



Digital Receipt

This receipt acknowledges that **Turnitin** received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: **Hepy November**
Assignment title: **Revision 3**
Submission title: **PENGARUH PERMAINAN KELOMP..**
File name: **FULL_TURNIT_HEPY_NOVEMBER...**
File size: **258.5K**
Page count: **31**
Word count: **5,036**
Character count: **32,367**
Submission date: **06-Aug-2020 02:45PM (UTC+0700)**
Submission ID: **1366499812**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam standart pelajaran di tingkat sekolah TK, ada satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswanya yaitu mampu bekerja kelompok dengan metode permainan kelompok. Permainan yang dipilih adalah permainan action play yang mengharuskan siswa yang bermain mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menjaga satu sama lain. Dewasa kini, anak lebih gemar bermain sendiri menggunakan gadget masing-masing. Dengan adanya hal seperti itu, anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan. Anak merupakan bagian dari keluarga dan juga masyarakat (Rini, 2017).

Berdasarkan dari data Statistik Amerika Serikat, jumlah penduduk dunia mencapai 7,53 miliar jiwa dan jumlah anak pra sekolah di Indonesia mencapai 24 juta jiwa dan di provinsi Jawa Timur berjumlah 23 juta jiwa. Permasalahan pada tingkat sosial anak prasekolah yaitu 60,5% memiliki tingkat sosial yang rendah, 52,6% merupakan komponen otonomi, komponen responsif 42,1%, sedangkan komponen empati 31,6%, motorik 50% dan regulasi emosi didapatkan 92,1% level tinggi. Dari hasil penelitian yang lainnya tentang perkembangan sosial anak prasekolah didapatkan 38,18% tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebayanya (Hurlock, 2018). Berdasarkan dari data statistik Amerika Serikat, Jumlah penduduk dunia dan anak prasekolah di Indonesia mencapai 24 juta jiwa dan di provinsi Jawa Timur berjumlah 23 juta jiwa. WHO menjlaskan bahwa 5-30% anak usia prasekolah mengalami masalah perkembangan (GHO, no date).