

## **PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PADA KELOMPOK B GUGUS VI KECAMATAN BULELENG**

Mutiara Hadi Pratiwi<sup>1</sup>, Anak Agung Gede Agung<sup>2</sup>, Mutiara Magta<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

<sup>2</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: [mutiaraid84@gmail.com](mailto:mutiaraid84@gmail.com),<sup>1</sup> [agung2056@undiksha.ac.id](mailto:agung2056@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>  
[mutiara.magta@undiksha.ac.id](mailto:mutiara.magta@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Perkembangan sosial anak sangat penting untuk dikembangkan dalam melakukan hubungan sosial di lingkungan sekitarnya, tetapi pada kenyataannya perkembangan sosial anak masih rendah dengan rata-rata 42,50%. Hal ini disebabkan minimnya penggunaan permainan konstruktif yang belum efektif, sehingga kualitas proses pembelajaran kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan sosial anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*, dengan desain penelitian *Non equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B pada gugus VI Kecamatan Buleleng yang berjumlah 387 anak. Pengambilan sampel dengan teknik *random sampling* dan yang terpilih sekolah TK Negeri Pembina sebagai kelompok eksperimen serta TK Aisyiyah sebagai kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 32.23 sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh sebesar 24.75. Data perkembangan sosial anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusikan normal dan homogen. Kemudian data dianalisis menggunakan uji-t, maka diperoleh hasil  $t_{hitung}$  dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh hasil sebesar 12,26 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $dk = 57$  adalah 2.002, sehingga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan permainan konstruktif dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

**Kata-kata kunci:** perkembangan, permainan, eksperimen

### **Abstract**

Social development of children is very important to be developed in social relationships in the surrounding environment. But in fact, the social development of children is still low with an average of as 42,50%. This is due to the lack of use of constructive games that have not been effective. so, the quality of learning process is less than optimal. This study aims to determine the effect of constructive game on social development of children. This type of study is a quasi experimental research, with research design *Non equivalent Control Group Design*. The population in this study were all children of group B in cluster VI Buleleng sub-district which amounting to 387 children. Sampling by technique *random sampling*, and selected one is Negeri Pembina kindergarten school as experimental group and

Aisyiyah kindergarten as a control group. The results showed that in the experimental group earn on average 32,23 while in the control group earn on average 24,75. The children's social development data of the experimental group and the control group are normal and homogeneous distributed. Then the data were analyzed using t-test, the result obtained  $t_{hitung}$  of the experimental group and the control group obtained the result of 12.26 with a significant level of 5% degree of freedom = 57  $t_{tabel}$  of 2.002, so  $t_{hitung}$  bigger than  $t_{tabel}$  then  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted which means there is a significant influence between groups receiving constructive game treatment with non-treated groups.

**Keywords:** development, game, experiment.

## PENDAHULUAN

Dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa, anak-anak memiliki pribadi/karakter yang unik. Terkadang kita merasa tingkah mereka lucu, memggemaskan, bahkan menjengkelkan, tetapi itulah dunia mereka. Masa kanak-kanak juga merupakan masa-masa bahagia bagi anak karena, masa-masa ini merupakan peletak dasar aspek perkembangan anak dalam keberhasilannya di masa mendatang. Menurut Mutiah (2010: 02) berpendapat bahwa "anak usia dini merupakan usia yang memiliki rentangan waktu sejak anak lahir hingga usia enam tahun, dimana dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Anak usia dini mempunyai lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara optimal, salah satunya adalah pada aspek perkembangan sosialnya sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya di kemudian hari.

Nurmalitasari (2015:03) menyatakan bahwa perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma dalam masyarakat. Proses ini biasanya disebut dengan sosialisasi. Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan

juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku.

Awal perkembangan sosial anak tumbuh dari hubungan anak dengan orang tua serta orang dewasa lainnya di rumah. Anak mulai berinteraksi serta bermain bersama dari keluarganya sendiri. Oleh sebab itu anak dapat berinteraksi dengan orang diluar dirinya sendiri yaitu dilingkungan sekitarnya. maka, perkembangan sosial anak perlu di kembangkan agar anak bisa menjadi makhluk sosial.

Setiap aspek perkembangan individu, terutama sosial, itu sangat penting untuk kehidupan dikemudian hari, karena individu satu tidak bisa hidup sorang diri tanpa bantuan dari orang lain. Menurut Rabiah dan Tamba (2014: 161) "Adapun aspek perkembangan sosial yakni meliputi: (1) Interpersonal, yakni mampu bermain bersama teman, dapat bergantian dan antri, bisa memberikan dan menerima. (2) Personal, yakni mau merespon dan menjawab pertanyaan, mau mengekspresikan diri di kelas, mau bertanya, mau di tinggal selama di sekolah, dapat makan sendiri, memakai baju sendiri". Sedangkan menurut Enderwati (dalam Susanto, 2011: 45) "Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensisosial, dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya menginginkan mainan yang sedang ia gunakan ia mau bergantian. Tanggung jawab sosial antara lain ditujukan oleh komitmen anak terhadap tugas tugasnya, menghargai perbedaan individual serta memperhatikan lingkungannya".

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak satu sama lain itu saling berkaitan salah satunya yaitu aspek sosial dan emosi anak. Dimana aspek sosial itu dilihat dari segi aspek interpersonal maupun aspek personalnya yang mana, anak mampu bermain bersama serta menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun teman sebayanya. Selain itu, kompetensi anak perlu ditingkatkan agar anak dapat bergaul maupun bermain bersama dengan teman sebayanya dan bertanggung jawab dalam hal tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini penting untuk dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.

Pengetahuan dibangun dari cara individu melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga ketika individu kurang dalam perkembangan sosialnya itu dapat menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan dijauhi dalam pergaulan. Anak harus diajarkan untuk memiliki kemampuan sosial sejak usia dini yang di dapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak memasuki sekolah seperti Taman Kanak-Kanak.

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak mengutamakan bermain sambil belajar serta belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain akan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam serta anak dapat mengembangkan kemampuannya. Menurut Dodge (dalam Juli, 2014: 17), menyatakan "banyak sekali manfaat dari bermain konstruktif bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, sosial emosi, ekspresi kreatif, dan perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, dan nilai jumlah. Bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk konkret".

Menurut Hughes (dalam Fathan Nurcahyono, 2013: 30) terdapat beberapa tujuan bermain yaitu sebagai berikut. (1) Permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk mendapatkan uang ataupun penghargaan. (2) Dipilih secara bebas, permainan dipilih sendiri,

dilakukan atas kehendak sendiri dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa (sukarela). (3) Menyenangkan dan menikmati permainan (kepuasan). (4) Ada unsur khayalan dalam kegiatannya. (5) Dilakukan secara aktif, sadar dan sukarela.

Menurut Frued (dalam Mutiah, 2010: 100) menyatakan bahwa "bermain sama seperti fantasi atau lamunan, melalui bermain atapun fantasi seseorang dapat memproyeksi harapan-harapan maupun konflik pribadi". Sedangkan menurut Latif dkk (2013:77) menyatakan, Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya. Anak bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri (Self Knowledge).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain merupakan hal yang menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya bahkan bisa juga untuk melepaskan energi yang berlebihan dalam diri anak sendiri sehingga dalam bermain itu tidak ada paksaan yang membebani pemainnya. Dalam bermain juga anak dilatih untuk meningkatkan imajinasinya sehingga anak bisa membangun pengetahuannya sendiri melalui daya hayalnya (fantasi).

"Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya" (Hurlock, 1978:330). Bermain

Menurut Fistianti (2013: 07) "Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik didalam maupun di luar kelas". Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas

dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Hal ini diperkuat oleh teori konstruktivisme dalam Musfiroh (2008:21-22), dimana dalam pandangannya bahwa belajar merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan yang terjadi dalam diri anak. Dimana lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses belajar. Menurut pandangan ini, proses belajar harus menyenangkan bagi anak dan memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Menurut Ferlin (2014: 14) Terdapat langkah-langkah bermain konstruksi yaitu sebagai berikut. (1) menetapkan tujuan dan tema kegiatan pengajaran menggunakan permainan konstruktif. (2) menjelaskan bagaimana bermain konstruktif dan bermain konstruktif itu apa saja jenisnya. (3) memberikan petunjuk atau contoh sederhana agar anak siap memainkan. (4) menyediakan alat permainan balok dengan berbagai macam bentuk, ukuran dan warna. (5) setelah anak dirasa cukup memainkan permainan konstruktif, anak diminta untuk duduk kembali, (6) mendiskusikan tentang kegiatan yang telah dilakukan.

Menurut Mutiah (2010:82) Teori konstruktivisme Vygotsky memandang bahwa pengetahuan dikonstruksi secara kolaboratif antar individual dan keadaan tersebut dapat disesuaikan oleh individu. Proses dalam kognisi diarahkan melalui adaptasi intelektual dalam konteks sosial.

Peneliti melakukan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak pada gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018 hasil observasi antara lain terdapat anak belum bisa memperlihatkan kemampuan sosialnya. Dilihat pada kelompok B di gugus VI secara umum, terdapat anak yang tidak mampu bermain dengan teman sebayanya, tidak bisa menyesuaikan diri dengan teman lainnya beberapa anak terlihat tidak mau berbagi dengan temannya serta terlihat juga anak tidak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya dan anak masih sulit dalam hal

berkerjasama. Ketika guru memberikan suatu pembelajaran berkelompok, anak cenderung menyelesaikannya sendiri. Sebagai seorang guru yang menjadi fasilitator di sekolah, guru harus senantiasa berupaya untuk meningkatkan perkembangan sosial anak, diperlukannya metode atau media pembelajaran yang menarik serta dapat membangkitkan semangat anak dalam bersosial. Pada umumnya, guru di sekolah dalam meningkatkan perkembangan sosial anak dengan metode yang kurang efektif sehingga, anak belum bisa memaksimalkan kemampuan sosialnya dengan baik.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas adalah dengan menerapkan permainan konstruktif. Menurut Hurlock (1978:15) "bermain konstruktif awal sifatnya reproduktif. Anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya". Melalui permainan ini, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial dalam melatih kerjasamanya, penyesuaian diri, maupun dalam hal berbagi dengan teman sebayanya. selain itu juga anak dapat mengembangkan kreativitas, dan imajinasi anak di dalam permainan ini. Balok juga mudah untuk didapat di lingkungan rumah serta merancang bangunannya bisa dilakukan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.

Permainan konstruktif ini dicontohkan oleh guru terlebih dahulu kemudian guru meminta anak untuk memainkan permainan tersebut dengan teman sebayanya. Permainan konstruktif ini diharapkan dapat mengembangkan perkembangan sosial anak terutama dalam hal mau menyesuaikan diri dengan lingkungan guru maupun teman, mau bekerjasama, bertanggung jawab dengan diri sendiri maupun oranglain, serta mau bermain dengan teman sebayanya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut. Apakah

terdapat pengaruh yang signifikan permainan konstruktif terhadap perkembangan sosial anak pada kelompok B di Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018?

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dijelaskan di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan permainan konstruktif terhadap perkembangan sosial anak kelompok B di Gugus VI Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018.

Adapun manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini. Untuk Guru, Penelitian ini dapat memberikan alternatif kepada guru tentang penggunaan permainan konstruktif untuk mengembangkan perkembangan sosial anak. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang tepat dalam upaya berkaitan dengan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk Peneliti lain, Penelitian ini dapat dijadikan acuan, penelitian lanjutan, penelitian perbandingan, serta sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan penelitian yang dilakukan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak gugus VI Kecamatan Buleleng. Penentuan waktu penelitian disesuaikan dengan kalender pendidikan di Taman Kanak-kanak gugus VI Kecamatan Buleleng. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen.

Penelitian ini memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan melihat pengaruhnya dengan kelompok control yang tidak diberikan perlakuan apapun. Rancangan penelitian ini termasuk dalam eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Non equivalent Control Group Design*, karena penelitian ini hanya ingin mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan sosial anak yang diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen dan tidak diberikan *treatment* pada kelompok kontrol. Menurut Agung (2014:69)

“Populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian”. Adapun yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelompok B pada gugus VI Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2017/2018. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *random sampling* yaitu pengambilan pengambilan anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Pengambilan sampel dengan undian, masing-masing kelompok diberikan nomor undian, masing-masing kelompok diberikan nomor undian dan digulung selanjutnya diperoleh 2 sekolah yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. dari 2 sekolah yang diperoleh diundi kembali untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dan didapatkan hasil undian diperoleh 2 sekolah yaitu TK Negeri Pembina sebagai kelompok eksperimen dan TK Aisyiyah sebagai kelompok kontrol.

Data kemampuan sosial dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan rubrik. Pedoman tes berupa instrument berbentuk *check-list* dengan menggunakan kategori jawaban tidak mampu mendapatkan skor 1, kategori kadang-kadang mampu mendapatkan skor 2, kategori mampu dengan bantuan mendapatkan skor 3, kategori mampu mandiri mendapatkan skor 4. Instrumen berupa rubrik yang telah disusun kemudian diuji cobakan untuk mendapatkan gambaran secara empirik tentang kelayakan tes yang digunakan sebagai instrument penelitian. Hasil uji coba dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrument.

Pengujian validitas instrument pada penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk dan uji validitas empiris. Menurut Sugiyono, (2010:125) “Pengujian validitas instrument salah satunya dapat dilakukan dengan pengujian validitas konstruk. Pengujian validitas konstruk ini dilakukan oleh ahli atau bisa disebut dengan *expert judgment*”. Uji validitas empiris instrument pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*. Setelah pengujian validitas selanjutnya diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpha-Cronbach*.

Metode pengumpulan data dan teknik analisis data di kumpulkan menggunakan statistik deksriptif dan statistik inferensial. Statistik inferensial berfungsi untuk menggeneralisasikan hasil penelitian yang dilakukan pada sampel bagi populasi. Statistik inferensial ini digunakan untuk menguji hipotesisi melalui uji-t yang diawali dengan analisis deskriptif, analisis prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Analisis deskriptif yaitu menghitung mean terlebih dahulu kemudian menghitung median dan terakhir menghitung modus. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas sebaran data untuk skor perkembangan sosial anak digunakan *Chi-Square* kriteria pengujian data berdistribusikan normal jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% maka data berdistribusi normal dan derajat kebebasan  $dk = (K-1)$ , sedangkan  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal.

Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji Fisher (F). Kriteria pengujian, jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka sampel tidak homogen dan jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka sampel homogen. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1-1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2-1$ .

Uji hipotesis alternatif atau hipotesis kerja  $H_0$  yang berbunyi "terdapat pengaruh yang signifikan perkembangan sosial anak yang diberikan perlakuan berupa permainan konstruktif dengan anak yang tidak diberikan perlakuan apapun". Kriteria pengujian adalah  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$ .

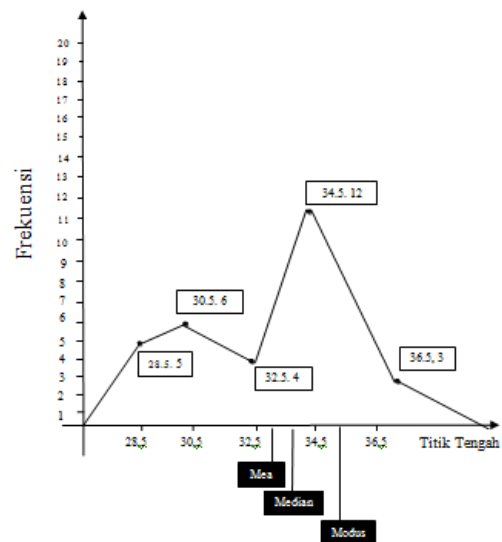
#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina pada kelompok eksperimen dan TK Aisyiyah kelompok

kontrol. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei sampai Juni 2018.

Data hasil *post-test* perkembangan sosial anak menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 36 dan skor terendah adalah 28. Data perkembangan sosial didapat melalui 30 anak kelompok B TK Negeri Pembina. Berdasarkan perhitungan rata-rata (*Mean*) pada *post-test* kelompok eksperimen adalah mean 32,23, median 33,66, dan modus 34,44. Setelah mengetahui mean, median dan modus, selanjutnya sebaran data disajikan dalam bentuk kurva poligon.

Sebaran data perkembangan sosial pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Polygon Data Perkembangan Sosial Kelompok Eksperimen.

Berdasarkan hasil kurva poligon diketahui modus lebih besar dari median dan median lebih besar dari mean ( $Mo > Md > M$ ). Dengan demikian, sebaran data termasuk pada kurva juling negative. Skor rata-rata dikonversikan berdasarkan penilaian skala lima. Hasil konversi penilaian skala lima untuk kelompok eksperimen bisa dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel. 1 Konversi Skala Lima Hasil *Post-Test* Kelompok kontrol

Konversi	Kelas Interval	Kategori
Mi+ 1,5 SDi s/d Mi + 3 SDi	32 – 40	Sangat Tinggi
Mi + 0,5 SDi s/d Mi + 1,5 SDi	27 – 32	Tinggi
Mi – 0,5 SDi s/d Mi + 0,5 SDi	22 – 27	Sedang
Mi – 1,5 SDi s/d Mi – 0,5 SDi	17 – 22	Rendah
Mi – 3SDi s/d Mi – 1,5 SDi	10 – 17	Sangat Rendah

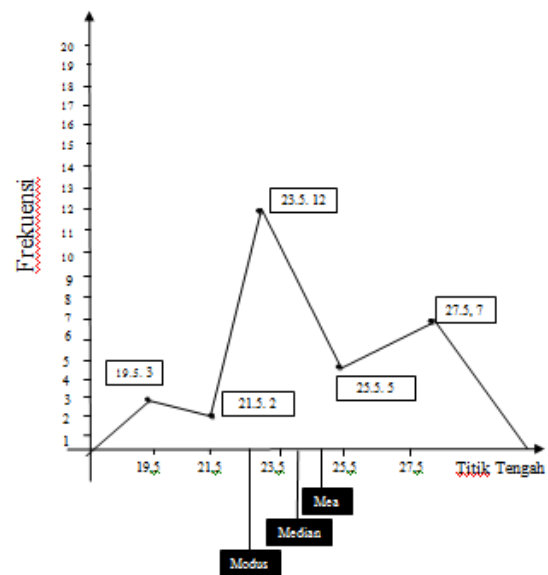
Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata perkembangan sosial dengan menerapkan permainan konstruktif adalah 32,23 yang berada pada kelas interval 32–40 yang termasuk kategori **sangat tinggi**. Data hasil *post-test* kelompok kontrol perkembangan sosial anak menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 27 dan skor terendah adalah 19. Data perkembangan sosial didapat melalui 29 anak kelompok B TK Aisyiyah. Berdasarkan perhitungan rata-rata (*Mean*) pada *pos-test* kelompok kontrol adalah mean 24,75 median 24,08 dan modus 23,66.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *Pre-test* kelompok eksperimen sebesar 25,5 dan kelompok kontrol sebesar 21,82. sedangkan pada *post-test* kelompok eksperimen sebesar 32,23 dan 24,75 pada kelompok Kontrol. Setelah mengetahui mean, median dan modus, selanjutnya sebaran data disajikan dalam bentuk kurva polygon.

Adapun berikut akan dipaparkan hasil perhitungan yang telah dilakukan pada kelompok kontrol. Sebaran data perkembangan sosial pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada gambar 2. Berdasarkan hasil kurva polygon diketahui modus lebih kecil dari median dan median lebih kecil dari mean ( $Mo < Md < M$ ). Dengan

demikian, sebaran data termasuk pada kurva juling positif untuk mengetahui kualitas variabel perkembangan sosial anak.

Skor rata-rata dikonversikan berdasarkan penilaian skala lima. Hasil konversi skala lima. hasil konversi penilaian skala lima untuk kelompok eksperimen bisa dilihat pada tabel 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Polygon Data Perkembangan Sosial Kelompok Kontrol.

Tabel 2 Konversi Skala Lima Hasil *Post-Test* Kelompok Kontrol

Konversi	Kelas Interval	Kategori
Mi + 1,5 SDi s/d Mi + 3 SDi	32 – 40	Sangat Tinggi
Mi + 0,5 SDi s/d Mi + 1,5 SDi	27 – 32	Tinggi
Mi – 0,5 SDi s/d Mi + 0,5 SDi	22 – 27	Sedang
Mi – 1,5 SDi s/d Mi – 0,5 SDi	17 – 22	Rendah
Mi – 3SDi s/d Mi – 1,5 SDi	10 – 17	Sangat Rendah

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata perkembangan sosial dengan tidak menerapkan permainan konstruktif adalah 24,75 yang berada pada kelas interval 22–27 yang termasuk kategori **sedang**.

Uji prasyarat dilakukan sebelum uji hipotesis. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan homogenitas hasil perkembangan sosial. Uji prasyarat dilakukan pada hasil *post-test* perkembangan sosial kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan konstruktif dan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Kriteria pengujian data berdistribusi normal jika  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasannya  $db = (\text{jumlah kelas-parameter}-1)$ , dan apabila  $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal dengan tarafsignifikansi 5% dan derajat kebebasannya  $db = (\text{jumlah kelas-parameter}-1)$ . Pada penelitian ini, menggunakan dua parameter yaitu nilai rata-rata hitung (*Mean*) dan standar deviasi (*SD*).

Hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen diperoleh hasil  $x^2_{hitung} = 5.323$  dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ( $db$ ) =  $5-2-1 = 2$  diperoleh  $x^2_{tabel} = 5.591$ . Dengan demikian  $H_0$  diterima, dengan kesimpulan bahwa data skor perkembangan sosial pada anak *post-test* kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil homogenitas data perkembangan sosial pada kelompok eksperimen dengan uji *fisher* (uji *f*) diperoleh  $F_{hitung} = 1,08$  dan  $F_{tabel}$  dengan  $dk$  pembilang ( $30-1=29$ ) dan  $dk$  penyebut ( $29-1=28$ ) dengan taraf signifikansi 5% = 1.88. Dengan demikian  $F_{hitung} < F_{tabel} =$

$1,08 < 1.88$  maka  $H_0$  diterima dengan kesimpulan bahwa masing-masing kelompok sampel memiliki skor perkembangan sosial yang homogen.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 12.26$ . Adapun nilai tabel *t* dengan taraf signifikan 0,05 dan derajat kebebasan  $dk = 30+29-2 = 57$  adalah 2.002. Dengan demikian nilai hitung tabel  $t_{hitung} > t_{tabel} = 12.26 > 2.002$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan perkembangan sosial anak yang diberikan treatment berupa permainan konstruktif dengan kelompok anak tidak diberi perlakuan permainan konstruktif pada anak kelompok B di Gugus VI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun 2017/2018.

Permainan konstruktif digunakan dalam penelitian ini karena dianggap memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap perkembangan sosial anak dibandingkan dengan metode-metode lainnya, seperti metode pemecahan masalah atau metode pemberian tugas. Permainan konstruktif yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan lain yaitu, memperoleh kegembiraan, untuk melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya, mengembangkannya perkembangan sosialnya, dan yang terpenting dari kegiatan ini adalah adanya struktur yang jelas yang memungkinkan anak untuk saling berbagi mainan maupun makanan kepada teman sebaya, sehingga anak juga akan lebih memahami terhadap lingkungan sosial sekitar anak. Dalam penelitian menggunakan permainan konstruktif ditemukan hasil permainan konstruktif berpengaruh pada



perkembangan sosial anak khususnya pada indikator peningkatan kemampuan menunjukkan kekompakan dalam bermain secara berkelompok, serta berbagi dengan orang disekitar hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (1995), menurutnya permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

Permainan konstruktif digunakan dalam penelitian ini karena dianggap memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap perkembangan sosial anak dibandingkan dengan metode-metode lainnya, seperti metode pemecahan masalah atau metode pemberian tugas. Permainan konstruktif yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki kelebihan lain yaitu, memperoleh kegembiraan, untuk melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya, mengembangkan perkembangannya sosialnya, dan yang terpenting dari kegiatan ini adalah adanya struktur yang jelas yang memungkinkan anak untuk saling berbagi mainan maupun makanan kepada teman sebaya, sehingga anak juga akan lebih memahami terhadap lingkungan sosial sekitar anak. Dalam penelitian menggunakan permainan konstruktif ditemukan hasil permainan konstruktif berpengaruh pada perkembangan sosial anak khususnya pada indikator peningkatan kemampuan menunjukkan kekompakan dalam bermain secara berkelompok, serta berbagi dengan orang disekitar, hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (1995), menurutnya permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk yang merupakan hasil ciptaan sendiri.

Kegiatan permainan konstruktif ini mengajak anak belajar sambil bermain. Hal ini diperkuat pendapat Prasetyo (dalam Luluk 2017:42) bahwa melalui kegiatan bermain, anak dapat mencapai aspek perkembangannya khususnya perkembangan sosialnya yang dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memanfaatkan lingkungannya. Adanya permainan konstruktif ini diberikan untuk

mempermudah atau memungkinkan anak berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya. Sejalan juga dengan teori menurut Luluk (2017:46) bermain permainan konstruktif bersama temannya, anak dituntut untuk bisa saling memahami, anak saling berkomunikasi dengan temannya sehingga perkembangan sosial anak juga berkembang.

Penelitian ini telah menguji cobakan Permainan konstruktif pada kelompok eksperimen dengan tujuan meningkatkan perkembangan sosial anak sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan permainan konstruktif. Hasil yang didapatkan, adanya pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Aisyiyah dkk (2010:9.64) yang menyatakan bahwa bermain permainan konstruktif dengan teman sebaya merupakan jalan agar anak belajar dan mampu bersosialisasi seperti berbagi, bergabung, dan bermusyawarah dengan anak yang lain.

Berdasarkan paparan tersebut, terlihat jelas bahwa terdapat pengaruh yang signifikan perkembangan sosial anak kelompok anak yang mendapatkan perlakuan permainan konstruktif dengan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan pada anak kelompok B Gugus VI Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun 2017/2018.

## PENUTUP

Bedasarkan hasil analisis data dalam pembahasan, maka simpulan penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan analisis data menggunakan uji t diperoleh nilai dengan perhitungan analisis uji-t pada *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai  $t_{hitung}$  adalah 12,26, sedangkan  $t_{tabel}$  2,002 dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = 57$ . Uji t pada *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai  $t_{hitung}$  10,68 > 2,002 dengan taraf signifikan 5% dan  $dk =$

58. Dan uji t *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol  $4,966 > 2,003$  dengan taraf signifikan 5% dan  $dk = 56$  maka,  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan sosial anak yang dibelajarkan dengan permainan konstruktif. dengan adanya perbedaan perkembangan sosial pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini berarti bahwa permainan konstruktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Aisyah, S. Dkk. (2010) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fistianti, N. Devinta. 2013. *Pengaruh Permainan Konstruktif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Sekolah*. Tersedia pada <http://eprints.ums.ac.id> diakses pada tanggal 15 April 2017.
- Hurlock. B, Elisabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Terjemahan Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. *Child Development Six Edition*. 1978. Jakarta: Erlangga.
- Juli Putri Santi. 2014. *Meningkatkan Visual Spasial Anak Melalui Permainan Building Block Pada Kelompok B6*. Tersedia pada <http://pps.unj.ac.id>. *JournaljpuDFarticle*. (diakses tanggal 15 April 2017).
- Latif, Mukhtar. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Merdiana, Ferlin. 2014. *Implementasi Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu*. Skripsi (diterbitkan dalam <http://repository.unib.ac.id>). Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2011. *Teori dan Konsep Bermain PAUD4201/MODUL 1*. Tersedia pada <http://repository.ut.ac.id/4699/1/PAUD4201-M1.pdf>(diakses tanggal 25 April 2017).
- Nurchahyo, Fathan. 2012. *Teori Bermain Pendidikan Materi Ajar dan Bermain*. Tersedia pada <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131863840pdf>(diakses tanggal 27 April 2017).
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi Anak Prasekolah*. Volume 23, No 2. ISSN: 0854-7108. Universitas Gajah Mada. Tersedia pada <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/10567/7946>. (diakses pada tanggal 07 April 2018).
- Rabiah, Tamba. 2014. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Mataram*. Volume 1 Nomor 2. Tersedia pada <http://fip.ikipmataram.ac.id> (diakses pada tanggal 15 Mei 2017)
- Rochmah, Iffatur, Luluk. 2017. *Penerapan Permainan Konstruktif Di TK Aisyiyah Bustanull Athfal Sambiroto*. (diterbitkan dalam <http://eprints.umsida.ac.id/428/1/5.20ARTIKEL20LULUK%20Iffatur.pdf>

f) diakses pada tanggal 30 Juni 2018.

Santrock, John W. 1995. *Perkembangan Masa Hidup jilid II*. Jakarta: Erlangga

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana