

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK DAN
KEMANDIRIAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
USIA DINI TK NEGERI PEMBINA
KECAMATAN PANCUR BATU**

TESIS

OLEH

**SERTALI BR SEMBIRING
171804104**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 15/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

ABSTRAK

SERTALI BR SEMBIRING. NPM. 171804104 Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Kemandirian Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterampilan sosial pada anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional engklek di Lembaga TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu, untuk mengetahui kemandirian pada anak usia dini pada permainan tradisional engklek dengan bermain konvensional di Lembaga TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu, untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek dan kemandirian secara bersama-sama terhadap keterampilan sosial anak usia dini di Lembaga TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu. Metode penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan analisis data melalui pendekatan kuantitatif. Populasi seluruh anak usia dini yang ada di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu berjumlah 30 anak tahun pembelajaran 2019/2020 dan sampel yang digunakan adalah keseluruhan populasi. Variabel independent yang digunakan dalam penelitian ini permainan tradisional engklek, sedangkan variabel dependennya adalah keterampilan sosial. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan perangkat tes parametrik karena asumsi yang melandasi penggunaannya terpenuhi sehingga perangkat tes tersebut sangat kuat untuk menguji hipotesis nol. Hasil temuan pada penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan keterampilan sosial dan kemandirian pada anak yang mendapatkan perlakuan melalui kegiatan permainan tradisional engklek pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial pada anak usia dini dengan permainan tradisional engklek dibandingkan dengan bermain konvensional di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu.

Kata Kunci : Permainan Tradisional Engklek, Keterampilan Sosial, Kemandirian

ABSTRACT

SERTALI BR SEMBIRING. NPM. 171804104 Effect of Traditional Games Engklek and Independence Against Social Skills of Early Childhood Kindergarten Negeri Pembina Pancur Batu District

This study aims to determine the effect of social skills on early childhood by using traditional crank play at the TK Pembina State Kindergarten Institution in Pancur Batu District, to determine the independence of early childhood in traditional crank games by playing conventionally at the Kindergarten Public Builder in Pancur Batu District, to know the effect of the traditional game of crank and independence together on the social skills of early childhood in the TK Pembina State Kindergarten Institution, Pancur Batu District. This research method uses a quasi-experimental method with a pretest and posttest design in the experimental class and the control class, with data analysis through a quantitative approach. The population of all early age children in TK Negeri Pembina, Pancur Batu District is 30 children in 2019/2020 and the sample used is the entire population. The independent variable used in this study is the traditional game crank, while the dependent variable is social skills. Data collection techniques using parametric test devices because the assumptions underlying their use are met so that the test devices are very powerful for testing the null hypothesis. The findings of the study show that there are significant differences in social skills and independence in children who get treated through traditional crank play activities in the experimental class compared to the control class. There is a significant difference between social skills in early childhood with traditional crank play compared to conventional play in TK Negeri Pembina, Pancur Batu District.

Keywords : Traditional Game Crank, Social Skills, Independence

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik, Sholawat dan salam juga tak lupa kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, Semoga kita mendapat safaatnya di yaumul akhir kelak.

Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan bagi penulis untuk meraih gelar Magister Psikologi. Penulis memilih judul “ **Pengaruh Permainan Traditional Engklek dan Kemandirian Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu**”.

Dalam penulisan tesis ini penulis juga menjelaskan secara ringkas tentang metode dan alasan yang membuat penulis memilih judul tersebut. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan karena itu penulis mengharapkan masukan dan saran serta kritik yang membangun bagi penulis.

Teristimewa kepada suami Surya Darma Purba yang tiada hentinya memberi doa, motivasi serta semangat dan juga kepada anak tercinta Meinita Br Purba, S.Pi yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan serta penyusunan Tesis ini sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan tesis ini. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih untuk guru-guru yang mengajar di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu diantaranya Mindorawati Purba, S.Pd, Desy Gunawati Br Sembiring, S.Pd, Ernawati S.Pd, Maqvira Maulania Lubis yang telah membantu dalam pelaksanaan tesis ini, memberi semangat serta dukungan bagi penulis, semoga Allah SWT memberikan

kesehatan, keselamatan dan kebahagiaan kepada mereka semua dunia dan akhirat.
Aamin...Ya Robbal'Alamin.

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. H. A Yakub Matondang MA
2. Direktur Program Pascasarjana Universitas Medan Area Ibu Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K,MS
3. Pembimbing I Bapak Hasanuddin yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang terbaik kepada penulis dalam penulisan tesis ini
4. Pembimbing II Bapak Dr. Irsan R, M.Pd M.Si yang juga telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam penulisan tesis ini
5. Ketua Program Study Magister Psikologi Ibu Prof Dr. Sri Milfayetty MS, Kons dan sekretaris prodi Bapak Azhar Aziz M.Psi yang telah memberi izin dalam penulisan ini
6. Staf Biro Bang Indra yang telah memudahkan dan membantu penulis dalam berbagai urusan kuliah dan akademik
7. Seluruh dosen-dosen Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area yang telah mengajarkan kepada penulis ilmu yang bermanfaat
8. Teman-teman Psikologi perjuangan Program Pascasarjana Universitas Medan Area
9. Seluruh keluarga penulis yang telah memberikan dukungan, semangat serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini

Akhir kata terimakasih penulis kepada semua pihak yang tidak dapat disebut satu-persatu yang telah membantu dan mendukung untuk menyelesaikan tesis ini. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Penulis berharap tesse ini dapat memberi manfaat bagi kita semua. Amin Ya robbal'alamin.



DAFTAR ISI

| | hal |
|--|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| SURAT PERNYATAAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1.Latar Belakang | 1 |
| 1.2.Identifikasi Masalah | 8 |
| 1.3.Batasan Masalah | 9 |
| 1.4.Rumusan Masalah | 9 |
| 1.5.Tujuan Penelitian | 10 |
| 1.6.Manfaat Penelitian | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| 2.1. Kajian Teori | 12 |
| 1. Hakikat Keterampilan Sosial..... | 12 |
| 1.1.Pengertian Keterampilan Sosial | 12 |
| 1.2.Aspek Keterampilan Sosial | 15 |
| 1.3.Ciri-ciri Keterampilan Sosial | 16 |
| 1.4.Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial | 17 |
| 2. Hakikat Permainan Tradisional | 19 |
| 2.1.Pengertian Bermain | 19 |
| 2.2.Permainan Tradisional | 20 |

| | |
|--|----|
| 2.2.1. Definisi | 20 |
| 2.2.2. Manfaat Permainan Tradisional | 22 |
| 2.2.3. Nilai-nilai yang terkandung | 24 |
| 2.3. Permainan Tradisional Engklek | 25 |
| 2.3.1. Permainan Engklek | 25 |
| 2.3.2. Manfaat Permainan Tradisional Engklek | 26 |
| 2.3.3. Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek .. | 26 |
| 2.3.4. Kedudukan Permainan Engklek | 27 |
| 3. Hakikat Kemandirian | 28 |
| 3.1. Pengertian Kemandirian | 28 |
| 3.2. Ciri-ciri Kemandirian | 30 |
| 3.3. Aspek-aspek Kemandirian | 31 |
| 3.4. Faktor-faktor mempengaruhi Kemandirian | 33 |
| 2.2. Kerangka Berpikir | 33 |
| 2.3. Hipotesis Penelitian | 35 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| 3.1. Tempat dan Waktu Penelitian | 36 |
| 3.2. Populasi dan sampel Penelitian | 36 |
| 3.2.1. Populasi Penelitian | 36 |
| 3.2.2. Sampel Penelitian | 36 |
| 3.3. Definisi Operasional Variabel | 37 |
| 3.3.1. Independent Variabel | 37 |
| 3.3.1.1. Permainan Tradisional Engklek | 37 |
| 3.3.1.2. Kegiatan Konvensional | 37 |
| 3.3.2. Variabel Moderator | 38 |
| 3.3.3. Dependent Variabel | 38 |
| 3.4. Pendekatan Penelitian | 38 |
| 3.5. Desain Penelitian | 39 |
| 3.6. Pengontrolan Perlakuan | 40 |
| 3.7. Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan | 43 |
| 3.8. Instrumen Penelitian | 45 |

| | |
|--|----|
| 3.1. Teknik Analisis Data | 51 |
| BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Penelitian | 52 |
| 1. Deskripsi Lokasi Penelitian..... | 52 |
| 1.1. Lokasi Penelitian | 52 |
| 1.2. Sarana dan Prasarana | 52 |
| 1.3. Tenaga Pengajar | 52 |
| 2. Hasil Penelitian Deskriptif | 53 |
| 2.1. Deskripsi Jawaban mengenai Perkembangan Keterampilan Sosial pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 53 |
| 2.2. Deskripsi Jawaban mengenai Kemandirian pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol | 59 |
| 3. Hasil Uji Perbandingan | 71 |
| 3.1. Perbandingan Perkembangan Keterampilan Sosial Terhadap Permainan Engklek di banding Kegiatan Konvensional di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu..... | 71 |
| 3.1.1. Uji Normalitas | 71 |
| 3.1.2. Uji Homogenitas | 72 |
| 3.1.3. Independent t-Test | 72 |
| 3.2. Perbandingan Kemandirian Anak Usia Dini terhadap Engklek Dibanding Kegiatan Konvensional di TK Negeri Pembina Kec Pancur Batu | 74 |
| 3.2.1. Uji Normalitas | 74 |
| 3.2.2. Uji Homogenitas | 75 |
| 3.2.3. Independent t-test | 76 |
| 4. Hasil Hipotesis | 78 |
| 4.1. Hipotesis Pertama | 78 |
| 4.2. Hipotesis Kedua | 79 |
| 4.3. Hipotesis Ketiga | 79 |
| B. Pembahasan | 80 |

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|-----------------------|----|
| 5.1. Kesimpulan | 82 |
| 5.2. Saran | 82 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Desain Penelitian | 39 |
| Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengaruh Engklek Terhadap Keterampilan Sosial | 45 |
| Tabel 3. Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial | 46 |
| Tabel 4. Lembar Pengamatan Observasi Berdasarkan Aspek Kemandirian | 47 |
| Tabel 5. Hasil Validitas dan Reabilitas Indikator pada Variabel Perlakuan Engklek Selama Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen | 49 |
| Tabel 6. Hasil Validitas dan Reabilitas Indikator pada Variabel Perlakuan Kegiatan Konvensional Selama Pembelajaran Pada Kelas Kontrol | 50 |
| Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Reabilitas | 51 |
| Tabel 8. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Keterampilan Berkomunikasi pada Kelas Eksperimen | 53 |
| Tabel 9. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Peer Acceptance pada Kelas Eksperimen | 54 |
| Tabel 10. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Membina Hubungan Dengan Kelompok pada Kelas Eksperimen | 55 |
| Tabel 11. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Mengatasi Konflik dalam Bermain pada Kelas Eksperimen | 55 |
| Tabel 12. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Keterampilan Berkomunikasi pada Kelas Kontrol | 56 |
| Tabel 13. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Peer Acceptance pada Kelas Kontrol | 57 |
| Tabel 14. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Membina Hubungan Dengan Kelompok pada Kelas kontrol | 58 |
| Tabel 15. Gambaran Kemampuan Keterampilan Sosial Berdasarkan Aspek Mengatasi Konflik dalam Bermain pada Kelas Kontrol | 58 |
| Tabel 16. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasarkan indikator Kemampuan Anak Menentukan Pilihan | 59 |

| | |
|--|----|
| Tabel 17. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Berani Mengambil Keputusan | 60 |
| Tabel 18. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Memiliki Rasa Kepercayaan Diri | 61 |
| Tabel 19. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Bertanggung Jawab menerima Konsekuensi yang Menyertai Pilihannya | 62 |
| Tabel 20. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Kemauan Menyelesaikan Tugas | 63 |
| Tabel 21. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Mengarahkan dan Mengembangkan Diri | 63 |
| Tabel 22. Gambaran Kemandirian Anak selama Bermain Engklek berdasar kan indikator Menyesuaikan diri dengan lingkungannya | 64 |
| Tabel 23. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator Kemampuan Anak Menentukan Pilihan | 65 |
| Tabel 24. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator Berani Mengambil Keputusan | 66 |
| Tabel 25. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator memiliki rasa kepercayaan diri | 67 |
| Tabel 26. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator Bertanggung Jawab menerima Konsekuensi yang Menyertai Pilihannya..... | 68 |
| Tabel 27. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator kemauan menyelesaikan tugasnya | 68 |
| Tabel 28. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator mengarahkan dan mengembangkan diri | 69 |
| Tabel 29. Gambaran Kemandirian Anak selama Pembelajaran Konvensional berdasarkan indikator menyesuaikan diri dengan lingkungannya | 70 |
| Tabel 30. Uji Normalitas data perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Terhadap Permainan Engklek dibandingkan dengan Kegiatan Konvensional | 71 |
| Tabel 31. Uji Homogenitas data perkembangan Keterampilan Sosiak Anak Usia Dini terhadap Permainan Engklek dibanding dengan Kegiatan Konvensional..... | 72 |

UNIVERSITAS MEDAN AREA

| | |
|--|----|
| Tabel 32. Uji Perbandingan Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Terhadap Permainan Engklek pada Kegiatan Konvensional TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu | 73 |
| Tabel 33. Uji Normalitas data Kemandirian Anak Usia Dini Terhadap Permainan Engklek dibandingkan dengan Kegiatan Konvensional | 74 |
| Tabel 34. Uji Homogenitas data Kemandirian Anak Usia Dini Terhadap Permainan Engklek dibanding dengan Kegiatan Konvensional | 74 |
| Tabel 35. Uji Perbandingan antara Kemandirian AUD terhadap Permainan Engklek pada kegiatan Konvensional di TK Negeri Pembina..... | 75 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1. Lembar Pengamatan Observasi | 86 |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian | 88 |
| Lampiran 3. Gambar Engklek yang Dimainkan | 93 |
| Lampiran 4. Pengarahan sebelum bermain Engklek | 94 |
| Lampiran 5. Gambar Anak Bermain Engklek | 95 |
| Lampiran 6. Gambar Kacok dalam bermain Engklek | 99 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|-------------------------------------|----|
| Gambar 1. Prosedur Penelitian | 46 |
|-------------------------------------|----|



BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan untuk meningkatkan kesejahteraan hidup yang berlangsung sepanjang hayat. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) NO. 20/2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran pada anak usia dini merupakan usaha untuk mengoptimalkan potensi sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minat masing-masing anak. Anak memiliki dunia dan karakteristik yang berbeda dari orang dewasa. Anak memiliki sifat selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin mengetahui terhadap apa saja yang dilihat dan didengarnya, seolah tidak mau berhenti untuk belajar (Hartati, 2005: 1). Anak merupakan individu sosial, unik, dan kaya akan fantasi sehingga pada tahap ini merupakan masa yang potensial untuk belajar.

Siswa di Taman Kanak-kanak (TK) tergolong dalam masa usia dini atau masa kanak-kanak awal. Pada masa tersebut anak masih berada pada usia 2-6 tahun dan sering disebut sebagai usia emas atau *golden age*. Pada masa itu terjadi perubahan cepat dalam perkembangan baik dari segi fisik, emosi, kognitif, dan

sosial. Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu (Hurlock, 2000).

Dalam pendidikan anak usia dini terdapat beberapa aspek-aspek yang harus dikembangkan dan ditanamkan dalam diri anak diantaranya aspek kognitif, bahasan nilai agama dan moral serta sosial. Sikap sosial mencakup tenggang rasa, peduli, saling menghargai, saling menghormati, bekerja sama empati dan lain sebagainya. Hertinjung, dkk. (2008) mengungkapkan bahwa salah satu keterampilan yang penting untuk dikuasai anak pada masa kanak-kanak awal (prasekolah) adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial anak perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap anak akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun kenyataannya banyak anak yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain, oleh karena itu anak perlu dibantu agar memiliki keterampilan sosial pada dirinya.

Berdasarkan karakteristik anak usia dini, sikap sosial merupakan bagian yang paling mendominasi dalam proses pembelajaran, dimana anak berinteraksi dengan guru, teman sebaya, dan orang-orang yang ada di sekelilingnya. Hal serupa diungkapkan oleh Pestalozzi (dalam Kamtini & Tanjung, 2005: 26), yang sangat menekankan pengembangan aspek sosial pada anak sehingga anak dapat melakukan adaptasi dengan lingkungan sosialnya serta mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna. Dengan berinteraksi dengan lingkungannya anak mendapat pengalaman-pengalaman, serta ilmu pengetahuan baru yang bermakna untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya. Oleh karena itu,

perlu adanya kegiatan dalam proses pembelajaran untuk melatih anak agar memiliki sikap sosial dan melatih anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Ramdani (dalam Hilmiasi, 2009: 9) menyatakan keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang tidak timbul dengan sendirinya, namun merupakan hasil dari proses imitasi dan pembiasaan dari lingkungan terdekat anak. Kegiatan belajar yang digunakan harus mengacu pada makna dari pembelajaran anak usia dini, yaitu melalui kegiatan bermain dan permainan. Permainan anak dilihat dari bentuk dan keterampilan yang terdapat di 3 dalamnya terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern (Ismail, 2006: 105).

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan warisan leluhur dan harus dilestarikan. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksinya yang sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau menggunakan mesin (Ismail, 2006: 110).

Maraknya *gadget* pada era baru ini merupakan salah satu dampak buruk bagi perkembangan anak. Pada zaman dahulu anak usia dini menghabiskan waktu bermain dengan teman-temannya, keluarga, atau dilingkungan sekitar yang berdampak baik bagi perkembangan sosial anak. Anak menjadi terbiasa berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan sekitarnya. Berbeda dengan anak usia dini pada era baru, kebanyakan dari mereka senang menghabiskan waktu dengan memainkan game di *gadget*. Hal ini berdampak buruk bagi perkembangan anak, karena anak kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan

sekitar. Anak hanya akan sibuk dengan dirinya sendiri dan dengan *gadget* yang mereka mainkan.

Lusia Kus Ana (2013) dalam artikelnya yang berjudul Pentingnya Bermain Bebas Bagi Anak menyatakan bahwa “...dalam sebuah survei yang dilakukan di Amerika Serikat diketahui waktu bebas anak telah berkurang lebih dari 7 jam setiap minggu di tahun 1981 dan 1997, menjadi hanya 2 jam per minggu di tahun 1997 sampai 2003. Penelitian di Inggris yang dimuat dalam situs *playday.org.uk* juga menunjukkan dalam 20 tahun terakhir terjadi penurunan waktu bermain sampai 25 persen. Sementara itu kegiatan bermain di luar ruang juga turun sampai 50 persen... Pada tahun 2006 diketahui 87 persen anak di negara maju memiliki komputer di rumah, 62 persen memiliki televisi digital, dan 82 persen memiliki konsol permainan elektronik...”.

Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa dekade belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang masih bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan (Ismatul, 2011: 92). Hal ini disebabkan berbagai faktor.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2019 di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu, peneliti melihat proses pemanfaatan permainan tradisional di TK Negeri Pembina belum pernah dijadikan untuk proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pendidik masih mengalami kendala dalam melaksanakan kegiatan permainan tradisional karena kurangnya fasilitas yang mendukung untuk melakukan kegiatan permainan tradisional sendiri

dan juga status bangunan TK Negeri masih menumpang dengan bangunan sekolah SD.

Fakta yang telah disebutkan diatas sesuai dengan pendapat Sujarno (2011;119) bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif dari permainan tradisional terhadap pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Heddy (dalam Sukirman, 2008: 199) menyatakan bahwa saat ini permainan tradisional anak semakin jarang ditampilkan, dan beberapa permainan tradisional sudah mulai jarang dimainkan dan makin lama akan semakin tidak dikenal. Selain itu, pada observasi awal peneliti juga melihat adanya beberapa masalah sosial yang dihadapi anak didik kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu, khususnya pada keterampilan sosial anak . Pertama, 4 dari 30 anak masih malu untuk mengeluarkan pendapatnya, masih ada beberapa anak meminta pada orang tua nya untuk menunggu mereka sampai jam pembelajaran habis. Kedua, 2 dari 30 anak di kelompok B TK Negeri Pembina masih meminta bantuan untuk mengikatkan tali sepatu, dan bahkan saat proses pembelajaran sedang berlangsung seperti kegiatan menulis, mencocok, menggunting, menempel, dan lain-lain dengan masih meminta bantuan kepada gurunya dan saat guru meminta pada anak untuk memulainya kembali untuk mengerjakan sendiri, anak pun menjawab tidak bisa.

Peneliti melihat pada proses pembelajaran berlangsung dan pemilihan permainan yang digunakan TK Negeri Pembina sejauh ini hanya digunakan untuk melatih kemampuan fisik dan motorik anak saja, belum mengacu pada pengembangan keterampilan sosial anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti pada bulan Januari 2019 guru-guru di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu ternyata belum pernah memanfaatkan permainan tradisional, terutama engklek sebagai media pembelajaran, untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini pada pembelajaran sosial.

Desvi Yanti (2005: 10) menyatakan bahwa keterampilan sosial anak terdiri dari berbagai faktor diantaranya kondisi anak yang terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya tempramen anak, regulasi emosi, dan kemampuan sosial kognitif serta pengalaman interaksinya dengan lingkungan sebagai sarana dan media pembelajaran. Kondisi tempramen anak sangat mempengaruhi proses keterampilan sosialnya, Kagan (Desvi Yanti, 2005: 10) menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki temperamen sulit dan cenderung mudah terluka secara psikis, biasanya akan takut atau malu-malu dalam menghadapi stimulus sosial yang baru. Kemampuan mengatur emosi anak juga sangat mempengaruhi keterampilan sosial anak, anak yang mampu untuk mengatur emosi akan memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga kompetensi sosialnya juga tinggi.

Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati (2009;5) yang mengacu dengan pendapat Curtis, Brewer, dan Depdiknas menyatakan bahwa aspek keterampilan sosial anak

usia dini meliputi: empati, tenggang rasa, kepedulian dengan sesama, kerjasama, penyelesaian konflik, kemandirian, dan tanggung jawab sosial.

Menurut (Hurlock, 1991) bahwa kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Semakin dini usia anak untuk berlatih mandiri dalam melakukan tugas-tugas perkembangannya, diharapkan nilai-nilai serta ketrampilan mandiri akan lebih mudah dikuasai dan dapat tertanam kuat dalam diri anak. Kemandirian harus dilatih dan dikembangkan pada anak sedini mungkin agar tidak menghambat tugas-tugas perkembangan anak selanjutnya. Dalam memperoleh kemandirian baik secara sosial, emosi, maupun intelektual, anak harus diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya. Anak mandiri biasanya mampu mengatasi persoalan yang dihadapi pada masa perkembangannya seperti dapat mengatur dirinya sendiri dan tidak tergantung kepada orang lain.

Yamin dan Sanan (2010: 80) mengemukakan bahwa “kemandirian sangat erat kaitannya dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (self esteem), dan mengatur diri sendiri (self regulation)”. Kemandirian harus dilatih sejak dini dan perkembangan kemandirian anak usia dini dapat di deskripsikan dalam bentuk perilaku dan pembiasaan anak. Beberapa faktor penyebab kurangnya kemandirian anak, antara lain adalah: (1) Kurangnya pengenalan, stimulasi dan pembiasaan aktivitas yang berkaitan dengan kemandirian, yang seyogyanya dikenalkan dan dikembangkan sejak dini pada anak yang dimulai dari lingkungan rumah sebagai lingkungan pertama bagi anak

dan sikap orangtua yang selalu membantu dan melayani anak; (2) Strategi pembelajaran yang digunakan guru masih kurang tepat sehingga menghambat kemandirian anak. Kemandirian tidak akan tercapai tanpa adanya keterampilan sosial yang memadai. Tinggi rendahnya kemandirian pada anak mempengaruhi keberhasilan perkembangan keterampilan sosial pada anak. Dengan mengetahui tinggi rendahnya kemandirian dalam diri anak tersebut dapat dilihat melalui bermain salah satunya dengan permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek merupakan jenis permainan yang bersifat kompetitif namun dimainkan secara perseorangan sehingga diharapkan anak akan menunjukkan aspek-aspek sosial yang menunjukkan hubungan individu dengan individu secara pribadi. Hal ini yang melandasi peneliti untuk menggali lebih dalam tentang manfaat, dan mengukur pengaruh permainan tradisional engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial.

Dalam hal ini, pada pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pengembangan sosial anak usia dini saja, tetapi bagi peneliti kita dapat ikut serta melestarikan kebudayaan bangsa yang unik dan khas agar tidak hilang karena kemajuan zaman. Maka pada penelitian ini, peneliti memberi judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Kemandirian Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan keterampilan sosial sebagai berikut :

- 1) Belum pernah diterapkannya pemanfaatan permainan tradisional engklek di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu.
- 2) Banyak anak usia Taman Kanak-kanak masih senang berkelahi, saling mengusik dan mengganggu temannya.
- 3) Masih banyak anak di usia Taman Kanak-kanak masih meminta bantuan kepada orang tua nya seperti memakai baju sendiri, memakai kaos kaki dan mengikat tali sepatu, membawakan tas sekolah dan lain sebagainya.
- 4) Anak malu untuk mengeluarkan pendapatnya, ada beberapa anak meminta pada orang tua nya untuk menunggu mereka sampai jam pembelajaran habis, ada meminta bantuan untuk mengikat tali sepatu, dan bahkan saat proses pembelajaran sedang berlangsung seperti kegiatan menulis, mencocok, menggunting, menempel, dan lain-lain dengan masih meminta bantuan kepada gurunya dan saat guru meminta pada anak untuk memulainya kembali untuk mengerjakan sendiri, anak tetap menjawab tidak bisa.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penelitian, baik pada kemampuan akademik, biata, tenaga ataupun waktu, maka tidak mungkin semua variabel yang berpengaruh terhadap penelitian tersebut. Selain itu juga, penulis menilai saat survey kondisi awal dilakukan permasalahan yang paling dominan adalah rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki anak usia Taman Kanak-kanak.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah dalam rencana penelitian ini, maka secara operasional rumusan masalahnya adalah “Apakah ada

pengaruh permainan tradisional engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu ?

Adapun masalah khusus yang berhubungan pada penelitian ini adalah :

- 1) Apakah ada pengaruh melalui permainan traditional engklek terhadap keterampilan sosial anak usia dini TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu ?
- 2) Apakah ada pengaruh yang signifikan kemandirian terhadap keterampilan sosial pada anak usia dini TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu ?
- 3) Apakah ada interaksi bila secara bersamaan antara permainan traditional engklek dan kemandirian anak terhadap keterampilan sosial anak TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum pada penelitian ini untuk lebih mendalami, lebih mengkaji dan mendeskripsikan pengaruh permainan tradisional engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu.

Adapun Tujuan Khusus penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh Permainan Traditional Engklek dengan keterampilan sosial anak usia dini.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh kemandirian dengan keterampilan sosial anak usia dini.

- 3) Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara permainan Traditional Engklek dan Kemandirian terhadap Keterampilan Sosial anak usia dini

1.6. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan, khususnya pendidikan anak dan menambah kajian mengenai pengaruh permainan tradisional engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu. Selain itu, penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkaya sumber kepustakaan dan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan penunjang penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai :

- a) Bahan pertimbangan untuk guru-guru TK dalam menentukan program pembelajaran khususnya program melatih keterampilan sosial seperti melalui permainan tradisional
- b) Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha mengoptimalkan kebijakan pembelajaran yang optimal untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran yang kreatif dan efektif,
- c) Dapat mengasah keterampilan sosial anak, sehingga anak dapat lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sosial yang ada di sekitarnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Kajian Teori

1) Hakikat Keterampilan Sosial

1.1. Pengertian Keterampilan Sosial

Istilah sosial digunakan secara bebas dalam bahasa sehari-hari sehingga seringkali sulit mengetahui secara pasti apa yang dimaksud dengan istilah tersebut. Menurut Sastroatmodjo (2008:17) orang yang sosial ialah mereka yang perilakunya mencerminkan keberhasilan di dalam proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok. Sementara yang dimaksud dengan keterampilan adalah merupakan kemampuan minimum dalam bidang atau aspek pengembangan tertentu yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan oleh seseorang.

Menurut Hamalik (2008:173) suatu keterampilan adalah serangkaian gerakan-gerakan, tiap ikatan unit Stimulus-Respons (S-R) bertindak sebagai stimulus terhadap ikatan berikutnya. Jadi respon-respon itu dilaksanakan dalam urutan tertentu. Koordinasi gerakan, tingkah laku terampil ditinjau sebagai koordinasi antara gerakan tangan dan gerakan mata. Karena itu keterampilan seringkali disebut keterampilan perseptual motorik (perceptual motor skill) yang menitikberatkan pada koordinasi persepsi (mata) dan tindakan motorik.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat yang bersamaan dapat menguntungkan individu,

atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain (Sastroatmodjo, 2008:17).

Keterampilan sosial menurut Wikipedia (2007) “Keterampilan sosial adalah keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial yang ada”. Cara berkomunikasi tersebut diciptakan, dikomunikasikan, serta dilakukan secara verbal dan nonverbal dalam kompleksitas sosial untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi seseorang. Adapun proses pembelajaran keterampilan ini dinamakan sosialisasi. Keterampilan sosial disebut juga *pro social behaviour* yang mencakup perilaku seperti:

- Empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan orang lain
- Kemurahan hati atau dermawan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang.
- Kesadaran yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan dapat memenuhi perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran
- Memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu orang lain untuk melengkapinya suatu tugas dan membantu orang lain yang membutuhkannya.

Menurut Furqon (2005:4) secara umum keterampilan sosial merupakan cara anak dalam melakukan interaksi, baik dalam hal bertingkah laku maupun dalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Kebanyakan anak merasa kesulitan dalam berinteraksi dengan teman, guru maupun orang yang baru dikenalnya. Keterampilan sosial dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku: *Pertama*, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat intrapersonal) seperti: mengontrol emosi, menyelesaikan masalah secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain. *Kedua*, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain. *Ketiga*, perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru.

Elksnin & Elksnin (Duffy, 2004) mengemukakan perilaku interpersonal termasuk dalam keterampilan sosial dan merupakan komponen yang penting dari kecerdasan emosional. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan Erickson & Freud (Cartledge & Milburn, 1995) yang mengemukakan bahwa keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa individu sejak lahir, tetapi diperoleh melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah kemampuan individu dalam berinteraksi baik secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang diperoleh melalui proses belajar.

1.2.Aspek Keterampilan Sosial

Menurut Hurlock (1978: 254) tugas perkembangan sosial anak prasekolah adalah: (1) Menunjukkan perhatian dan kepedulian terhadap orang lain. , (2) Mengetahui perbedaan benar dan salah, (3) Mampu berbuat sesuai dengan pola yang diterima secara sosial dan (4) Belajar bergaul dengan teman sebaya.

Berdasarkan tugas perkembangan sosial anak tersebut maka setiap anak diharapkan untuk mampu bergaul dengan baik dengan orang lain dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada. Dalam periode prasekolah anak mulai dituntut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Secara bertahap anak belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Salah satu kemampuan sosial pada masa ini adalah proses sosialisasi karena melalui sosialisasi akan meningkatkan keterampilan sosial anak.

Hurlock (1978: 250) mengatakan, orang yang dikatakan dapat bersosialisasi dengan baik memerlukan tiga proses, yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial Agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak harus belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak harus belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat

3. Perkembangan sikap sosial. Untuk bermasyarakat/ bergaul dengan baik anak harus mengembangkan sikap/ tingkah laku sosial terhadap orang lain serta mengikuti aktivitas sosial yang ada di masyarakat

Moeslichatoen (Kibtiyah, 2006: 67) mengemukakan empat langkah pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di Taman Kanak-Kanak yaitu keterampilan berkaitan dengan: (a) Membina hubungan dengan anak lain, (b) Membina hubungan dengan kelompok dan (c) Membina diri sendiri.

1.3.Ciri –ciri Keterampilan Sosial

Elksnin & Elksnin (dalam Hertinjung dkk.,2008) mengidentifikasi keterampilan sosial dalam beberapa ciri, antara lain: (a) Perilaku interpersonal, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial salah satunya keterampilan dalam menjalin persahabatan, (b) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku seseorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial dan (c) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik (*academic achievement*), yaitu perilaku yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, (d) Penerimaan teman sebaya (*peer acceptance*), perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, memberi dan meminta informasi dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, (e) Keterampilan berkomunikasi, yaitu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik.

1.4.Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Cartledge & Milburn (1995) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial, di antaranya Karakteristik peserta didik, Karakteristik pribadi dan lingkungan tempat anak tumbuh merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi keterampilan sosialnya. Tingkat perkembangan, jenis kelamin (gender), kemampuan kognitif dan perilaku merupakan aspek-aspek penting yang dapat mengidentifikasi keterampilan sosial yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sosial. Adapun karakteristik dari lingkungan sosial seperti :

- a. Konteks budaya, merupakan suatu pertimbangan penting dalam mengajarkan keterampilan sosial pada anak. Perbedaan budaya juga akan berimplikasi terhadap keterampilan sosial.
- b. Situasi spesifik (*situation specificity*), merupakan sebuah konsep yang relevan dengan keterampilan sosial. Anak dengan keterampilan sosial ditandai dengan adanya fleksibilitas perilaku, mereka memiliki kesadaran bahwa pada situasi yang berbeda diperlukan perilaku yang berbeda pula.
- c. Hubungan teman sebaya, merupakan elemen terpenting dalam kehidupan anak dan memberikan kontribusi dalam perkembangan sosialnya.

Peran keterampilan sosial dalam hubungan teman sebaya menjadi salah satu faktor pendukung yang mendorong adanya penerimaan teman sebaya. Sasaran perkembangan sosial difokuskan pada keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak.

Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 22-23) menyatakan bahwa ada empat kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di Taman Kanak-kanak, yaitu: keterampilan dalam kaitan membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu.

Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: (1) Sabar menunggu giliran (2) Mau berbagi, menolong dan membantu teman, (3) Mau bergabung bermain dengan teman, (4) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, (5) Mau bekerjasama dengan teman.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Pada umumnya anak usia dini biasanya mudah berinteraksi dengan lingkungannya, tugas orangtua dan guru adalah mengajarkan dan membiasakan anak untuk berinteraksi dengan orang lain melalui cara-cara yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya

2) Hakikat Permainan Tradisional

2.1. Pengertian Bermain

Istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “ber-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada didalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (dalam Nugroho,2005)

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain “terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.”

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock, 1997. hal:320).

Menurut Soetjningsih (1998) Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri (Church & Stone dalam Hurlock, 2008).

Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008). Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan, (Desmita, 2008).

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan kecuali peraturan yang ditetapkan pemain sendiri, bermain juga kebutuhan yang penting untuk anak, dengan bermain anak bisa belajar sebagai hal selain untuk hiburan, bermain juga dapat melatih kemampuan sosial anak terhadap teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitarnya. Bermain sangat berperan penting bagi perkembangan dan

pertumbuhan anak sehingga anak dapat berkembang dan tumbuh dengan sehat.

2.2. Permainan Tradisional

2.2.1. Definisi

Permainan tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.,

Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa “permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun-temurun”. Sejalan dengan pernyataan tersebut, “permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan secara turun temurun yang bernilai suatu budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu” (Putri, 2016: 4).

Menurut Hurlock (1998.hal:325) dengan bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak menjadi lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kebanyakan permainan mereka adalah sosial, seperti yang terlihat dalam kegiatan bermain kerjasama, asal saja mereka telah di terima dalam gang dan bersamaan dengan itu timbul kesempatan untuk belajar bermain dengan cara sosial. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang sangat terlihat dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsure-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Permainan tradisional di sini bisa identik dengan istilah olah raga tradisional. Supaya suatu kegiatan dapat di kategorikan sebagai permainan tradisional tentunya harus teridentifikasi unsur tradisinya yang memiliki kaitan erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu. Di samping itu kegiatan itu pun harus kuat mengandung unsur fisik yang nyata-nyata melibatkan kelompok otot besar dan juga mengandung unsur permainan yang melandasi maksud dan tujuan dari kegiatan itu. Maksudnya, suatu kegiatan dikatakan permainan tradisional jika kegiatan itu masih diakui memiliki ciri tradisi tertentu. Melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti apa yang ditampilkannya (Agustin, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk kegiatan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dan permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang

dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

2.2.2. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikkan apalagi dengan permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi anak-anak.

Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 49-52) antara lain :

- 1) anak menjadi lebih kreatif
- 2) bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak,
- 3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak,
- 4) mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak,
- 5) mengembangkan kecerdasan logika anak,
- 6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak,
- 7) mengembangkan kecerdasan natural anak,
- 8) mengembangkan kecerdasan spasial anak,
- 9) mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan
- 10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Permainan tradisional biasanya aturan yang digunakan dibuat langsung oleh para pemainnya, dengan permainan tradisional anak dapat menggali wawasan terhadap beragam pengetahuan yang ada dalam permainan tersebut.

Permainan 12 tradisional juga mengenalkan konsep menang dan kalah sehingga saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya.

Menurut Laksmitaningrum (2017: 9-10) permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi anak yaitu manfaat sosial, manfaat disiplin, dan manfaat budipekerti.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Selain itu manfaat permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Permainan tradisional tidak hanya dapat mempengaruhi aspek anak tetapi dalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif bagi anak.

2.2.3. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Setiap bentuk kegiatan dalam bermain ataupun permainan bagi anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangannya. Menurut Nugroho (2005: 33- 34) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah Nilai demokrasi, Nilai Pendidikan, Nilai Kepribadian, Nilai Keberanian, Nilai Persatuan, dan Nilai Moral.

Unsur-unsur nilai budaya dalam permainan tradisional menurut Dharmamulya (dalam Putri, 2016: 8) yaitu :

- a) nilai kesenangan atau kegembiraan
- b) nilai kebebasan,
- c) rasa berteman,

- d) nilai demokrasi,
- e) nilai kepemimpinan,
- f) rasa tanggung jawab
- g) nilai kebersamaan dan saling membantu,
- h) nilai kepatuhan,
- i) melatih cakup dalam berhitung, dan
- j) nilai kejujuran dan sportivitas.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif yang dapat ditanamkan pada anak. Nilai-nilai tersebut yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan anak. Permainan tradisional juga dapat membantu anak dalam menjalin hubungan sosial sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis permainan seperti petak umpet, congkak, egrang, **engklek**, gobak sodor dll. Penelitian ini berfokus pada permainan tradisional gobak sodor.

2.3. Permainan Tradisional Engklek

2.3.1. Permainan Engklek

Permainan ini dinamakan engklek atau ingkling karena dilakukan dengan melakukan engklek atau berjalan melompat dengan satu kaki (Sukirman, 2008: 145). Permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5

anak perempuan dan dilakukan di halaman. Namun, sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotakkotak dipelataran semen, aspal atau tanah, menggambar 5 segi empat Dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat. (Montolalu . 2005:34).

Permainan tradisional engklek dalam bahasa daerah Bengkulu berarti Lompek Kodok yang artinya Lompat Kodok (Depdikbud:30). Sedangkan menurut Wardani (2010:15) Permainan engklek disebut juga Somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di lantai ataupun di tanah.

2.3.2. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Manfaat yang diperoleh dari permainan engklek ini adalah :

- a. Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek ini anak diharuskan untuk melompat-lompat
- b. Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c. Dapat mentaati aturan-aturan permainan yang telah disepakati bersama.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- e. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

- f. Melatih Keseimbangan. Permainan tradisional ini menggunakan satu kaki untuk melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya.
- g. Melatih ketrampilan motorik tangan anak karena dalam permainan ini anak harus melempar gacuk/kreweng

2.3.3. Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Cara bermainnya sederhana saja, cukup melompat menggunakan satu kaki disetiap petak - petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah. Untuk dapat bermain setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai atau pun batu yang datar. Kreweng/gacuk dilempar kesalah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak – petak yang ada. Saat melemparkannya tidak boleh melebihi kotak yang telah disediakan jika melebihi maka dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.

Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi “sawah”nya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan. Peserta yang memiliki “sawah” paling banyak adalah pemenangnya.

Pemmainan ini sangat seru karena bisanya paling sering kesalahan yang dilakukan adalah saat kita melempar gacuk tapi tidak pas dikotaknya atau meleset dari tempatnya.

2.3.4. Kedudukan Permainan Engklek dalam Permainan Tradisional

Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. Permainan engklek bersifat kompetitif, tapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak perempuan atau pun laki-laki, umur para pemain engklek biasanya berkisar antara 7 –14 tahun, namun tidak menuntut kemungkinan anak dibawah umur 7 tahun dapat ikut atau melakukan permainan ini (Sukirman, 2008: 145).

Untuk bermain permainan ini diperlukan tempat yang datar, berukuran 240 x 100 cm. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut gacuk yang biasanya terbuat dari pecahan genting atau tembikar (Ismail, 2006: 328).

Permainan engklek pada dasarnya masuk kedalam kategori permainan adu ketangkasan karena dilihat dari permainan yang bersifat kompetitif, serta mengandalkan ketangkasan kaki, keseimbangan dan tangan dalam permainannya.

Banyak manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional engklek, pada umumnya permainan tradisional berisikan tentang nilai-nilai dan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain serta manfaat-manfaat lain yang berguna untuk membantu tahap-tahap perkembangan sosial.

3) Hakikat Kemandirian

3.1. Pengertian Kemandirian

Subrata (dalam Suwarsiyah, 1999) berpendapat bahwa yang dimaksud dengan kemandirian yaitu kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sendiri atau mampu berdiri sendiri dalam berbagai hal. (Astiati, 2007) memaknai

Kemandirian sebagai suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya, tanpa tergantung pada orang lain

Pada umumnya anak mulai memasuki taman kanak-kanak dan mulai dituntut mengatasi ketergantungan pada orang tua atau pengasuhnya. Anak mulai monolong dirinya sendiri seperti menggunakan toilet, memakai baju, dan sepatu sendiri (Rumini dan Sundari dalam Suwarsiyah, 1999). Ketidak mandirian seorang anak identik dengan sikap bergantung yang terlalu berlebihan pada orang-orang disekitarnya (Kartono, 1995). Mengharapkan inisiatif dari anak yang tidak mandiri cukup sulit, karena anak membutuhkan peran orang-orang disekelilingnya untuk mengambil inisiatif bagi dirinya.

Anak-anak ini bisaanya juga membutuhkan kedekatan fisik dengan orang tua dan pengasuhnya Coles (dalam Hurlock, 1990). Lebih lanjut bahwa tanda lain yang bisa muncul pada anak usia prasekolah yang masih sangat tergantung pada orang tua adalah seringnya ia menangis ketika ditinggal sebentar saja oleh ibunya. Untuk mendapat bantuan dari orang disekelilingnya, anak sering kali cengeng. Kecengengan ini bahkan bisa terbawa hingga masa akhir masa prasekolah dan menjadikan anak-anak ini rewel, merengek serta sering melontarkan protes bila menemui hal-hal yang tidak sesuai dengan keinginannya. Tetapi bisaanya orang tua tidak merasa cemas dengan sikap anak mereka yang tidak mandiri (Heri, 2006). Pada umumnya sikap ini terbentuk karena pemanjaan berlebihan dengan cara melayani anak melewati batas usia, ketika anak seharusnya sudah mulai

dapat mengurus dirinya sendiri, serta kebebasan menjadi manusia dewasa pada saat nantinya (Hurlock, 1990).

Kemandirian anak usia prasekolah dapat ditumbuhkan dengan membiarkan anak memiliki pilihan dan mengungkapkan pilihannya sejak dini (Hurlock, 1990). Ibu dapat mendorongnya dengan menanyakan makanan apa yang diinginkannya, pakaian apa yang ingin dipakainya, atau permainan apa yang ingin dimainkan, serta menghargai setiap pilihan yang dibuatnya sendiri (Hurlock, 1990). Perkembangan kepribadian anak pada prasekolah sangat tergantung pada interaksi antar anak dan orang tua. Menurut Subrata (dalam Suwarsiyah, 1999), agar dapat berinteraksi dengan intensif, orang tua harus memperhatikan faktor lingkungan, pemberian pengarahan, menentukan pilihan, kebebasan berinisiatif, dan melatih tanggung jawab. Mampu menemukan sendiri tentang sesuatu yang harus dilakukan tanpa mengharapkan bimbingan dan tanpa pengarahan orang lain.

3.2. Ciri-Ciri Kemandirian

Ciri-ciri kemandirian menurut Kartini Kartono (1995) yaitu anak dapat makan dan minum sendiri, anak mampu memakai pakaian dan sepatu sendiri, anak mampu merawat dirinya sendiri dalam hal mencuci muka, menyisir rambut, sikat gigi, anak mampu menggunakan toilet dan anak dapat memilih kegiatan yang disukai seperti menari, melukis, mewarnai dan disekolah TK tidak mau ditunggu oleh ibu atau pengasuhnya.

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang ciri-ciri kemandirian. Pendapat-pendapat para ahli, seperti Gilmore dalam Chabib Thoaha, Lindzey &

Ritter, Hasan Basri, Antonius, menyebutkan hal-hal berikut ini dalam ciri-ciri kemandirian:

1. Ada rasa tanggung jawab
2. Mampu bekerja sendiri secara mandiri (jarang meminta pertolongan orang lain)
3. Memiliki sikap kreatif,
4. Punya inisiatif,
5. Menguasa ketrampilan dan keahlian sesuai dengan bidang kerjanya
6. Menghargai waktu
7. Punya rasa aman jika memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain
8. Memiliki menyelesaikan persoalan
9. Mampu menimbang dengan baik problem yang dihadapi secara intelegen
10. Puas dengan pekerjaan yang dilakukannya.
11. Punya percaya diri
12. Dapat melayani diri sendiri, terutama untuk hal-hal pribadi

Sesuai dengan pendapat Suparmi (dalam Ariyanti, 2009) ciri kemandirian meliputi :

- a) Lebih berani memutuskan hal-hal yang berkenaan dengan dirinya.
- b) Bebas dari pengaruh orang lain.
- c) Mampu berinisiatif.
- d) Dapat mengembangkan kreativitas
- e) Dapat merangsang untuk berprestasi lebih baik

3.3. Aspek-aspek Kemandirian

Menurut Kartono (1995) menambahkan bahwa kemandirian terdiri dari beberapa aspek, yaitu emosi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengontrol dan tidak tergantungnya kebutuhan emosi dari orangtua, ekonomi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengatur dan tidak tergantungnya kebutuhan ekonomi dari orangtua, intelektual yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi, sosial yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung pada orang lain.

Havighurst (dalam Mu'tadin, 2002) menyatakan bahwa kemandirian individu meliputi aspek emosi, ekonomi, intelektual dan sosial.

Aspek kemandirian menurut Gea (2002) yakni :

- a) aspek kognitif yaitu aspek yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan dan keyakinan individu tentang sesuatu, misalnya pemahaman seorang anak tentang ketidak tergantungan pada orang tua atau pengasuhnya.
- b) aspek afektif yaitu aspek yang berkaitan dengan perasaan individu terhadap sesuatu seperti halnya hasrat, keinginan atau pun kehendak yang kuat terhadap suatu kebutuhan, misalnya keinginan seorang anak untuk berhasil melakukan tugas sederhana, seperti memakai baju dan sepatu sendiri.
- c) aspek psikomotor yaitu aspek yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhannya, misalnya tindakan anak yang berinisiatif belajar mengenakan sesuatu sendiri karena dia tidak ingin selalu tergantung pada orang tua atau pengasuhnya.

Selanjutnya aspek-aspek kemandirian menurut Masrun (dalam Arianti 2009) antara lain:

- a) Bebas yaitu ditunjukkan dengan tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri bukan karena orang lain.
- b) Progresif yaitu ditunjukkan dengan usaha untuk mengejar berprestasi, penuh ketekunan, merencanakan serta mewujudkan harapan-harapannya.
- c) Inisiatif yaitu adanya pemanfaatan berpikir dan bertindak secara orisinal, kreatif dan inisiatif.
- d) Pengendalian diri yaitu adanya perasaan mampu untuk mengatasi masalahnya, mampu mengendalikan serta mampu mempengaruhi lingkungan atas usahanya.
- e) Kemampuan diri yaitu mencakup rasa percaya diri terhadap kemampuan sendiri, menerima dirinya dan memperoleh kepuasan dari usahanya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kemandirian anak meliputi aspek bebas, progresif,

3.4. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kemandirian

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap tingkat kemandirian anak usia prasekolah terbagi menjadi dua, meliputi faktor internal dan faktor eksternal (Soetjiningsih, 1995). Faktor internal merupakan faktor yang ada dari diri anak itu sendiri yang meliputi emosi dan intelektual. Faktor emosi ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak terganggunya kebutuhan emosi orang tua. Sedangkan faktor intelektual diperlihatkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi. Sementara itu faktor eksternal yaitu faktor yang datang atau ada di luar anak itu sendiri. Faktor ini meliputi

lingkungan, karakteristik, sosial, stimulasi, pola asuh, cinta dan kasih sayang, kualitas informasi anak dan orang tua, dan pendidikan orang tua dan status pekerjaan ibu (Soetjiningsih, 1995).

2.2. Kerangka Berpikir → bentuk tabel.

Anak adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Seorang anak tidak akan bisa hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya hanya digunakan untuk keperluan dirinya sendiri. Sebagai seorang individu sosial, anak selalu membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa serta lingkungan yang berbeda-beda.

Ketika bersosialisasi dengan lingkungannya, anak akan memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya, melalui pengalaman yang telah diperolehnya anak akan belajar mengembangkan keterampilan sosialnya.

Keterampilan sosial anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan bermain tradisional yakni engklek, karena dengan metode ini anak akan memperoleh pengalaman langsung bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan lingkungannya keterampilan sosial bagi kehidupan individu, maka perlu untuk melatih keterampilan sosial sedini mungkin, hal ini berlandaskan pada pengertian keterampilan sosial, yang merupakan kemampuan yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Namun, pemberian rangsangan untuk melatih keterampilan sosial anak, harus disesuaikan dengan dunia dan karakteristik anak agar pembelajaran sosial dapat berjalan efektif yakni melalui bermain. Karena bermain merupakan aktivitas dan cara belajar yang

digemari oleh anak, dengan bermain anak memperoleh banyak pengalaman sosial tanpa disadarinya.

Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang banyak memiliki manfaat dan mengandung banyak nilai sosial, serta norma-norma yang ada dimasyarakat. Maka dari itu, penting sekali untuk mengkaji kembali tentang kebermanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, sehingga permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan dilestarikan agar tidak lekang dan hilang ditelan kemajuan zaman, serta menjaga budaya leluhur yang sejatinya menjadi jati diri dan identitas nilai kebudayaan bangsa yang luhur.

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini antara lain :

1. Ada pengaruh permainan Tradisional Engklek terhadap Keterampilan sosial anak usia dini
2. Ada pengaruh kemandirian anak terhadap keterampilan sosial anak usia dini
3. Ada interaksi antara permainan engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial anak usia dini

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu di Jalan Sei Glugur Rimbun Tuntungan I Simpang Pos Kecamatan Pancur Batu. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus sampai September 2019. Perlakuan dilakukan sesuai dengan jadwal, dimana setiap perlakuan di tiap pertemuan memerlukan waktu 30 menit.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh anak usia dini TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu kelompok B Tahun Pembelajaran 2019/2020 dengan rentang usia 4-6 Tahun yang berjumlah 30 anak.

3.2.2. Sampel Penelitian

Penetapan sampel pada penelitian ini menggunakan *teknik total* terhadap seluruh peserta didik kelompok B rentang usia 4-6 Tahun yang akan dibagi menjadi 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jumlah sampel kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan permainan engklek) adalah peserta didik dengan rentang usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang dan kelas kontrol (kelas yang diberi perlakuan konvensional) berjumlah 15 orang dengan rentang usia 5-6 tahun.

3.3. Definisi Operasional Variabel

Untuk dapat memahami serta memudahkan pelaksanaan penelitian bagi peneliti, maka diperlukan penjelasan untuk setiap variabel penelitian tersebut.

3.3.1. Independent Variabel (Variabel Bebas)

Adapun variabel bebas yang berpengaruh pada variabel terikat pada penelitian ini ada dua variabel bebas, diantaranya :

3.3.1.1. Permainan Tradisional Engklek

Yang dimaksud dengan Permainan Engklek adalah suatu desain aktivitas/kegiatan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan engklek biasa dimainkan oleh 2 sampai 5 anak perempuan dan dilakukan di halaman sekolah dengan cara melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

3.3.1.2. Kemandirian

Kata kemandirian berasal dari kata dasar diri yang mendapat awalan *ke* dan akhiran *an* yang kemudian membentuk suatu kata keadaan atau kata benda. Karena kemandirian berasal dari kata dasar diri, maka pembahasan mengenai kemandirian tidak dapat dilepaskan dari pembahasan diri itu sendiri, yang dalam konsep Rogers disebut istilah *self* karena diri itu merupakan ini dari kemandirian (Asrori & Ali, 2011:109).

Steinberg (dalam Damayanti & Ibrahim, 2011: 155) Kemandirian merupakan kemampuan individu dalam mengelola dirinya, ditandai dengan tidak

tergantung pada dukungan emosional orang lain terutama orang tua, mampu mengambil keputusan secara mandiri dan konsekuen terhadap keputusan tersebut, serta memiliki seperangkat prinsip tentang benar dan salah, penting dan tidak penting .

3.3.1.3.Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial menurut Wikipedia (2007) “Keterampilan sosial adalah keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial yang ada”. Cara berkomunikasi tersebut diciptakan, dikomunikasikan, serta dilakukan secara verbal dan nonverbal dalam kompleksitas sosial untuk mengetahui tingkat kecerdasan emosi seseorang. Adapun proses pembelajaran keterampilan ini dinamakan sosialisasi. Keterampilan sosial disebut juga *pro social behaviour* yang mencakup perilaku seperti:

- Empati yang di dalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan orang lain
- Kemurahan hati atau dermawan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang.
- Kesadaran yang di dalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan dapat memenuhi perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran

- Memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu orang lain untuk melengkapi suatu tugas dan membantu orang lain yang membutuhkannya.

3.3.2. Dependent Variable (Variabel Terikat)

Variabel ini disebut sebagai variabel terikat karena variabel ini dipengaruhi dan terikat oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial (Y) yaitu (a) keterampilan anak berkomunikasi seperti anak mampu menggunakan bahasa yang mudah dipahami, anak mampu menyampaikan pendapat serta anak bersedia mendengarkan pendapat orang lain, (b) peeracceptence (penerimaan teman sebaya) seperti anak mau bekerja sama dengan temannya dan bersedia untuk membantunya, (c) membina hubungan dengan kelompok seperti anak menaati peraturan, bekerja sama dalam tim, anak mampu menyesuaikan diri dengan temannya, dan (d) mengatasi konflik dalam bermain seperti anak mampu menyelesaikan masalah temannya dan berperan menjadi penengah ketika terjadinya konflik atau masalah.

3.4. Pendekatan Penelitian

Adapun desain penelitian ini menggunakan desain faktorial (Factorial Design) 2x2 dimana melibatkan dua atau lebih variabel bebas dan sekurang-kurangnya satu yang dimanipulasi oleh peneliti.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek dan kemandirian terhadap keterampilan sosial bagi anak usia dini. Sesuai dengan pendapat Mohammad Ali (2014) penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu

terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Artinya, adanya hasil dari penelitian dikonversikan ke dalam angka-angka. Dan hasil yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

Dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelompok antara lain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang akan mendapat perlakuan yang menerapkan permainan tradisional engklek sedangkan kelompok kontrol dengan menerapkan kegiatan konvensional guna bertujuan sebagai kelompok pembandingan.

3.5.Desain Penelitian

Berikut adalah gambaran penelitian quasi eksperimen dengan desain faktorial 2x2 terhadap permainan engklek yang akan digunakan terhadap keterampilan sosial anak, antara lain sebagai berikut :

Tabel 1 . Desain Penelitian

| Kemandirian | Keterampilan Sosial | Permainan engklek | Konvensional |
|-------------------------------|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| | | (A₁) | (A₂) |
| Tinggi (B₁) | | A ₁ B ₁ | A ₂ B ₁ |
| Rendah (B₂) | | A ₁ B ₂ | A ₂ B ₂ |

Keterangan :

A₁ : Permainan Engklek

A₂ : Kegiatan Konvensional

B₁ : Kemandirian Tinggi

B₂ : kemandirian Rendah

A₁B₁ : perkembangan Keterampilan Sosial yang diterapkan melalui permainan engklek dengan kemandirian yang tinggi.

- A₂B₁ : perkembangan Keterampilan Sosial yang diterapkan melalui kegiatan konvensional dengan kemandirian yang tinggi.
- A₁B₂ : perkembangan Keterampilan Sosial yang diterapkan melalui permainan engklek dengan kemandirian yang rendah.
- A₂B₂ : perkembangan Keterampilan Sosial yang diterapkan melalui Kegiatan Konvensional dengan kemandirian yang rendah

3.6. Pengontrolan Perlakuan

Tujuan perlakuan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang benar-benar sah sehingga dapat digunakan secara akurat dalam pengujian hipotesis penelitian. Untuk memenuhi validitas perlu diadakannya pengontrolan perlakuan terhadap validitas eksperimen.

Menurut Gay (1981) terdapat dua jenis validitas yakni validitas internal dan eksternal. Pengontrolan perlakuan terhadap validitas internal dan validitas eksternal perlu dilakukan.

3.6.1. Pengontrolan Variabel Internal

- 1) Pengaruh pada guru untuk mengembangkan pendekatan diharapkan dengan mengembangkannya sendiri dan hanya dapat didiskusikan dengan peneliti
- 2) Pengaruh instrumen, semua instrumen yang digunakan pada penelitian ini dapat diterapkan setelah uji tingkat variabel yang reabilitas standar
- 3) Pengaruh ketepatan jumlah sampel, dikontrol dan dalam hal ini sampel dalam jumlah siswa yang diberi perlakuan ada pada tingkat 95% kehadirannya

- 4) Pengaruh historis untuk menghindari semaksimal mungkin adanya kejadian-kejadian pada subjek penelitian selama berlangsungnya perlakuan
- 5) Pengaruh kematangan dilakukan dengan cara memberi perlakuan dalam jangka waktu 2 x pertemuan pada setiap perlakuan
- 6) Pengaruh efek pengukuran dikontrol dengan cara memotivasi siswa untuk mengerjakan semua tes secara sungguh-sungguh sesuai dengan kemajuan mereka
- 7) Pengaruh seleksi yaitu kelompok subjek penelitian benar-benar memiliki karakteristik yang tidak terlalu berbeda

3.6.2. Pengontrolan Variabel Eksternal

- 1) Variabel Populasi dikendalikan melalui penarikan sampel yang benar dan bersifat representatif
- 2) Variabel Ekologi, dikendalikan dengan penyesuaian yang benar, guru yang mengajar di setiap kelompok adalah guru yang mengajar seperti biasanya.
- 3) Efek reaktif selama perlakuan berlangsung pada suasana kelas yang dijalankan seperti biasanya seolah-olah tidak sedang terjadi eksperimen
- 4) Interpretasi perlakuan ganda yaitu dengan mengawasi setiap kelas subjek penelitian hanya dengan satu macam perlakuan saja

3.6.3. Validitas Internal

Validitas internal menunjuk pada usaha untuk mengendalikan proses eksperimen. Pengontrolan validitas internal dimaksudkan agar hasil yang

diperoleh pada penelitian benar-benar merupakan akibat dari perlakuan yang diberikan. Terdapat beberapa komponen yang harus diketahui dan kontrol sebagai upaya menjaga validitas internal, yaitu : (1) pengaruh pengukuran dan (2) statistical regression.

Pengaruh pengukuran instrumen terhadap hasil penelitian di kontrol melalui penggunaan instrumen oleh pengontrolan dengan cara tersebut diharapkan pendidik memiliki pemahaman yang sama terhadap instrumen yang digunakan dan terampil menggunakan instrumen sehingga kesalahan dalam penggunaan instrumen dapat dihindari.

Statistical regression adalah pengaruh regresi dimana adanya variabel-variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat dalam penelitian ini yang tidak dapat dikontrol. Variabel tersebut antara lain karakteristik populasi seperti kualitas pendidik, kurikulum yang digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki, lingkungan sosial, dan geografis lembaga PAUD, latar belakang pendidikan orang tua, serta status sosial ekonomi keluarga. Pada penelitian ini, karakteristik populasi dari kedua kelompok perlakuan relatif sama. Untuk mengontrol pengaruh regresi maka dilakukan penetapan perlakuan secara acak.

3.6.4. Validitas Eksternal

Validitas Eksternal pada penelitian ini adalah validitas populasi dan ekologi yang bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan pada populasi, diplikasikan pada latar (setting) dan waktu yang berbeda.

Adapun cara untuk mengontrol validitas populasi sebagai berikut :

- a) Mengambil subjek penelitian sesuai dengan karakteristik populasi melalui prosedur yang dapat dipertanggung jawabkan
- b) Melakukan penentuan subjek yang akan menjadi kelompok Permainan Tradisional Engklek dan kelompok Konvensional secara acak.

Adapun cara mengontrol validitas ekologi dilakukan dengan cara :

- a) Tidak mengubah suasana kelas seperti sebelum penelitian dilakukan seperti pendidik yang mengajar kelas yang dipakai untuk Engklek dan Konvensional
- b) Program perlakuan disusun bersama antara peneliti dan pendidik melaksanakan pembelajaran
- c) Pengumpulan data dilakukan secara tersamar yaitu seperti kegiatan belajar dengan pendekatan individual .

3.7. Prosedur dan Pelaksanaan Perlakuan

3.7.1. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilaksanakan selama penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Penentuan kelompok (membagi 2 kelas diantaranya kelas eksperimen untuk permainan Engklek dan kelas Kontrol antaranya Kegiatan Konvensional
- 2) Penentuan pendidik dengan memperhatikan tingkat pendidik, lama mengajar dan pelatihan yang pernah diikuti
- 3) Penentuan kemandirian pada anak usia dini yakni menentukan anak yang memiliki kemampuan berkembang sangat baik saat bermain engklek berdasarkan instrumen penilaian terhadap kemandirian anak.

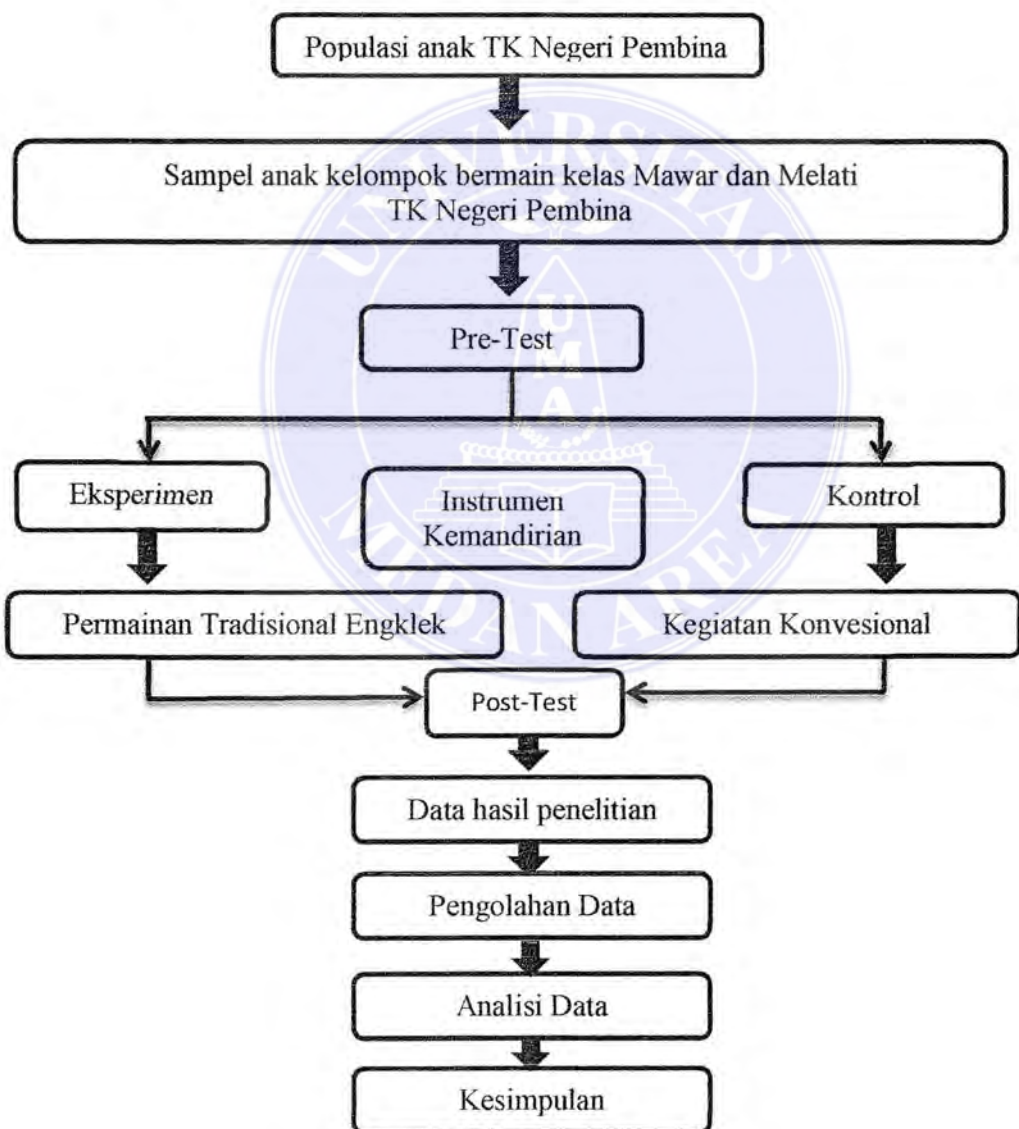
- 4) Menyusun kegiatan bermain di kegiatan inti berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran Harian (RPPH) yakni permainan tradisional engklek.
- 5) Ketika perlakuan eksperimen sedang berlangsung guru melakukan observasi untuk melihat perkembangan dengan menggunakan tes skala pembelajaran kepada seluruh anak untuk melihat anak yang memiliki tingkat kemandirian yang tinggi dan keterampilan sosial yang tinggi. Ciri-ciri kemandirian anak yang tinggi maupun anak yang memiliki tingkat keterampilan sosial yang rendah diperoleh dari skor angket aktifitas belajar siswa.

3.7.2. Pelaksanaan Penelitian

Perlakuan bermain tradisional engklek ini dilaksanakan dua kali dalam seminggu selama enam minggu sehingga jumlah pertemuan sebanyak 12 kali. Tahapan pelaksanaan ini mengacu pada langkah-langkah pembelajaran yang sudah dibuat dalam kegiatan inti antara lain :

- 1) Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan di luar kelas dengan permainan tradisional engklek.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang pengertian permainan tradisional engklek.
- 3) Guru mempraktekkan cara bermain engklek yaitu mempraktekkan cara melompati kotak-kotak yang ada di permainan tradisional engklek dan mempraktekkan cara melempar gacuk agar tepat ke sasaran.

- 4) Guru kemudian membagi anak dalam 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak.
- 5) Guru mengajak anak untuk bermain permainan tradisional engklek secara bergantian berkelompok.
- 6) Setelah semua kelompok selesai bermain engklek guru mengajak anak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan bermain engklek yang sudah dilakukan dan memberikan pujian kepada anak.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

3.8. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam waktu penelitian dengan menggunakan sesuatu metode (Suharsimi Arikunto, 2013;136). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Kuesioner Perkembangan Keterampilan sosial, (2) Lembar Observasi Tingkat Kemandirian Anak.

3.8.1. Perkembangan Keterampilan Sosial

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi essay. Adapun kisi-kisi kuensioner hasil belajar perkembangan keterampilan sosial sebagai berikut :

Tabel 2 : Kisi-kisi instrumen penelitian pengaruh Engklek terhadap keterampilan sosial (Sumber : diadaptasi dari Gian Prantoro, 2015, hlm. 5)

| No | Aspek Keterampilan Sosial | Indikator | No Item | Jml |
|----|---|---|---------|-----|
| | Keterampilan Berkomunikasi | Anak mampu menggunakan bahasa yang mudah dipahami orang lain | 1 | 3 |
| | | Anak mampu menyampaikan pendapatnya | 2 | |
| | | Anak bersedia mendengarkan pendapat dari orang lain | 3 | |
| | Peer Acceptance (penerimaan teman sebaya) | Anak diajak bekerja sama dengan temannya | 4 | 2 |
| | | Anak lain bersedia membantunya | 5 | |
| | Membina hubungan dengan kelompok | Anak menaati aturan bersama | 6 | 3 |
| | | Anak mampu bekerjasama dalam tim | 7 | |
| | | Anak mampu menyesuaikan diri dengan harapan teman | 8 | |
| | | Anak dapat menyelesaikan masalah antar teman (misal bertengkar) | 9 | |

| | | | |
|---------------------------------|---|----|----|
| Mengatasi konflik dalam bermain | Anak berperan menjadi penengah ketika terjadi konflik | 10 | 2 |
| Total | | | 10 |

Menurut Sudijono (2009:223) nilai akhir siswa dapat diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh siswa dengan skor maksimum 100 atau :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Hasil penilaian dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

| Skor | Kategori |
|--------|---------------|
| 85-100 | Sangat Baik |
| 75-84 | Baik |
| 65-74 | Cukup |
| 55-64 | Kurang |
| 0-54 | Sangat Kurang |

Tabel 3 ; Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial

3.8.2. Lembar Observasi Kemandirian

Instrumen pengukuran perkembangan Kemandirian anak yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat kemandirian anak saat kegiatan pembelajaran Bermain Traditional Engklek dilakukan.

Kisi-kisi instrumen observasi kemandirian yang meliputi beberapa indikator dan butir amatannya antara lain sebagai berikut :

Tabel 4 : Lembar pengamatan observasi berdasarkan aspek kemandirian

| No | Indikator Kemandirian | Butir amatan | Jml |
|----|------------------------------------|--|-----|
| 1 | Kemampuan untuk menentukan pilihan | Mampu menentukan pilihan langkah apa yang dilakukan | 1 |
| 2 | Berani mengambil keputusan | Tidak bergantung kepada teman untuk menyelesaikan tugasnya | 1 |

| | | | |
|---------------|--|--|-----------|
| 3 | Memiliki rasa kepercayaan diri | Mampu melaksanakan kegiatan yang diberikan | 1 |
| 4 | Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya | Tidak menangis atau takut apabila melakukan kesalahan | 1 |
| 5 | Kemauan menyelesaikan tugas | Mampu menyelesaikan tugas tepat waktu, Mampu menyelesaikan tugas lebih awal | 2 |
| 6 | Mengarahkan dan mengembangkan diri | Mempunyai kreatifitas untuk mengembangkan tugasnya yang diberi oleh guru Mempunyai ide baru | 2 |
| 7 | Menyesuaikan diri dengan lingkungannya | Cepat akrab dengan teman dan bermain dengan teman Tidak malu dan takut berkomunikasi dengan teman | 2 |
| JUMLAH | | | 10 |

3.8.3. Uji Coba Instrumen

a. Validitas instrumen

Supriadi (2016:7) menegaskan kriteria yang mendasar dari suatu tes yang tangguh adalah tes tersebut dapat mengukur hasil-hasil yang konsisten dengan tujuannya. Kekonsistenan ini menurut Fraser dan Gillam (Supriadi, 2010) adalah validitas dari soal tersebut. Untuk mengetahui validitas isi, dilakukan dengan berdasarkan atas pertimbangan (judgement) dari para ahli, atau orang yang dianggap ahli dalam bidang ini, salah satunya adalah dosen pembimbing.

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria, memiliki kesejajaran antara hasil tes dan kriteria, untuk itu perlu dilakukan validitas empirik. Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas empirik adalah teknik korelasi product moment dengan angka kasar yang dikemukakan

oleh Pearson (Arikunto, 2012, hlm. 85). Rumus korelasi product moment dengan angka kasar adalah sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{XY} = korelasi antara variabel X dan Y
 N = banyak subjek
 X = nilai hasil uji coba
 Y = nilai rerata harian

Setelah koefisien validitasnya diketahui, kemudian R_{XY} diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada tabel dibawah ini (Riduwan, 2006 , hlm. 228) :

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Cukup |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,000 | Sangat Kuat |

Tabel 6: Interpretasi Koefisien Korelasi

Untuk mengetahui validitas setiap butir soal, dalam penelitian ini soal tes/instrumen terlebih dahulu diujikan pada peserta didik lain yang bukan peserta didik tempat penelitian. Hasil uji coba yang diperoleh tidak dihitung secara manual, melainkan diolah menggunakan program Software SPSS 22.0 for Windows hingga diperoleh validitas setiap butir soal.

Dalam penelitian ini perhitungan validitas menggunakan korelasi pearson product moment dan perhitungan reabilitasnya menggunakan alpha-cronbach. Adapun nilai validitasnya sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validitas dan Reabilitas Indikator pada Variabel Perlakuan Engklek selama pembelajaran pada Kelas Eksperimen

| Variabel | No.item | Koefisien Validitas | Titik kritis | Keterangan |
|---------------------------------------|---------|---------------------|--------------|------------|
| Permainan Engklek Selama Pembelajaran | 1 | 0,771 | 0,300 | Valid |
| | 2 | 0,916 | 0,300 | Valid |
| | 3 | 0,826 | 0,300 | Valid |
| | 4 | 0,869 | 0,300 | Valid |
| | 5 | 0,840 | 0,300 | Valid |
| | 6 | 0,473 | 0,300 | Valid |
| | 7 | 0,774 | 0,300 | Valid |
| | 8 | 0,916 | 0,300 | Valid |
| | 9 | 0,833 | 0,300 | Valid |
| | 10 | 0,826 | 0,300 | Valid |
| Koefisien Reliabilitas | | | 0,952 | |
| Titik Kritis | | | 0,700 | |
| Keterangan | | | Reliabel | |

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa seluruh indikator memiliki koefisien validitas diatas 0,3 sehingga diketahui bahwa seluruh indikator yang mengukur permainan Engklek selama pembelajaran pada kelas Eksperimen dinyatakan **valid**. Hasil pengujian reabilitas juga menunjukkan hasil yang reliabel karena koefisien reabilitas yang dinyatakan diatas 0,7 yaitu sebesar 0,952.

Tabel 6. Hasil Validitas dan Reabilitas Indikator pada Variabel Perlakuan Kegiatan Konvensional selama pembelajaran pada Kelas Kontrol

| Variabel | No.item | Koefisien Validitas | Titik kritis | Keterangan |
|----------|---------|---------------------|--------------|------------|
| | 1 | 0,855 | 0,300 | Valid |
| | 2 | 0,764 | 0,300 | Valid |
| | 3 | 0,770 | 0,300 | Valid |

| | | | | |
|---|----|-------|----------|-------|
| Perlakuan Kegiatan Konvensional Selama Pembelajaran | 4 | 0,463 | 0,300 | Valid |
| | 5 | 0,739 | 0,300 | Valid |
| | 6 | 0,725 | 0,300 | Valid |
| | 7 | 0,858 | 0,300 | Valid |
| | 8 | 0,752 | 0,300 | Valid |
| | 9 | 0,933 | 0,300 | Valid |
| | 10 | 0,770 | 0,300 | Valid |
| Koefisien Reliabilitas | | | 0,935 | |
| Titik Kritis | | | 0,700 | |
| Keterangan | | | Reliabel | |

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa seluruh indikator memiliki koefisien validitas diatas 0,3 sehingga diketahui bahwa seluruh indikator yang mengukur kegiatan konvensional selama pembelajaran pada kelas kontrol dinyatakan **valid**. Hasil pengujian reabilitas juga menunjukkan hasil yang reliabel karena koefisien reabilitas yang dinyatakan diatas 0,7 yaitu sebesar 0,935.

b. Reabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2013:173) bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula. Selain itu reliabilitas instrumen digunakan untuk mengetahui kestabilan suatu instrumen jika diujikan beberapa kali. Hasil uji coba yang diperoleh tidak dihitung secara manual, melainkan diolah menggunakan bantuan program Software SPSS 22.0 for Windows.

Tingkat reliabilitas dari suatu instrumen didasarkan pada klasifikasi Guilford, sebagai berikut :

| Besarnya rII | Interpretasi |
|---------------------------|---------------|
| $0,80 < r_{II} \leq 1,00$ | Sangat tinggi |
| $0,60 < r_{II} \leq 0,80$ | Tinggi |
| $0,40 < r_{II} \leq 0,60$ | Cukup |

| | |
|---------------------------|---------------|
| $0,20 < r_{II} \leq 0,40$ | Rendah |
| Rendah $r_{II} \leq 0,20$ | Sangat rendah |

Tabel 7: Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

3.9. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data sesuai dengan rancangan yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu pendeskripsian data variabel penelitian menggunakan statistik deskriptif dan untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik *analisis of varians* (ANOVA) dua jalur.

Sebelumnya analisis dilakukan terlebih dahulu uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan dengan uji Liliefors dan uji homogenitas data pada dua kelompok sel dilakukan dengan F serta untuk empat kelompok sel dilakukan dengan uji Bartlett.

Adapun hipotesis statistik penelitian yang diuji adalah sebagai berikut :

1) Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_a : \mu A_1 > \mu A_2$$

2) Hipotesis Kedua

$$H_0 : \mu A_1 = \mu B_2$$

$$H_a : \mu B_1 > \mu B_2$$

3) Hipotesis Ketiga

$$H_0 : \mu A \times \mu B = 0$$

$$H_a : \mu A \times \mu B \neq 0$$

Dengan kalimat dapat dituliskan :

- μA_1 = Rata-rata perkembangan Keterampilan Sosial anak usia dini yang diberikan stimulasi pendidikan dengan kegiatan permainan tradisional engklek
- μA_2 = Rata-rata perkembangan Keterampilan Sosial anak usia dini yang diberikan stimulasi pendidikan dengan kegiatan konvensional
- μB_1 = Rata-rata perkembangan Keterampilan Sosial anak usia dini yang memiliki kemandirian tinggi
- μB_2 = Rata-rata perkembangan Keterampilan Sosial anak usia dini yang memiliki kemandirian rendah
- A = Permainan Tradisional Engklek
- B = Perkembangan Keterampilan Sosial Anak



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Dari hasil perhitungan dan analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

1. Terdapat pengaruh lebih tinggi perkembangan keterampilan sosial pada anak usia dini dengan bermain engklek dibanding dengan bermain konvensional di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu
2. Terdapat kemandirian pada anak usia dini yang lebih tinggi saat bermain engklek dibanding dengan bermain konvensional di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu
3. Terdapat interaksi antara bermain engklek dan kemandirian terhadap perkembangan keterampilan sosial pada anak usia dini

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain engklek dan kemandirian terhadap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini di TK Neger Pembina maka penulis menyarankan :

1. Bagi guru, dalam proses kegiatan pembelajaran harus melihat karakteristik belajar anak, maka sebaiknya menggunakan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan menarik minat anak, agar anak semangat mengikuti pembelajaran dan pembelajaran dapat berjalan secara efektif

2. Bagi peserta didik, anak diharapkan mampu berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan terlibat aktif dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak.
3. Bagi sekolah, kegiatan bermain engklek disekolah diharapkan mampu diterapkan pada peningkatan kemampuan keterampilan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Kecamatan Pancur Batu



DAFTAR PUSTAKA

- Ajun Khamdani. (2010). *Olah Raga Tradisional Indonesia*. Kalimantan Barat: PT. Marga Borneo Tarigas.
- Ayriza, Y., Izzaty, R.E., & Setiawati, F.,A.,(2004). *Pengembangan modul social skill untuk anak-anak prasekolah dan model sosialisasinya*. Yogyakarta : Pusdi PAUD.
- Bandi Utama. A.M. (2012). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini. Prosiding, Seminar Nasional*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Desvi Yanti. (2005). *Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir Yang Mengalami Gangguan Prilaku. e-USU Respository Copyright 2005*. Hal 1-19.
- Euis Kurniati. (2005). *Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Laporan Peneiitian*. UPI Bandung.
- Haerani Nur. (2013). *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Tradisional. Jurnal UNM*. Hal 1-8.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hertjung, W. S., Partini, & Pratisti, W. D. (2008). *Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau Dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience. Jurnal Penelitian Humaniora UMS*. Vol. 9, No. 2.
- Hilmiati. (2009). *Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Pembelajaran Puisi Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V SD Muhammadiyah Kolombo Yogyakarta. Tesis PPs UNY*.
- Hurlock, E. (1978). *Child Development (Perkembangan Anak)*. (Alih bahasa: dr. Med. Meitasari Tjandrasa & Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ismatul, K., Agung, P. & Ellya, R. (2011). *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Penelitian PAUDIA (Vol. 1 No. 1)*. Hlm. 91-105.

- Januszewski, & M. Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Diakses dari <http://www.tp.ac.id/tag/definisi-teknologi-pendidikan-aect-2008>. pada tanggal 20 Februari 2013, jam 20.30 WIB.
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kibtiyah, Maria. (2006). Efektifitas Cooperative Games Dalam Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak (Tinjauan Psikologis). *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat*, Volume 3, Nomor 1 Juni 2006. Hal 61 - 97.
- Lusia, K. A. (2013). *Pentingnya Bermain Bebas Bagi Anak*. Diakses dari <http://female.kompas.com/read/2013/02/12/15461520/>. Pada tanggal 24 maret 2013, 11.30 WIB.
- Masitoh. Ocih, S. & Heny, D. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Misbach. H, Ifa. (2006). Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa. *Laporan Penelitian Jurusan Psikologi UPI*, Hal 1-24.
- Ni Nyoman. S & Nur Hayati. (2009). Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Nugraha, Ali & Rachmawati, Yeni. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur Hayati. (2009). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *PPM TK Pedagogian*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Rita. Eka . Izzaty. (2010). Penerimaan teman sebaya sebagai indikator kemampuan penyesuaian diri : arti penting pengembangan karakter sejak usia dini. *Paper*, Seminar Nasional. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Seels. B.B & Richey. R.C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field (Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah: Dra. Dewi. S.P DKK. Jakarta: UNJ.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukirman. D. (2004). *Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan*. Yogyakarta: Kepel Press.

Syaodih. S. N. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset.

Syamsu Yusuf. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.

Yulia Siska. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan UPI bandung* edisi 2 agustus 2011 Hal 31-37.

