

ABSTRAK

RAHMA FADILA. Pengaruh Permainan Tradisional Gowokan Terhadap Kemampuan Social Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Medan : Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment* bentuk *The Equivalent Time Sample Design* tanpa kelas kontrol. Subjek penelitian terdiri dari 18 anak kelompok B yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi kemampuan sosial emosional yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu sikap toleransi, memahami peraturan, pantang menyerah, bersikap kooperatif, dan sopan santun. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *gowokan*. Pada periode perlakuan pertama, diperoleh rata-rata skor 13,11 (kategori baik), sedangkan pada periode tanpa perlakuan rata-rata hanya 10,22 (kategori tidak baik). Pada perlakuan kedua rata-rata meningkat menjadi 17,83 (kategori sangat baik), sedangkan tanpa perlakuan kedua hanya 13,83 (kategori baik). Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai $J_{hitung} < J_{tabel}$ sehingga hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan permainan tradisional *gowokan* terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

Kata Kunci : Permainan Tradisisonal Gowokan, Kemampuan Social Emosional, Anak Usia Dini, Pembelajaran Paud.

ABSTRACT

RAHMA FADILA. The Effect Of The Traditional Game Gowokan On The Sosio-Emotionak Ebilities of 5-6 Year Old Children at Pembina Kindergarten Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Medan : Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This study aims to determine the effect of the traditional gowokan game on the social-emotional abilities of children aged 5–6 years at Pembina Tanjung Morawa Kindergarten in the 2024/2025 Academic Year. The method used was quantitative research with a Quasi-Experimental design in the form of the Equivalent Time Sample Design without a control class. The research subjects consisted of 18 children from group B who were selected using a purposive sampling technique. Data collection was conducted using a social-emotional skills observation sheet compiled based on five indicators: tolerance, understanding rules, perseverance, cooperation, and politeness. The results showed a significant improvement in children's social-emotional skills after being treated with the traditional game gowokan. In the first treatment period, the average score was 13.11 (good category), while in the untreated period, the average was only 10.22 (poor category). In the second treatment period, the average increased to 17.83 (very good category), while without the second treatment, it was only 13.83 (good category). The results of the Wilcoxon test show that the calculated J value $< J$ table so that the hypothesis is accepted, meaning that there is a significant influence of the traditional gowokan game on the social emotional abilities of children aged 5–6 years.

Keywords : Traditional Gowokan Game, Social Emotional Skills, Early Childhood, PAUD learning.