

## SENDIKSA 2019

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar  
2019

### PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PADA KELOMPOK B TK SYAILENDRA PALEMBANG

Nia Andriyani<sup>1)</sup>, Nila Kesumawati<sup>2)</sup>, Santa Idayana Sinaga<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>[niaandriyani021@gmail.com](mailto:niaandriyani021@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang

#### ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya keterampilan sosial pada anak kelompok di TK Syailendra Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B TK Syailendra Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *One-Group Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *probability sampling*. Hasil penelitian yang dilakukan di TK Syailendra Palembang mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B TK Syailendra Palembang, hasil yang didapatkan adalah bahwa pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B TK Syailendra Palembang. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis bahwa  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , diperoleh hasil  $t_{hitung} = 0,50$  dan  $t_{tabel} = 1,104$ . Dengan demikian berarti  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  diterima

**Kata Kunci:** *Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional*

#### 1. Pendahuluan

Keterampilan sosial merupakan faktor penting dalam pembelajaran anak usia dini, dimana keterampilan sosial berperan dalam membantu anak untuk menemukan pengalaman-pengalaman baru dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Salah satu pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan sosial dengan permainan tradisional.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Perdani (2014) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Di TK Nurul ‘Ain 2014”. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data tentang upaya meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B melalui metode bermain permainan tradisional bermain di TK Nurul ‘Ain, Desa Gue Gajah, metode Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode dilakukan dalam dua siklus menurut model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap (rencana, tindakan, observasi, dan refleksi). Teknik pengumpulan data adalah catatan lapangan, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sampel diambil dari 20 anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak melalui metode

bermain permainan tradisional kelas B meningkat. Hasil akhir dari keseluruhan analisis data adalah peningkatan persentase = 78,61% yang menunjukkan dari pretest rata-rata kelas adalah 42,55 sampai dengan 54,13 pada hasil posttest.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prantoro (2014) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak dan Engklek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan sosial yang terjadi pada anak usia dini di TK Taman Indriya Jetis Kota Yogyakarta setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *pre-experimental design*, dengan menggunakan desain *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan permainan tradisional bakiak dan engklek sebagai objek penelitian dan menggunakan anak usia dini 5-6 tahun sebanyak 14 anak sebagai subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen lembar pengamatan, pedoman wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh melalui pedoman wawancara dan instrumen lembar pengamatan di deskripsikan dan dianalisis menggunakan statistik non parametrik menggunakan uji tes ranking-bertanda Wilcoxon. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional bakiak dan engklek, anak mampu mengembangkan aspek keterampilan sosial yang meliputi, keterampilan berkomunikasi, penerimaan teman sebaya atau penerimaan teman sebaya, membina hubungan dengan kelompok dan mengatasi konflik dalam bermain. Pada setiap aspek keterampilan sosial yang diamati mengalami peningkatan positif saat melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak dan engklek pada setiap aspek keterampilan sosial anak yang diamati.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Syailendra Palembang ditemukan bahwa kegiatan bermain bukanlah salah satu metode yang sering dilakukan. Hasil pengamatan ditemukan masalah tentang keterampilan sosial anak yang belum maksimal, seperti: anak cenderung suka mengganggu temannya, susah diatur dan suka membantah. Hal ini dapat dilihat dari 15 anak yang diobservasi ada 10 anak yang tergolong sudah baik dalam keterampilan sosialnya, sedangkan 5 anak lainnya masih blm berkembang dalam keterampilan sosialnya. Atas dasar ini peneliti ingin memberikan inovasi kepada guru-guru TK dengan menggunakan permainan tradisional dalam rangka untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba menggunakan permainan tradisional sebagai alat peraga yang dapat mendukung ketrampilan sosial anak. Permainan

tradisional adalah salah satu strategi penting meningkatkan perkembangan anak usia dini serta memudahkan anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

## **2. Metode**

Menurut Sugiyono (2017:107) menjelaskan bahwa “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Pada desain One-Group Pretest-Posttest Design ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkannya dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Dalam memperoleh data yang diperlakukan penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yang relevan yaitu teknik observasi dan teknik dokumentasi. Menurut Sugiyono (2017:308) teknik observasi adalah metode pengumpulan data untuk menilai dan mengukur perkembangan atau kemajuan siswa dalam melakukan kegiatan. Sedangkan teknik dokumentasi adalah teknik berupa foto atau gambar, buku harian, dan hasil karya seseorang.

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengelolah sebuah data menjadi informasi. Menurut Sugiyono (2017:335) analisis adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan permainan tradisional. Dalam pembelajaran ini anak yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan

tradisional adalah kelas B5, kegiatan pembelajaran ini dilakukan dalam 8 kali pertemuan pada tanggal 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28 Oktober 2020 dan pada pertemuan terakhir tanggal 30 Oktober 2020 diadakan *posttest*.

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Pada Kelompok B TK Syailendra Palembang dapat dijabarkan sebagai berikut:

Data *posttest* keterampilan sosial anak kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan bermain musik dideskripsikan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan Nilai Terbesar dan Terkecil

Nilai Terbesar: 75

Nilai Terkecil: 51

- b. Menentukan Rentang (R)

Rentang= Data terbesar – Data terkecil

$$R = 75 - 51 = 25$$

- c. Menentukan Banyaknya Kelas (BK)

Banyak Kelas =  $1 + 3,3 \log n$

$$BK = 1 + 3,3 \log (15) = 1 + 3,3 (1,17)$$

$$BK = 1 + 3,861 = 4,861 \text{ (dibulatkan jadi 5)}$$

- d. Menentukan Panjang Kelas

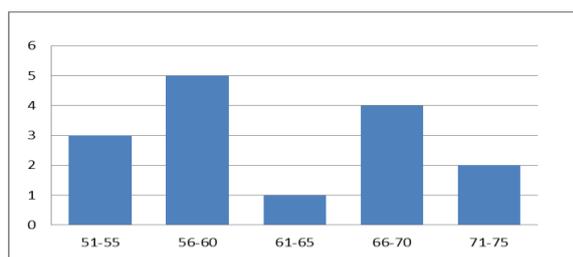
$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} = \frac{25}{5} = 5$$

- e. Membuat Tabel Data Distribusi Frekuensi

Setelah diketahui banyak kelas dan panjang kelas interval dari data *posttest* keterampilan sosial anak kelas eksperimen, maka langkah selanjutnya data dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial Anak Kelas Eksperimen**

Interval Kelas	$f_i$	$x_i$	$f_i x_i$	$x_i^2$	$f_i x_i^2$
51-55	3	53	159	2809	25281
56-60	4	58	232	3364	53824
61-65	1	63	63	3969	3969
66-70	5	68	340	4624	115600
71-75	2	73	146	5329	21316
Jumlah $\Sigma$	15	315	940	20095	219990



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Sosial Anak Kelas Eksperimen

f. Menentukan Rata-rata Mean ( $\bar{x}$ )

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{940}{15} = 62,6$$

Jadi rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen di TK Syailendra Palembang adalah 62,6

g. Mencari Modus

$$\text{Dik } b = 66 - 0,5 = 65,5$$

$$b_1 = 5 - 1 = 4$$

$$b_2 = 5 - 2 = 3$$

$$P = 5$$

$$\begin{aligned} Mo &= b + p \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right] = 65,5 + 5 \left[ \frac{4}{4+3} \right] \\ &= 65,5 + 5 (0,5) = 65,5 + 2,5 = 68 \end{aligned}$$

Jadi, modus atau data yang sering muncul dari hasil *posttest* kreativitas anak adalah 68

h. Mencari Standar Deviasi

$$S^2 = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15 (219990) - (940)^2}{15 (15-1)}}$$

$$S^2 = \sqrt{\frac{3299850 - 883600}{15(14)}} = \sqrt{\frac{2416250}{210}}$$

$$S^2 = \sqrt{11505952381} = (\text{dibulatkan jadi } 11505)$$

$$S = 107,2$$

Jadi, data hasil *posttest* kelas eksperimen adalah 11505 dan simpangan baku atau standar deviasi adalah 107,2

2. Data *Posttest* Kelas Kontrol

Data *posttest* keterampilan sosial anak kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan bermain musik dideskripsikan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan Nilai Terbesar dan Terkecil

$$\text{Nilai Terbesar} : 62$$

$$\text{Nilai Terkecil} : 29$$

b. Menentukan Rentang (R)

$$\text{Rentang} = \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}$$

$$R = 62 - 29 = 33$$

c. Menentukan Banyak Kelas Interval

$$\text{Banyaknya Kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$BK = 1 + 3,3 \log (15) = 1 + 3,3 (1,17)$$

$$BK = 1 + 3,861 = 4,861 (\text{dibulatkan}$$

menjadi 5)

Jadi, banyak kelas yang diambil adalah 5

d. Panjang Kelas Interval

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$P = \frac{33}{5} = 6,6 (\text{dibulatkan jadi } 7)$$

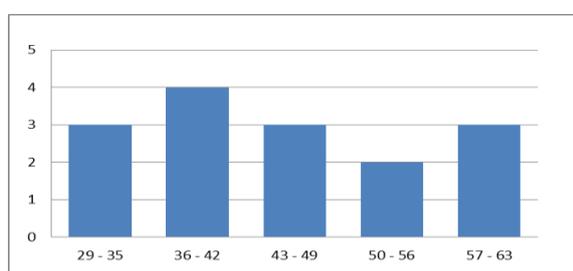
e. Membuat Tabel Data Distribusi Frekuensi

Setelah diketahui banyak kelas dan panjang kelas interval dari data *posttest* kreativitas anak kelas kontrol, maka langkah

selanjutnya data dapat disajikan dalam tabel distribusi frekuensi, yaitu sebagai berikut :

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial Anak Kelas Kontrol**

Interval Kelas	$f_i$	$x_i$	$f_i x_i$	$x_i^2$	$f_i x_i^2$
29 – 35	3	32	96	1024	9216
36 – 42	4	39	156	1521	24336
43 – 49	3	46	138	2116	19044
50 – 56	2	53	106	2809	11236
57 – 63	3	60	180	3600	3600
Jumlah $\Sigma$	15	230	676	11070	64192



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Skor *Posttest* Keterampilan Sosial Anak Kelas Kontrol

f. Menentukan Rata-rata Mean ( $\bar{x}$ )

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{676}{15} = 45,0$$

Jadi, rata-rata hasil *posttest* kreativitas anak kelas kontrol adalah 45,0

g. Mencari Modus

$$\text{Dik } b = 36 - 0,5 = 35,5$$

$$b_1 = 4 - 3 = 1$$

$$b_2 = 4 - 3 = 1$$

$$P = 7$$

$$\begin{aligned} \text{Mo} &= b + p \left[ \frac{b_1}{b_1 + b_2} \right] = 35,5 + 7 \left[ \frac{1}{1+1} \right] \\ &= 35,5 + 7 (0,5) = 35,5 + 3,5 = 39 \end{aligned}$$

Jadi, modus atau data yang sering muncul dari hasil *posttest* kreativitas anak kelas kontrol adalah 39

h. Mencari Simpangan Baku

$$\begin{aligned} S^2 &= \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{15(64192) - (676)^2}{15(15-1)}} \end{aligned}$$

$$S^2 = \sqrt{\frac{962880 - 456976}{15(14)}} = \sqrt{\frac{505904}{210}}$$

$$S^2 = \sqrt{240906666667} = (\text{dibulatkan jadi } 2409)$$

$$S = 49,0$$

Jadi, simpangan baku data *posttest* keterampilan sosial anak adalah 49,0

Analisis data yaitu suatu upaya atau cara untuk mengolah data atau proses pemecahan persoalan dalam melakukan perhitungan nilai *posttest* pada anak yang telah diperoreh dalam suatu penelitian. Analisis data bertujuan untuk menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami, selanjutnya dibuat suatu kesimpulan.

Uji normalitas data merupakan ketentuan yang harus dilakukan sebelum menganalisis data yang di uji antara lain hasil *posttest* pengaruh permainan tradisional

terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B di TK Syailendra Palembang dengan kurva menggunakan *Karl Pearson* sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas Data *Posttest* Keterampilan Sosial Anak

$$K_m = \frac{x - M_o}{s} = \frac{62,6 - 68}{107,2} = \frac{-5,4}{107,2} = -0,05$$

Data dikatakan normal apabila  $(-1) < k_m < (1)$ . Berdasarkan dari hasil perhitungan di dapat nilai  $KM = -0,03$  maka data *posttest* kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal.

- b. Uji Normalitas Data *Posttest* Keterampilan Sosial Anak

$$K_m = \frac{x - M_o}{s} = \frac{45,0 - 39}{49,0} = \frac{6}{49,0} = 0,12$$

Data dikatakan normal apabila  $(-1) < k_m < (1)$ . Berdasarkan dari hasil perhitungan di dapat nilai  $KM = -0,05$  maka data *posttest* kelas eksperimen dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogenitas atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{s_1^2}{s_2^2}$$

Keterangan:

$S_1^2$  : varians terbesar dari hasil belajar kelas eksperimen

$S_2^2$  : varians terkecil dari hasil belajar kelas kontrol

**Tabel 3. Data Sampel Populasi**

Nilai Varians Sampel	Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Pada Kelompok B TK Syailendra Palembang.	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$S^2$	107,2	49,0
N	15	15

- a. Menghitung varians terbesar dan terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{107,2}{49,0} = 2,18$$

- b. Membandingkan nilai  $f_{hitung}$  dan nilai  $f_{tabel}$

Nilai  $f_{tabel}$  dapat dilihat dari tabel dengan kriteria pengujian, data homogen taraf signifikan 0,05 atau (5%). Adapun kriteria pengujinya adalah sebagai berikut:

Jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  berarti tidak homogen

Jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$  berarti homogen

dk pembilang =  $n - 1 = 15 - 1 = 14$

dk penyebut =  $n - 1 = 15 - 1 = 14$

Keterangan:

$n$  = Jumlah Anak

Maka diperoleh nilai  $f_{tabel}$  adalah 2,48.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai  $f_{hitung} < f_{tabel}$  atau  $2,18 < 2,48$  maka data dalam penelitian ini bersifat homogen dan dapat dilanjutkan ke pengujian hipotesis.

Agar dapat menarik kesimpulan dari data *posttest*, maka dilakukan pengujian

hipotesis secara statistik uji-t. Dengan demikian uji hipotesis dapat dilakukan dari perhitungan data diatas didapat nilai-nilai sebagai berikut:

**Tabel 4. Data Hasil Tes Akhir (*posttest*) Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok B TK Syailendra Palembang**

No	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Kontrol	D	d <sup>2</sup>
1	70	33	37	1,369
2	56	35	21	441
3	65	37	28	784
4	68	40	28	784
5	51	44	7	49
6	53	55	-2	-4
7	75	57	18	324
8	60	62	-2	-4
9	58	48	10	100
10	74	60	14	196
11	70	50	20	400
12	66	56	10	100
13	67	48	19	361
14	59	29	30	900
15	55	50	5	25
$\Sigma$	947	704	243	5,825

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\sum d}{n} = \frac{243}{15} = 16,2 \\ \sum x^2 &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n} = 5,041 - \frac{(243)^2}{15} = 5,041 - \frac{59,049}{15} = 1,104 \\ t &= \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum x^2 d}}{n(n-1)}} = \frac{16,2}{\frac{\sqrt{1,104}}{15(15-1)}} = \frac{16,2}{\frac{\sqrt{1,030}}{32,0}} = \frac{16,2}{32,0} = 0,50\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil hitungan uji-t dapat  $t_{hitung}$  sebesar 0,50. Dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B TK Syailendra Palembang.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok B di TK Syailendra Palembang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yaitu pada kelas B5 sebagai kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B TK Syailendra Palembang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 30 anak yang terbagi menjadi 15 anak sebagai kelas eksperimen dan 15 anak sebagai kelas kontrol, dalam hal ini penentuan sampel peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*.

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui bahwa rata-rata keterampilan sosial anak kelas eksperimen 62,6 sedangkan rata-rata keterampilan sosial anak kelas kontrol 45,0 kemudian berdasarkan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas eksperimen yaitu -0,05 dan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas kontrol 0,12 dan nilai tersebut terletak (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal. Kemudian, hasil perhitung uji normalitas data untuk  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  atau  $2,18 \leq 2,48$ , maka varians-variens dinyatakan homogen. Tahap berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji-t di atas diperoleh nilai  $t_{hitung} = 0,50$   $t_{tabel}$  1,104 berarti tolak  $H_0$  dan diterima  $H_a$ .

Pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK Syailendra Kelurahan 27 Ilir Kecamatan Ilir Barat II Palembang Sumatra selatan dengan hipotesis yang berbunyi semakin sering pembelajaran permainan tradisional

digunakan terhadap anak maka semakin berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada anak Kelompok B di TK Syailendra Palembang dapat diterima.

Sejalan dengan penelitian yang ini menurut Wintari dkk, hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial-emosional antara kelompok anak yang belajar melalui permainan tradisional megoak-goakan dengan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan quasi experimental design dengan rancangan nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari yang berjumlah 76 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling. Sampel penelitian ini adalah Kelompok B1 berjumlah 22 anak sebagai Kelompok eksperimen dan Kelompok B3 berjumlah 22 anak sebagai Kelompok kontrol. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil yang didapat  $t_{hitung} 4,56$  dan  $t_{tabel} 1,682$  (pada taraf signifikansi 5% dengan dk 42). Oleh karena  $t_{hitung} 4,56 > t_{tabel} 1,682$ , maka dapat disimpulkan bahwa permainan megoak-goakan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari.

Selanjutnya menurut Maulida (2020) yang “judul Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional bakiak, terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat peningkatan kemampuan sosial yang terjadi pada anak usia dini di TK Baitul Ilmi Panjangjiwo Surabaya setelah melaksanakan kegiatan permainan tradisional bakiak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan pre-experimental design, dengan menggunakan desain one-group pretest-posttest design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan dari permainan tradisional bakiak terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Baitul Ilmi Panjangjiwo Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui permainan tradisional bakiak, anak mampu mengembangkan aspek kemampuan sosial yang meliputi, kemampuan berinteraksi dengan teman, bersosialisasi dengan teman, membina hubungan dengan kelompok dan menyelesaikan masalah saat bermain. Pada setiap aspek kemampuan sosial

yang diamati mengalami peningkatan yang signifikan saat melakukan kegiatan permainan tradisional bakiak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh antara sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan permainan tradisional bakiak pada setiap aspek kemampuan sosial anak yang diamati.

Selanjutnya menurut Simanjuntak (2015) Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional gowokan terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Asisi TA 2014/2015. Hasil pengamatan menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara teori dan kenyataan pada tahapan perkembangan sosial anak, dimana kemampuan sosial anak masih belum berkembang secara maksimal. Jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen, yaitu *only-post test control group design*. Populasi dari penelitian ini berjumlah 100 orang anak yang terdiri dari kelas A, kelas B1, B2, B3, dan B4. Sampel diambil secara random sebanyak 40 anak, yaitu 20 anak di B3 sebagai kelas eksperimen dan 20 anak di B4 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar tes informal yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang akan diamati (observasi). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 61,4 dengan nilai tertinggi 64 dan nilai terendah 52. Keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol yang mempunyai nilai rata-rata 42,3 dengan nilai tertinggi 50 dan nilai terendah 32. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional (gowokan) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku sosial anak, dilihat dari uji  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $31,11 > 2,021$ ) dengan taraf  $\alpha = 0.05$ . Dengan demikian, hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional (gowokan) berpengaruh positif terhadap perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di TK Asisi pada tahun ajaran 2014/2015.

## **5. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Syailendra Palembang mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B di TK Syailendra Palembang, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa

ada pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak pada kelompok B di TK Syailendra Palembang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Perdani, P. A. (2013). peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional pada anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Prantoro, G. (2014). pengaruh penggunaan permainan tradisional bakiak dan engklek terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1-4.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Maulida, S. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini* , 50.
- Simanjuntak, J. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asisi Medan TA 2014/2015. *Universitas Negeri Medan*, 1.
- Wintari, W. N. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Megoak-Goakan Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Widya Mekar Sari Padangsambian Klod. *Universitas Dhyana Pura Badung, Bali*, 99.