara bermain | √ | |
| 6. | Guru memberikan kesempatan kepada semua anak untuk mencoba bermain | √ | |
| 7. | Guru mempersilahkan anak untuk bermain dengan cara di pertandingan | √ | |
| 8. | Guru mengapresiasi anak yang menang | √ | |
| 9. | Guru melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini | √ | |
| 10. | Kegiatan membaca doa bersama dan dalam di kegiatan penutup | √ | |

3) Refleksi

Hasil dari refleksi agar pelaksanaan tindakan kelas menggunakan permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini dapat lebih meningkatkan perkembangan bahasa pada siswa kelompok B di TKQ Sabilul Huda. Berdasarkan dari hasil pengamatan dan hasil dari siklus kedua, dapat dikatakan bahwa pada siklus kedua ini merupakan siklus terakhir yang akan dilakukan oleh peneliti, karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TKQ Sabilul Huda sudah sampai pada target yang peneliti inginkan. Adapun perbaikan dari siklus I ke siklus II yang sudah dilakukan yaitu, pada saat pelaksanaan permainan magic bluluk dalam meningkatkan perkembangan sosial pada anak belum dapat sepenuhnya peneliti menarik konsentrasi anak, maka dalam siklus kedua peneliti dapat mengajak anak untuk melakukan *ice Breaking* atau tepuk-tepuk dua sampai 3 kali, sehingga siswa dapat konsentrasi kembali dan semangat saat melakukan sesi permainan magic bluluk.

Hasil dari siklus kedua yang berupa hasil tes yang peneliti berikan pada siswa kelompok B. Adapun hasil dari penelitian siklus kedua adalah :

Tabel 4.14.

Hasil Penelitian kemampuan bermain Siklus II

| No. | Nama | Perkembangan kemampuan bermain | | | |
|-----|--------|--------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | | | √ | |
| 2. | Almira | | | | √ |
| 3. | Ardan | | | | √ |
| 4. | Arka | | | | √ |
| 5. | Nafis | | | | √ |
| 6. | Fitrih | | | | √ |
| 7. | Wiya | | | | √ |
| 8. | Guntur | | | | √ |
| 9. | Arul | | | √ | |
| 10. | Fida | | | | √ |
| 11 | Aat | | | | √ |
| 12 | Levi | | | | √ |
| 13 | Zira | | | | √ |
| 14 | Kanza | | | | √ |

Tabel 4.15.

Hasil Penelitian kemampuan sabar Siklus II

| No. | Nama | Perkembangan kemampuan sabar | | | |
|-----|--------|------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | | | √ | |
| 2. | Almira | | | | √ |
| 3. | Ardan | | | | √ |
| 4. | Arka | | | | √ |
| 5. | Nafis | | | | √ |
| 6. | Fitrih | | | | √ |
| 7. | Wiya | | | | √ |
| 8. | Guntur | | | | √ |
| 9. | Arul | | √ | | |
| 10. | Fida | | | | √ |
| 11 | Aat | | | | √ |
| 12 | Levi | | | | √ |
| 13 | Zira | | | | √ |
| 14 | Kanza | | | | √ |

Tabel 4.16.

Hasil Penelitian sikap kooperatif Siklus II

| No. | Nama | Perkembangan sikap koopearatif | | | |
|-----|--------|--------------------------------|----|-----|-----|
| | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Dimas | | | | √ |
| 2. | Almira | | | | √ |
| 3. | Ardan | | | | √ |
| 4. | Arka | | | | √ |
| 5. | Nafis | | | | √ |
| 6. | Fitrih | | | √ | |
| 7. | Wiya | | | | √ |
| 8. | Guntur | | | | √ |
| 9. | Arul | | | √ | |
| 10. | Fida | | | | √ |
| 11 | Aat | | | | √ |
| 12 | Levi | | | | √ |
| 13 | Zira | | | | √ |
| 14 | Kanza | | | | √ |

Dilihat dari hasil tabel diatas maka dapat dilihat untuk kemampuan bermain tidak ada siswa yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), ada 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 12 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk kemampuan sikap sabar tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB) dan

1 anak Mulai Berkembang (MB), ada 1 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 12 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Untuk sikap kooperatif tidak ada anak yang Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), ada 2 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan ada 12 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berikut hasil dari penelitaian siklus kedua yang dilakukan oleh peneliti maka dapat dilihat hasil dari presentase penilaian sebagai berikut :

Tabel 4.17.

Hasil Presentase Penilaian kemampuan bermain Siklus II

| No | Kemampuan bermain | Presentase |
|----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 0% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 0% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 14% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 86% |

Tabel 4.18.

Hasil Presentase Penilaian kemampuan sabar Siklus II

| No. | Menulis | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 0% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 7% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 7% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 86% |

Tabel 4.19.

Hasil Presentase Penilaian sikap kooperatif Siklus II

| No. | Sikap kooperatif | Presentase |
|-----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 0% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 0% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 14% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 86% |

Berdasarkan tabel presentase penilaian kemampuan bermain, sabar dan sikap kooperatif dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan magic bluluk yang mana hasil presentase penilaian siklus II mengalami peningkatan, untuk kemampuan bermain tidak ada anak atau 0% anak yang Belum Berkembang (BB)

dan Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 86%, jadi hasil untuk penilaian kemampuan bermain yang awalnya anak belum bisa bermain pada siklus kedua untuk kemampuan bermain anak mulai bisa ketika di coba satu persatu oleh peneliti. Untuk kemampuan sabar tidak ada siswa atau 0% siswa yang Belum Berkembang (BB) dan 7% Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 7%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 86%, jadi hasil untuk penilaian kemampuan sabar yang awalnya anak yang belum bisa bersabar dalam menunggu giliran bermain , pada siklus kedua ini anak sudah bisa bersabar sepenuhnya tanpa arahan atau perintah dari guru . Dan untuk sikap kooperatif Belum Berkembang (BB) adalah 0%, Mulai Berkembang (MB) adalah 0%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 14%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 86%, jadi hasil untuk penilaian sikap kooperatif pada siklus pertamayang awalnya anak yang belum mau bermain bersama temannya jika tidak dipaksa oleh gurunya, pada siklus kedua anak sudah bisa bersikap kooperatif tanpa arahan dari gurunya.

Hasil dari presentase penilaian kemampuan bermain, kemampuan sabar serta sikap kooperatif maka dapat dilihat hasil dari presentase secara keseluruhan sebagai berikut :

Tabel 4.20.

Hasil Presentase Penilaian Siklus II

| No | Penilaian | Presentase |
|----|---------------------------------|------------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 0% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 2% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 12% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 86% |

Dilihat dari tabel hasil presentase penilaian diatas, dapat dilihat bahwa implementasi permainan Magic Bluluk dapat meningkatkan secara signifikan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda. Hal ini dapat dilihat melalui presentase siswa yang mendapat penilaian Belum Berkembang (BB) adalah 0%, Mulai Berkembang (MB) adalah 2%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) adalah 10%, Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 86%. Berikut ini adalah tabel perbandingan penilaian pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II :

Tabel 4. 21.

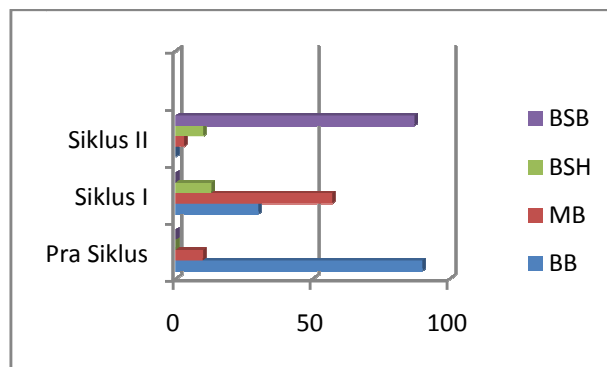
Perbandingan Presentase Penilaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| No | Penilaian | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|----|---------------------------------|------------|----------|-----------|
| 1. | Belum Berkembang (BB) | 86% | 36% | 0% |
| 2. | Mulai Berkembang (MB) | 14% | 48% | 2% |
| 3. | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 0% | 16% | 12% |
| 4. | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0% | 0% | 86% |

Berikut jika presentase penilaian digambarkan sebagai diagram perbandingan pada pra siklus dan siklus pertama :

Diagram 4.3.

Perbandingan Presentase Penilaian Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



C. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini mencakup dua hal penting dimana yang pertama membahas tentang implementasi permainan magic bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda ponteh galis pamekasan, dan yang kedua merupakan hasil dari penerapan atau seberapa besar tingkat keberhasilan permainan magic bluluk dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda ponteh galis pamekasan

1. Implementasi permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda

Guru di tuntut untuk lebih kreatif dalam memilih suatu kegiatan yang tepat untuk anak usia dini tentunya harus yang menyenangkan. Hal itu dapat berpengaruh terhadap respon anak usia dini yang cenderung dengan kegiatan yang menyenangkan salah satunya dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini adalah belajar, sesuatu yang dilakukan menimbulkan kesenangan serta kepuasan bagi anak. Ada dua jenis dalam bermain , jenis permainan tradisional dan modern.¹permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektit tertentu, berbetuk tradisional dan diwariskan turun temurun , serta banyak mempunyai variasi.² Permainan tradisonal juga dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kemampuan sosial emosional anak yang diharapkan mampu memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan,

¹Dr.Euis Kurniati, Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak, (Jakarta : PRENADAMEDIA GROUP, 2019),4

²Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (Jogjakarta : Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2017),44

berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Dalam proses bermain ini pendidik maupun orang tua berperan untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan anak.

Di lembaga Sabilul Huda khususnya di TKQ kelas B, guru menggunakan permainan tradisional gasing yang sudah dimodifikasi menjadi permainan magic bluluk dalam mengembangkan sosial emosional anak. Penerapan permainan tradisional tersebut membuat anak senang dan sangat antusias sekali. Selain itu juga dapat membantu melatih kesabaran anak dan rasa sosial anak dengan teman nya seperti bermain bersama dan saling tolong menolong. Dimana dari proses bermain tersebut, anak - anak dapat mengembangkan semua aspek perkembangan misalnya mengembangkan sosial emosional.

Menurut hasil penelitian Mimpira Haryono, perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, pikiran, dan tingkah laku mereka.³ Dengan demikian penggunaan permainan tradisional magic bluluk dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam mengembangkan sosial emosional.

Tahap pertama dari pelaksanaan meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak adalah guru dan peneliti berdiskusi mengenai perkembangan sosial emosional pada anak menggunakan permainan Magic Bluluk. Lalu peneliti akan mengamati guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam mengembangkan sosial emosional. Dan dimana saat guru melaksanakan kegiatan

³Mimpira Haryono" Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Gemilang Kota Bengkulu, Journal Of Dehasen Education Review, 1 (November, 2020),2

tersebut masih banyak anak yang tidak mendengarkan intruksi kegiatan yang guru kelas katakan, dan tentunya anak cenderung bermain sendiri, guru juga agak memaksa agar anak melakukan kegiatan seperti bermain bersama temannya dan menyuruh anak untuk bersabar dalam mengantri giliran.

Dalam pelaksanaan pwermainan Magic Bluluk dalam meningkatkan sosial emosional anak di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Setelah peneliti mengamati guru peneliti menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang peneliti butuhkan dalam melaksanakan penelitian diantaranya: RPPH atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian, alat dan bahan permainan Magic Bluluk dan lembar observasi.

Pada pelaksanaan siklus pertama, peneliti mengawali pembelajaran dengan salam membaca do'a sebelum belajar. Dan dilanjutkan dengan senam bersama, setelah senam anak-anak masih istirahat sebentar yang diisi dengan kegiatan minum dan makan makanan ringan, kemudian masuk pada kelas masing-masing. Pada kegiatan istirahat, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain Magic Bluluk yaitu buah palem dan tusuk gigi. Setelah anak-anak masuk kelas, guru menyuruh anak untuk berbaris berbentuk lingkaran dengan guru, setelah itu guru mempersilahkan anak untuk duduk dilantai. Guru memulai permainan dengan mengenalkan dan menanyakan permainan apa yang akan dimainkan pada hari tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan cara dan aturan bermainnya yang dimulai dari menusukkan tusuk gigi pada bagian atas buah palem, kemudian cara bermainnya diputar seperti gasing. Setelah semua anak paham, guru menyuruh semua anak untuk mencoba memainkannya secara bergantian, setelah anak-anak mengerti kemudian guru

menjelaskan kembali aturan mainnya bahwa akan dilombakan atau dilakukan pertandingan sebanyak dua sampai tiga orang. Bagi magic bluluk yang berputar lebih lama, maka ialah pemenangnya. Setelah itu guru menyuruh dua anak secara bergantian untuk bertanding hingga kegiatan selesai.

Pada pelaksanaan siklus kedua, peneliti mengawali pembelajaran dengan salam membaca do'a sebelum belajar. Dan dilanjutkan dengan senam bersama, setelah senam anak-anak masih istirahat sebentar yang diisi dengan kegiatan minum dan makan makanan ringan, kemudian masuk pada kelas masing-masing. Pada kegiatan istirahat, guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain Magic Bluluk yaitu buah palem dan tusuk gigi. Setelah anak-anak masuk kelas, guru menyuruh anak untuk berbaris berbentuk lingkaran dengan guru, setelah itu guru mempersilahkan anak untuk duduk dilantai. Guru memulai permainan dengan mengenalkan dan menanyakan permainan apa yang akan dimainkan pada hari tersebut. Setelah itu, guru menjelaskan cara dan aturan bermainnya yang dimulai dari menusukkan tusuk gigi pada bagian atas buah palem, kemudian cara bermainnya diputar seperti gasing. Setelah semua anak paham, guru menyuruh semua anak untuk mencoba memainkannya secara bergantian, setelah anak-anak mengerti kemudian guru menjelaskan kembali aturan mainnya bahwa akan dilombakan atau dilakukan pertandingan sebanyak dua sampai tiga orang. Bagi magic bluluk yang berputar lebih lama, maka ialah pemenangnya. Setelah itu guru menyuruh dua anak secara bergantian untuk bertanding hingga kegiatan selesai.

2. Hasil dari implementasi permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan

Media berfungsi mengarahkan anak untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar berbahasa. Tentunya hasil pembelajaran yang menggunakan media dan tidak menggunakan media akan berbeda hasilnya. Menentukan dan memilih media yang terbaik dalam proses belajar dan mengajar merupakan sesuatu yang penting. Salah satu media yang dapat digunakan meningkatkan sosial emosional anak yaitu permainan Magic Bluluk

Berdasarkan pengamatan peneliti dari hasil tes siswa, pada pra siklus peneliti menemukan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak masih bisa dikatakan belum meningkat. Namun pada siklus pertama dan kedua perkembangan sosial emosional pada anak mengalami peningkatan melalui permainan Magic Bluluk

Hasil dari implementasi permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan Sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda pada pra siklus, bahwa hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak pada pra siklus ini masih belum bisa dikatakan berkembang karena kriteria hasil penilaian menunjukkan jika Belum Berkembang (BB) 86%, Mulai Berkembang (MB) 14%, belum ada anak yang memiliki kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dari hasil pra siklus dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda masih rendah.

Hasil dari implementasi permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B pada siklus pertama dengan presentase penilaian Belum Berkembang (BB)36%, Mulai Berkembang (MB)45%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 19% dan siswa belum ada siswa yang memiliki penilaian BerkembangSangat Baik (BSB). Dari hasil persentase penilaian perkembangan sosial emosional anak kelompok B di sikluspertama, membuktikan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional anak kelompok B daripadasaatprasiklus.

Hasil dari implementasi permainan Magic Bluluk dalam meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak kelompok B pada siklus kedua dengan presentase penilaian Belum Berkembang (BB) 0%, Mulai Berkembang (MB) 2%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 12% dan siswa belum ada siswa yang memiliki penilaian BerkembangSangat Baik (BSB) 86%.Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari peserta didik di kelompok B pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II, maka dapat diketahui bahwa implementasi permaianan Magic Bluluk apat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TKQ Sabilul Huda Ponteh Galis Pamekasan.

Menurut hasil penelitian Mimpira Haryono, perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan adanya perkembangan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar, memiliki rasa pertemanan yang melibatkan emosi, fikiran, dan tingkah laku mereka.⁴ Dengan demikian penggunaan permainan tradisional magic

⁴Mimpira Haryono" *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Gemilang Kota Bengkulu*, Journal Of Dehasen Education Review, 1 (November, 2020), 2

bluluk dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu pendidik dalam mengembangkan sosial emosional anak usia dini.

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas dapat dikatakan bahwa implementasi permainan Magic Bluluk dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak dimana di jelaskan jika permainan Magic Bluluk merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan manfaat kepada anak untuk melatih bersikap kooperatif dan mau menunggu giliran bermain atau bersikap sabar.
