

**PENGARUH BERMAIN PASIR DAN KREATIVITAS  
TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI  
ANAK USIA DINI DI TK NASRANI 2  
MEDAN**

**TESIS**

OLEH

**DORISMA SIANTURI  
NPM. 151804095**



**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI  
PASCASARJANA UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2018**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/8/24

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

# UNIVERSITAS MEDAN AREA MAGISTER PSIKOLOGI

## HALAMAN PERSETUJUAN

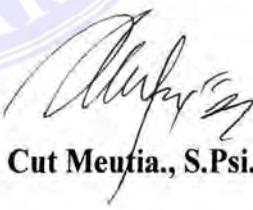
**Judul** : Pengaruh Bermain Pasir dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini di TK Nasrani 2 Medan  
**N a m a** : Dorisma Sianturi  
**N P M** : 151804095

**Menyetujui**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
Prof. Dr. Abdul Munir., M.Pd

  
Cut Meutia., S.Psi., M.Si

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**

**Direktur**

  
Prof. Dr. Sri Milfavetty., MS. Kons  
UNIVERSITAS MEDAN AREA

  
Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani., MS

## **Pengaruh Bermain Pasir Dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini DI TK Nasrani 2 Medan**

**Dorisma Sianturi**  
**151804095**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain pasir dan kreativitas terhadap kemampuan bersosialisasi anak TK Nasrani 2 Medan. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain faktorial, dengan menggunakan subjek penelitian anak TK Nasrani 2 medan yang berjumlah 20 orang dan terbagi kedalam dua kelompok yaitu 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *checklist* sebagai pedoman observasi dan penilaian kemampuan bersosialisasi anak. Koefisien validitas *checklist* kemampuan bersosialisasi berkisar antara 0.331 - 0.838, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0.917. Untuk pengukuran kreativitas menggunakan tes kreativitas figural yang telah baku. Eksperimen ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan dengan memberikan perlakuan bermain pasir terhadap kelompok eksperimen dan bermain peran diberikan kepada kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak dibandingkan dengan bermain peran, dengan nilai signifikansi ( $p$ )  $0.005 < 0.05$ . Selain itu terdapat perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang memiliki kreativitas tinggi dengan kreativitas rendah, hal ini terlihat dengan perolehan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0.005, dimana nilai signifikansi ( $p$ )  $< 0.05$ . Hasil perhitungan secara simultan diperoleh nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar 0.010, dimana nilai signifikansi ( $p$ )  $< 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan bersosialisasi anak TK Nasrani 2 Medan ditinjau dari bermain pasir dengan bermain peran dan anak yang berkekrativitas tinggi dengan berkreativitas rendah.

**Kata Kunci : Bermain Pasir, Kreativitas, Kemampuan Bersosialisasi dan Anak Usia Dini**

## **The Influence Sandplay And Creativity To The Ability Of Socializing Early Childhood In Kindergarten Nasrani 2 Medan**

**Dorisma Sianturi**  
**151804095**

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of sandplay and creativity on the ability to socialize kindergarten children Nasrani 2 Medan. The design of this study using experimental research method with factorial design, using research subjects of 2 kind of kindergarten kindergarten field that is 20 people and divided into two groups that is 10 experimental group and 10 people control group. Methods of data collection in this study using a checklist as a guideline for observation and assessment of the ability to socialize children. The coefficient of validity checklist of socialization ability ranged from 0.331 - 0.838, with reliability coefficient of 0.917. For creativity measurements using standardized figural creativity tests. This experiment was conducted six day by giving sand treatment to the experimental group and role play was given to the control group. The results of this research shows that there is influence of play sand to social ability of children compared with role play, with significance value (p)  $0.005 < 0.05$ . In addition there are differences in the ability to socialize children who have high creativity with low creativity, it is seen with the acquisition value of significance (p) of 0.005, where the value of significance (p)  $< 0.05$ . The result of simultaneous calculation obtained by significance value (p) equal to 0.010, where the value of significance (p)  $< 0.05$  so it can be concluded that there is a difference in socialization ability of kindergarten children of Nasrani 2 Medan in terms of playing sand with role playing and high creativity children with low creativity children.*

*Keywords: Sand play, Creativity, Socializing Ability and Early Childhood*

5. Ibu Cut Metia, S.Psi, M.Psi selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dan pengarahan kepada peneliti.
6. Bapak dan ibu selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk hadir dan memberikan masukan pada penelitian ini
7. Seluruh dosen program studi pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area yang telah membantu dan memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama peneliti menimba ilmu di pasca sarjana Psikologi Universitas Medan Area.
8. Kepada Guru-Guru TK Nasrani 2 yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Kepada anak TK Nasrani 2 Medan yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak bagian yang perlu diperbaiki dan dikembangkan dalam karya ini, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti bersedia menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini.

Medan, Feb 2018

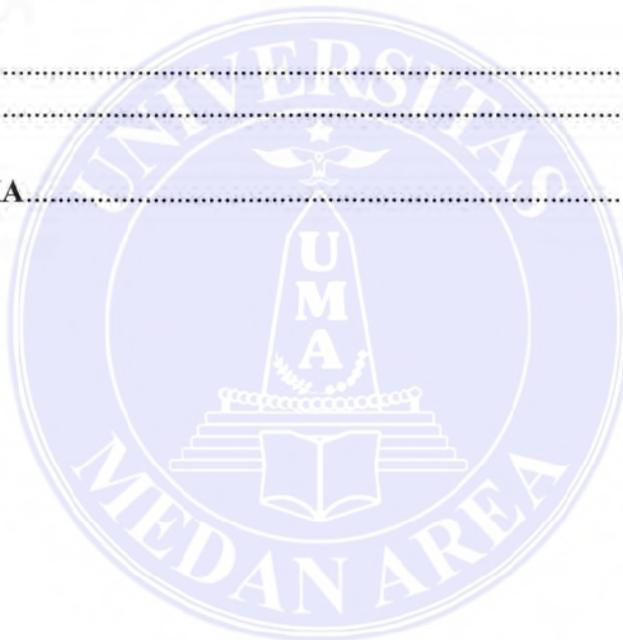
**Dorisma Sianturi**  
**151804095**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>MOTTO</b>	
<b>PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Maslaha .....	7
1.3. Rumusan Masalah .....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Peneltian.....	9
1.6. Penelitian Yang Relevan .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Kemampuan Bersosialisasi .....	11
2.1.1. Definisi Bersosialisasi .....	11
2.1.2. Pola Perilaku Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini ...	12
2.1.3. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini.....	16
2.2. Kreativitas.....	16
2.2.1. Definisi Kreativitas.....	16
2.2.2. Jenis Kreativitas Anak Usia Dini .....	17
2.2.3. Aspek Kreativitas Figural.....	19
2.3. Bermain Pasir.....	20
2.3.1. Definisi Bermain Pasir .....	20
2.3.2. Aspek Yang Dikembangkan Dalam Bermain Pasir .....	21
2.3.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Pasir.....	22
2.3.4. Tahapan Tahap Bermain Pasir .....	23

UNIVERSITAS MEDAN AREA

4.4. Pembahasan .....	62
4.4.1. Pengaruh Bermain Pasir Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Dibandingkan Bermain Peran.....	62
4.4.2. Perbedaan Anak Yang Memiliki Kretivitas Tinggi Dengan Yang Kreativitas Rendah Dalam Hal Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Anak.....	64
4.4.3. Perbedaan Kemampuan Bersosialisai Anak Usia Dini Di TK Nasrani 2 Medan Ditinjau Dari Bermain Peran Dengan Bermain Pasir Dan Anak Yang Berkreativitas Tinggi Dengan Berkreativitas Rendah .....	67
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	69
5.2. Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kerangka Konseptual.....	31
Tabel 3.1. Desain Faktorial 2X2.....	34
Tabel 3.2. Tahapan Pembelajaran bermain Paasir.....	36
Tabel 3.3. Tahapan Pembelajaran Bermain Peran.....	37
Tabel 3.4. checklist Kemampuan Bersosialisasi.....	42
Tabel 3.5. skala Kemampuan Bersosialisasi.....	42
Tabel 3.6. Deskripsi Penilaian skala Kemampuan Bersosialisasi .....	43
Tabel 4.1. Validitas cheklist kemampuan Bersosialisasi.....	50
Tabel 4.2. Reliabilitas kemampuan Bersosialisasi .....	51
Tabel 4.3. Nilai Kreativitas Figural .....	53
Tabel 4.4. Nilai Pretest Kemampuan Bersosialisasi Anak .....	54
Tabel 4.5. Kategori kemampuan Bersosialisasi Kelompok Eksperimen..	56
Tabel 4.6. Nilai Kemampuan Bersosialisasi Anak Dengan Kreativitas Rendah Pada Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 4.7. Nilai Kemampuan Bersosialisasi Anak Dengan Kreativitas Tinggi Pada Kelompok Eksperimen.....	57
Tabel 4.8. Kategori Kemampuan Bersosialisasi Kelompok Kontrol.....	58
Tabel 4.9. Nilai Kemampuan Bersosialisasi Anak Dengan Kreativitas Rendah Pada Kelompok Kontrol.....	58
Tabel 4.10. Nilai kemampuan Bersosialisasi Anak Dengan Kreativitas Tinggi Pada Kelompok Kontrol .....	59
Tabel 4.11. Nilai Postest Kemampuan Bersosialisasi Anak.....	60
Tabel 4.12. Hasil Uji Hipotesis.....	61

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami suatu proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak berada dalam keadaan yang sangat peka untuk menerima rangsangan dari lingkungannya. Apabila anak berinteraksi dengan lingkungan berarti sekaligus anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan. Dengan demikian, hubungan anak dengan lingkungan bersifat timbal balik, baik yang bersifat perkembangan psikologis, fisik, motorik, intelektual, emosi, bahasa dan sosial. Usia tiga sampai enam tahun anak sedang dalam masa peralihan dari masa egosentris menuju ke masa sosial. Pada usia ini anak mulai berkembang rasa sosialnya. Anak mulai banyak berhubungan dengan lingkungannya, terutama lingkungan sosialnya. Anak mulai bertanya segala macam yang dihayatinya. Disamping itu juga anak mulai banyak mengeluarkan pendapat dan menanggapi hal-hal yang dapat diamati atau didengarnya.

Perkembangan sosial anak ialah bagaimana anak usia dini berinteraksi dengan teman sebayanya atau teman-teman yang lebih tua dari padanya terlepas dari betul dan salahnya anak dalam bergaul dengan temannya. Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrik, individual ke arah interaktif, komunal. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya

terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul bertingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial (Kostelnik, Soderman, & Waren, 1993). Pembelajaran di TK pada tahap awal lebih dominan kegiatan individual daripada kegiatan kelompok akan tetapi kegiatan kelompok kecil dan klasikal juga penting untuk memperkenalkan kepada anak. Hal ini membuat egosentris anak berkurang, mengembangkan rasa empati dan melatih kerja sama. Secara umum positif negatif dari perkembangan sosial emosi anak akan mempengaruhi tinggi rendah kadar aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak dalam kehidupannya. Semakin kuat sosial emosi anak memberi tekanan akan semakin kuat mengguncangkan keseimbangan tubuh menuju tindakan tertentu. Realitas menunjukkan bahwa perkembangan sosial sebagian besar anak-anak TK Nasrani masih kurang.

Hal ini tercermin ketika ada anak yang tidak mau bersosialisasi dengan temannya dikarenakan malu dan sukanya menyendiri. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 20 September 2017, pukul 10.00 WIB ditemukan ada sekitar 5 anak selalu menyendiri, ketika jam istirahat anak tersebut terlihat menyendiri dan murung, tidak seperti teman yang lain. Selain itu terdapat 2 orang anak yang kurang aktif di dalam kelas. Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara terhadap salah satu guru, ibu X mengemukakan terdapat 5 orang murid yang malu-malu dan takut dalam bersosialisasi dengan temanya dan agak sulit diajak komunikasi. Selain itu terdapat 3 orang anak yang sulit berbagi dengan teman-

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 10/8/24

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

temannya. Diketahui bahwa kurangnya perkembangan sosial disebabkan karena proses pembelajaran kurang variatif, kurang kerjasama antar sesama serta waktu istirahat yang tidak bersamaan membuat anak kurang berinteraksi dengan teman yang lainnya, sehingga perkembangan sosial anak kurang. Hal ini menyebabkan anak cenderung bersifat pendiam dan kurangnya komunikasi dengan orang lain.

Selain itu disebabkan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat kaku dimana oleh proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru, guru menjelaskan dan memberikan contoh kepada anak dan evaluasi yang diberikan hanya sebatas seberapa besar yang dilakukan oleh anak sesuai yang diperagakan oleh guru. Sehingga dalam proses pembelajaran anak bersifat pasif, tidak diberi kesempatan untuk mengembangkan daya imajinatif dan interaksi dengan teman yang lain. Menurut Bredekamp & Copple (dalam Musfiroh & Tatminingsig, 2015) mengemukakan salah satu cara menstimulus perkembangan bahasa dan sosial-emosional anak melalui metode bermain pasir. Karena dengan bermain pasir dapat membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul. Hal tersebut didukung juga oleh hasil penelitian Nurjatismika Yusep (2012) yang mengatakan Salah satu metode meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak yaitu dengan bermain pasir karena bermain pasir dilakukan secara berkelompok sehingga dapat melatih dan mengembangkan sosial-emosional anak.

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/8/24

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

Access From (repository.uma.ac.id)16/8/24

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan, kreatif dan merupakan kegiatan alamiah yang sangat disenangi oleh anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia terutama bagi anak-anak. Menurut Musfiroh (2005: 2) “menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak. Dalam bermain bahasa sangatlah penting bagi anak, sesuai dengan pendapat Dhieni (2008), menyatakan bahwa bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu pikiran, perasaan dan keinginannya. Sejalan dengan Soegeng (2006) menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan, ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa. Menurut Suhartono (2008), menyatakan bahwa dengan bantuan bahasa, anak tumbuh dari organisme biologis menjadi pribadi didalam kelompok. Pribadi itu berpikir, merasa, bersikap, berbuat serta memandang dunia dan kehidupan seperti masyarakat disekitarnya sehingga keterampilan kerjasama pun dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Selama ini teknik bermain yang diterapkan di TK Nasrani 2 Medan masih bersifat konvensional karena alat yang digunakan masih minim dan masih berpusat kepada arahan dan instruksi dari guru, seperti permainan peran. Bermain peran adalah salah satu jenis permainan aktif yang diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Perilaku yang dilakukan anak ditampilkan dalam setiap tingkahlaku yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 10/8/24

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

nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikaguminya atau ditakutinya baik yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton difilm. Namun bermain peran yang selama ini dilakukan di TK Nasrani 2 masih bersifat konvensional karena permainan yang dilakukan masih berpusat pada arahan guru, alat yang digunakan terbatas, anak masih berfokus pada hafalan dialog sehingga anak tidak diberikan kesempatan untuk berkarya selain itu proses pelaksanaan bermain peran membutuhkan waktu yang lama karena anak harus ditugaskan menghafal dialog yang diperankan sehingga pelaksanaan bermain peran kerap sekali kurang efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena banyak memakan waktu. Sedangkan bermain pasir dalam proses pelaksanaannya tidak memakan banyak waktu dan anak diberikan berkreasi dalam bermain pasir baik tugas yang diberikan secara individu maupun kelompok.

Selain dengan bermain pasir, kemampuan bersosialisasi anak juga dipengaruhi oleh internal anak. Salah satunya adalah kreatifitas. Menurut Hurlock (1997) anak yang memiliki kreatifitas tinggi cenderung dapat bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungannya, hal ini disebabkan mereka memiliki lebih banyak ide-ide dalam menciptakan suasana dari pada anak yang kurang memiliki kreatifitas. Melalui metode bermain pasir kemampuan bersosialisasi anak dapat dikembangkan dengan metode yang menarik dan menyenangkan bagi anak dan juga dapat mengasah atau menstimulus kreatifitas anak usia dini. Kreatifitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara

tuntas. Kreatifitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreatifitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Para ahli meyakini bahwa kreatifitas terpupuk dalam pembelajaran dengan pendekatan informal. Dalam pendekatan ini, sekolah dirancang sedemikian rupa sehingga anak senang berada di sekolah. Anak juga terbebas dari rasa takut dan tertekan. Mereka memperoleh rasa aman, dihargai, dan diakui peran sertanya dalam proses pembelajaran. Anak memperoleh keyakinan bahwa apa yang mereka mintai dan mereka butuhkan akan diperhatikan dan disalurkan oleh guru. Pendekatan informal lebih memperhatikan proses pembelajaran daripada hasil. Target tidak dipegang kaku, namun disesuaikan dengan kondisi anak dan konteks lingkungan. Konsep diulas secara integratif melalui topik-topik yang hangat dan riil di sekitar anak. Oleh sebab itu sangat penting sekali menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak salah satunya dengan menggunakan metode bermain pasir.

Dari fenomena diatas, maka peneliti menganggap bahwa masalah kemampuan bahasa dan kerja sama anak ditinjau dari bermain pasir sangat penting diteliti dengan judul "PENGARUH BERMAIN PASIR DAN KREATIVITAS TERHADAP KEMAMPUAN BERSOSIALISASI ANAK USIA DINI DI TK NASRANI 2 MEDAN".

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK Nasrani 2 Medan terdapat beberapa masalah yang dialami oleh TK Nasrani 2 Medan yaitu :

1. Perkembangan sosialisasi anak TK Nasrani 2 Medan mengalami hambatan hal ini terlihat dari beberapa perilaku anak yang menarik diri dan tidak mau bermain dengan teman-teman yang lain, selain itu sukar membagi makanan dengan teman.
2. Metode pengajaran yang diterapkan bersifat kaku dan monoton sehingga antusias anak dalam belajar kurang.
3. Media yang digunakan dalam proses pengajaran kurang bervariasi.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diurai, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1.2.1. Apakah ada pengaruh bermain pasir terhadap peningkatan kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan dibandingkan dengan bermain peran?
- 1.2.2. Apakah ada perbedaan kemampuan bersosialisasi antara anak yang kreatifitas tinggi dengan anak yang kreatifitas rendah di TK Nasrani 2 Medan?

- 1.2.3. Apakah ada perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia dini ditinjau dari bermain pasir dengan bermain peran dan anak yang kreativitas tinggi dengan yang kreativitas rendah di TK Nasrani 2 Medan?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Untuk mengetahui pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan dibandingkan dengan bermain peran.
- 1.3.2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan bersosialisasi anak yang memiliki kreativitas tinggi dengan anak yang memiliki kreativitas rendah di TK Nasrani 2 Medan.
- 1.3.3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia dini ditinjau dari bermain pasir dengan bermain peran dan anak yang memiliki kreativitas tinggi dengan anak yang memiliki kreativitas rendah di TK Nasrani 2 Medan.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua kategori, yaitu :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran dalam memajukan psikologi khususnya kajian pendidikan dalam upaya mendidik anak dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak sejak dini.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### a. Bagi Anak

Memberikan sebuah media belajar yang menyenangkan sehingga perkembangan anak secara kognitif dan sosial- emosional dapat berkembang dengan baik dan anak memiliki karakter yang positif.

#### b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dalam upaya mendidik dan mengajar anak dengan lebih bervariasi dan menyenangkan.

#### c. Bagi Peneliti

Sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan peneliti baik dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan dalam melakukan penelitian.

## 1.5. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang pengaruh bermain pasir dan kreativitas terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia di di TK Nasrani 2 Medan, merupakan penelitian yang orisinal, belum pernah diteliti sebelumnya. Namun terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Perbedaan perkembangan sosial anak usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini Dan Tanpa Pendidikan Usia Dini Di Kecamatan Peterongan Jombang. Diteliti oleh Retno wulandari pada tahun 2016. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan dengan nilai p sebesar 0,002 ( $p < 0,05$ ), terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial pada anak usia 3-6 tahun dengan pendidikan usia dini dan tanpa pendidikan usia dini di Kecamatan Peterongan Jombang.
2. Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan pasir pada anak usia 4 – 5 Tahun. Diteliti oleh Rini Rubianti pada tahun 2015. Berdasarkan hasil penelitian bahwa permainan pasir dapat meningkatkan keterampilan sosial anak khususnya pada aspek bersedia bermain dengan teman, mau meminjamkan miliknya dan bekerjasama merapikan alat permainan setelah digunakan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kemampuan Bersosialisasi

##### 2.1.1. Definisi Bersosialisasi

Sosialisasi didalam individu sebagai makhluk sosial sepanjang kehidupannya sejak individu dilahirkan sampai anak meninggal dunia. Oleh karena itu penting bagi individu untuk mempelajari sosialisasi karena tanpa sosialisasi suatu masyarakat tidak dapat menstransmisikan pengetahuan dan kebudayaan dan kepada generasi penerusnya. Menurut Nasution (1999) proses sosialisasi adalah proses belajar untuk bertingkah laku, serta mempelajari pola-pola kebudayaan dan keterampilan-keterampilan sosial, seperti berbahasa, bergaul dan berpakaian. Segala sesuatu yang dipelajari individu harus dipelajari dari anggota masyarakat lainnya misal orangtua, dengan demikian anak belajar dengan mendapatkan informasi secara *insidental* dalam berbagai situasi sambil menganut kelakuan orang lain, membaca buku, menonton tv, mendengar percakapan atau menyerap kebiasaan-kebiasaan dalam lingkungannya. Seluruh proses sosial berlangsung dalam interaksi individu dengan lingkungannya.

Bersosialisasi dapat diartikan sebagai proses interaksi sosial seorang anak mengenal cara-cara berfikir, berperasaan dan berperilaku, sehingga dapat berperan secara efektif dalam masyarakat (Zanden dalam Ihrom 1999). Dalam proses ini, individu dapat mengadopsi kebiasaan, sikap dan ide-ide orang lain dan menyusunnya

kembali sebagai suatu sistem dalam diri pribadinya. Menurut Young (dalam Gunawan, 2000) bersosialisasi adalah hubungan interaktif yang seseorang dengan mempelajari keperluan-keperluan sosial dan kultural, yang menjadikan seseorang sebagai anggota masyarakat. Selain itu Gunawan (2000) mengartikan bersosialisasi berdasarkan arti sosiallogis dan psikologis. Secara sosiallogis, sosialisasi berarti belajar menyesuaikan diri. Menurut Ihrom (1999) mengemukakan bahwa bersosialisasi merupakan proses tranmisi kebudayaan antar generasi, karena tanpa sosialisasi masyarakat tidak dapat bertahan melebihi satu generasi. Ihrom juga menambahkan bahwa melalui proses sosialisasi individu diharapkan dapat berperan sesuai dengan nilai yang berlaku dalam mayarakat dimana dia berada.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sosialisasi merupakan proses dimana anak-anak belajar mengenai standar, nilai dan sikap yang sesuai dengan yang diharakan masyarakat atau kebudayaan setempat. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemamuan bersosialisasi anak adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk belajar mengenai standr, nilai dan sikap yan sesuai dengan diharapkan masyarakat.

### **2.1.2. Pola Perilaku Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini**

Menurut Hurlock (dalam Susanto, 2011) Pola perilaku kemampuan sisoalisasi anak usia dini terdiri dari:

1. Meniru, anak usia dini suka sekali meniru pilaku oang lain atau oang tua, saudara, guru, teman sebaya atau orang disekitarnya. Prilaku meniru anak bisa

dibilang alamiah karena kebanyakan anak usia dini suka menirukan perilaku orang lain disekitarnya.

2. Persaingan, anak usia dini suka sekali bersaing pada saat dalam keluarga anak-anak bersaing dengan saudara atau sepupunya untuk mendapatkan pujian dan perhatian dari orang-orang yang ada dirumah tersebut.
3. Ketika persaingan dalam lingkungan sekolah dan teman sebaya anak-anak akan mencari perhatian guru dengan cara menunjukkan hasil karyanya atau banyak tanya agar lebih terlihat menonjol dari teman yang lainnya.
4. Kerjasama, mulai tahun ketiga akhir anak mulai bermain secara baik dan bersama teman dengan membentuk suatu kelompok anak usia dini mudah bekerjasama sesama teman karena anak usia dini suka berganti ganti teman dalam jangka waktu lama atau sebentar.
5. Simpati, anak mudah bersimpati terhadap orang lain karena ketika anak berusia lebih dari tiga tahun semakin banyak kontak bermain dengan teman maka simpati akan cepat berkembang.
6. Empati, sama saja dengan simpatik bisa merasakan keadaan emosional orang lain atau lebih mengembangkan diri untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.
7. Dukungan sosial, anak lebih mementingkan dukungan dari teman-temanya dari pada dukungan dari orang tuanya.

8. Membagi, sama saja dengan berbagi, anak mulai mengetahui bahwa salah satu cara mendapatkan persetujuan sosial yang baik dengan cara berbagi miliknya kepada orang lain termasuk orang tua, saudara, guru, dan teman sebaya.
9. Perilaku Akrab, anak usia dini sering kali berperilaku mengakrapkan diri dengan orang yang baru dikenalnya, ketika mereka merasa nyaman dengan guru atau temanya mereka tidak segan untuk memeluk, merangkul, mau digendong, dan memegang tangan. Banyak tanya untuk membuat suasana semakin akrab.

Pada usia dini, standar tingkat pencapaian perkembangan sosialisasi anak usia dini adalah mampu untuk berinteraksi dengan orang lain dan mulai dapat mematuhi peraturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan sikap percaya diri, serta dapat menjaga diri sendiri seperti:

1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa lainnya pada usia 5-6 tahun, hubungan yang dijalin dengan teman sebaya akan lebih dalam dan dapat menghabiskan lebih banyak waktu. Teman sebaya merupakan anak-anak yang tingkat usianya kurang lebih sama dengan si anak. Teman sebaya tidak hanya menjadi teman main saja tetapi menjadi bahan perbandingan di luar keluarganya. Melalui teman sebaya, anak memperoleh umpan balik (*feedback*) mengenai kemampuannya, mempelajari kembali apa yang mereka lakukan lebih baik atau kurang menurut mereka dibanding dengan teman sebayanya, dimana hal tersebut sulit dilakukan dirumah karena saudara kandungnya biasanya lebih tua atau lebih muda.

2. Dapat menunjukkan rasa percaya diri sikap positif yang ditampilkan oleh orang tua ataupun pendidikan PAUD kepada anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun. Pemberian penghargaan, pujian, pola asuh demokratis, sikap ramah dan murah senyum dari orang tua, orang dewasa di sekitar tempat tinggal atau pendidik PAUD merupakan sikap positif yang sangat mempengaruhi perkembangan rasa percaya diri anak.
3. Dapat menunjukkan sikap kemandirian pada usia 5-6 tahun, anak idealnya sudah bisa mengatur dirinya sendiri misalnya mengenakan dan melepaskan pakaiannya sendiri, cuci tangan, membersihkan diri di kamar mandi dan bahkan merapikan pakaiannya sendiri. Misalnya anak bisa merapikan mainannya sendiri tanpa bantuan orang lain hingga ia mampu merapikan mainannya tersebut dengan rapi seperti bentuk semula yang ia liat.
4. Dapat menunjukkan emosi yang wajar seperti menangis, tertawa setiap anak mempunyai masalah di dalam rumahnya biasanya akan terbawa sampai di sekolah.
5. Terbiasakan menunjukkan sikap kedisiplinan dan menaati peraturan pada anak usia 5-6 tahun.
6. Dapat bertanggung jawab terhadap apa yang telah ia lakukan.
7. Terbiasa menjaga lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya, mencuci tanganya ketika kotor, membersihkan bekas makanya, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa point pola perilaku sosialisasi anak yaitu meniru, kerjasama, membagi dan perilaku akrab, keempat pola tersebut akan dijadikan sebagai alat ukur untuk mengukur kemampuan sosialisasi anak.

### **2.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Sosialisasi Anak Usia Dini**

Menurut Hurlock (1997) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak, adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik anak, karakteristik anak sangat mempengaruhi cepat atau sulitnya anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi, misalnya apakah anak tersebut merupakan pribadi tertutup atau terbuka, memiliki kreatifitas tinggi atau tidak. Keadaan internal anak sangat mempengaruhi proses kemampuan bersosialisasi anak.
2. Lingkungan, anak yang mendapatkan stimulus yang baik akan lebih cepat dan mudah dalam bersosialisasi. Misalnya bagaimana pola pembelajaran yang diberikan oleh pihak sekolah atau dari pihak keluarga.

## **2.2. Kreativitas**

### **2.2.1. Definisi Kreativitas**

Kreatifitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu (Depdiknas, 2005). Lawrence (dalam Suratno, 2005) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif,

berdaya guna dan dapat dimengerti. Berbeda dengan Lawrence, Chaplin (dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, 2005) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Suratno (2005) mengemukakan bahwa kreatifitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri. Utami Munandar (1992) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Dari pengertian kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak.

## 2.2. Jenis Kreativitas Anak Usia Dini

### 1. Kreativitas Figural

Kreativitas figural adalah kemampuan memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat. Kreativitas figural ini berbasiskan pada

aktifitas menggambar untuk menimbulkan ide atau gagasan baru, tetapi tidak membutuhkan keahlian atau keahlian menggambar (Munandar, 1999). Kreativitas figural dapat di ukur dengan Tes Kreativitas Figural. Bentuk TKF ini berupa tes lingkaran-lingkaran yang terdiri dari 40 lingkaran. Subjek diminta untuk menciptakan gambar-gambar sesuai dengan yang dibayangkan oleh setiap subjek. Dasar pemikiran dari lingkaran tersebut adalah apabila subjek diberi stimulus yang sama secara berulang-ulang maka ada kecenderungan stimulus tersebut akan direspon dengan bermacam-macam jawaban atau bentuk. Lingkaran yang berjumlah 40 diberi bersama, subjek diharapkan dapat memberikan suatu ciptaan yang baru, baik secara penggabungan dari lingkaran-lingkaran tersebut maupun secara sendiri-sendiri. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan tes ini adalah 10 menit yang dapat diberikan secara massal (tes kelompok) maupun sendiri.

## 2. Kreativitas Verbal

Torrance (Munandar, 1999) menjelaskan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berfikir kreatif yang terutama mengukur kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam bentuk verbal. Tes kreativitas verbal untuk mengungkap kreativitas dari segi verbalnya. Terdiri dari enam subtes yang mengungkap tujuh kemampuan berpikir divergen (Munandar, 1999). Keenam subtes dari tes kreativitas verbal adalah permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata, sifat-sifat yang sama, macam-macam penggunaan, dan apa akibatnya (Munandar, 1999). Cara penyajian tes ini dapat dilakukan secara

individual maupun klasikal. Masing-masing subjek mendapat satu rangkaian tes, setelah subjek mendapat alat tes, instruksi yang diberikan adalah mengisi identitas diri di tempat yang disediakan di halaman depan. Subjek diminta untuk memperhatikan instruksi yang diberikan tester sambil membaca instruksi yang tertulis pada subtes satu halaman satu.

Berdasarkan jenis kreativitas yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas terdiri dari dua jenis kreatifitas figural dan kreatifitas verbal. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreatifitas seorang anak, pakar pendidikan berupaya mengembangkan tes kreatifitas verbal dan figural. Tes kreatifitas verbal dilakukan pada anak berusia minimal 10 tahun karena dianggap sudah lancar menulis dan kemampuan berbahasanya pun sudah berkembang. Sedangkan tes kreatifitas figural dilakukan terhadap anak mulai usia 5 tahun (Munandar, 2008). Jadi, dalam penelitian ini peneliti hanya membataskan pada kreatifitas figural sebagai alat ukur kreatifitas untuk anak TK karena tes kreatifitas figural dapat dengan mudah digunakan oleh anak-anak. Dalam peeltian ini kreatifitas anak dites oleh seorang psikolog.

### 2.2.3. Aspek Kreativitas Figural

Munandar (1999), mengatakan ada empat aspek kreativitas berdasarkan tes kreatifitas figural:

1. Kelancaran (*fluency*) dalam berpikir atau memberi gagasan adalah kemampuan untuk dapat memberikan gagasan-gagasan dengan cepat (penekanan pada kuantitas)

2. Kelenturan (*flexibility*) dalam berpikir atau memberi gagasan adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan yang beragam dan bebas.
3. Originalitas (*original*) dalam berpikir atau memberi gagasan-gagasan yang unik dan langka untuk populasi tertentu.
4. Kemampuan mengelaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan untuk mengembangkan, merinci dan memperkaya suatu gagasan.

### 2.3. Bermain Pasir

#### 2.3.1. Definisi Bermain Pasir

Bermain pasir adalah kegiatan yang dilakukan anak merasakan pasir dengan jari-jarinya. Bermain pasir dapat melatih dan mengembangkan motorik halus anak serta bermanfaat untuk mengasah daya kreativitas anak. (Syamsudin, 2014). Pasir memiliki tekstur yang lain dengan lumpur dan tanah. Pasir juga digemari anak hingga orang dewasa karena pasir sangat bernilai tinggi dalam pendidikan. Dalam bermain pasir dapat juga ditambah dengan peralatan-peralatan atau mainan lain agar anak tidak merasa bosan dan mendapatkan berbagai pengalaman baru.

Aktivitas bermain pasir merupakan aktivitas yang digemari anak-anak dan banyak sekali manfaatnya bagi perkembangan anak secara totalitas. Alat permainan seperti pasir menawarkan banyak kemungkinan bagi anak untuk mengungkapkan gagasan-gagasan serta perasaan mereka yang berkembang secara alami. Pengalaman merasakan pasir melalui jari-jarinya sangat menyenangkan bagi anak-anak. (Montolalu, 2009).

Banyak ahli pendidikan yang menyatakan bahwa bermain pasir memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang kaya dan menyenangkan bagi anak-anak. Dunia anak adalah dunia bermain, bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. Dalam kehidupan anak, bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Arti bermain bagi anak (Montolalu, 2009) antara lain: a) Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, b) Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, c) Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional), d) Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik, e) Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi. Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain pasir merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan media alam yang dapat menstimulus perkembangan anak secara fisik maupun psikologis.

### 2.3.2. Aspek-aspek yang Dikembangkan dalam Bermain Pasir

Permainan pasir dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan di antaranya fisik, kognitif, sosial dan emosional anak. (Montolalu, 2009)

1. Perkembangan motorik kasar terjadi ketika anak bermain pasir seperti ketika mengangkat pasir berulang-ulang anak-anak mengembangkan

kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuhnya. Perkembangan motorik halus terjadi ketika anak bermain pasir basah. Anak dapat membuat gambar-gambar dengan jarinya mampu dengan kayu/ranting, mencetak telapak tangan dipasir, mencetak berbagai bentuk dengan cetakan-cetakan.

2. Ukuran, timbangan, hitungan, memecahkan masalah, mengamati, dan bereksplorasi merupakan kegiatan-kegiatan yang menunjang kognitif anak.
3. Perkembangan social dan emosional terjadi ketika anak bermain dengan riang gembira, rukun dan sabar, menghasilkan sesuatu yang membanggakan dan menimbulkan perasaan puas, meningkatkan percaya diri dan harga diri dan dapat mengembangkan tanggung jawab anak.

### 2.3.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Pasir

Beberapa faktor yang mempengaruhi permainan pasir diantaranya (Montolalu, 2009):

- 1) Jenis pasir: jenis pasir yang digunakan dalam permainan pasir mempengaruhi permainan anak, apakah pasir kering atau pasir basah yang digunakan.
- 2) Kapasitas pasir: banyak sedikitnya pasir yang digunakan mempengaruhi keseruan bermain pada anak
- 3) Perlengkapan/mainan tambahan: beberapa mainan tambahan untuk bermain pasir juga dibutuhkan untuk keluwesan anak menciptakan permainan dan merangsang anak untuk bermain.

- 4) Keamanan: tempat bermain yang membahayakan, alat yang rusak/tajam perlu dihindari, anak yang bermain pasir tidak sesuai dengan cara yang baik segera diberitahu.
- 5) Jumlah anak yang bermain: agar dalam kegiatan bermain anak tidak menumpuk, maka anak-anak harus dibagi menjadi beberapa kelompok.
- 6) Aturan sederhana dalam bermain, misalnya pasir tidak dibawa keluar area saat bermain.

#### 2.3.4. Tahap-tahap Bermain Pasir

Anak-anak beraktivitas melalui tahapan-tahapan yang sama dalam bermain pasir walaupun mereka tidak selalu berada dalam tahap perkembangan yang sama.

Terdapat tiga tahap perkembangan bermain pasir (Dogde dalam Motolalu, 2019):

1. Tahap pertama, eksplorasi sensori-motor yang berhubungan dengan panacaindra. Pada tahap ini anak mengenal sifat-sifat pasir. Mereka juga mengalami perasaan yang aneh ketika pasir melalui sela-sela jarinya, mengotori tangannya atau bahkan melihat air menghilang terhisap pasir.
2. Tahap kedua, anak-anak menggunakan pengalaman dan belajar mereka untuk suatu tujuan. Bermain merupakan aktivitas anak-anak dengan perencanaan, percobaan-percobaan, kegiatan-kegiatan dengan pasir.
3. Tahap ketiga, anak-anak menyempurnakan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini pengalaman anak ditunjukkan keruwetan kegiatan yang direncanakan sendiri.

Bermain pasir dapat melatih anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan kerjasama yang dilakukan secara kelompok. Beberapa aspek yang dapat dikembangkan dalam bermain pasir diantaranya adalah perkembangan fisik motorik, kreatifitas, kognitif, sosial dan emosional anak. Namun dalam peneliti membatasi aspek yang diamati hanya pemahaman konsep ukuran banyak – sedikit dan tanggung jawab anak.

#### 2.4. Metode Konvensional (Bermain Peran)

Model pembelajaran konvensional cenderung menitikberatkan pada komunikasi searah. Subiyanto (dalam budiman, 2012:26), menjelaskan bahwa Kelas dengan pembelajaran biasa atau konvensional mempunyai ciri-ciri yaitu pembelajaran secara klasikal, para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari ini. Guru biasanya mengajar dengan berpedoman pada buku teks dengan menggunakan metode ceramah dan instruksi. Menurut Percival dan Ellington (dalam Purwanto, 2010) pendidikan yang berorientasi pada guru adalah pendidikan yang konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru. Salah satu metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah metode pembelajaran konvensional. Salah satu jenis metode konvensional yang sering diterapkan di PAUD adalah bermain peran. Menurut Santosa (2010:18) bahwa bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Senada dengan

itu, menurut Maufur (2009: 57) metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Menurut Wahab (2009: 109) bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Namun metode bermain peran memiliki kelemahan diantaranya membutuhkan waktu yang lama jika diterapkan pada anak usia dini. Karena anak harus diajarkan setiap peran yang akan dimainkan dan membutuhkan waktu yang lama dalam proses penghafalan dialog.

## 2.5. Anak Usia Dini

### 2.5.1. Definisi Anak Usia Dini

Menurut Slamet Suyanto, 2005, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa ini sering disebut juga sebagai “usia emas” (*the golden age*), masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni dan sosial emosional. Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2009). Anak usia 0-6 tahun merupakan anak yang berada pada usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian. Pada masa ini anak

sangat mudah menyerap berbagai informasi (Yuliani Nurani Sujiono, 2009). Selain itu, anak usia dini juga merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan *golden age* yang merupakan saat yang tepat untuk menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Keunikan tersebut ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Dengan segala keunikan tersebut maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan, yaitu: masa bayi/ *infant* (usia 0-12 bulan), masa *Toddler/* Batita (usia 2-3 tahun) dan masa *kindergarten children/ preschool/* prasekolah (usia 3-6 tahun) (Maimunah Hasan, 2011).

Dari uraian di atas, tampak adanya perbedaan konsep tentang anak usia dini, namun pada intinya anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang berada pada usia 0-6 tahun.

### 2.5.2. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada dasarnya anak memiliki ciri khas tertentu yang membedakan anak dengan orang dewasa. Pemberian stimulasi pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Sofia Hartati (2005) memaparkan berbagai karakteristik anak usia dini, yaitu:

1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Rasa ingin tahu

tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam pertanyaan misalnya: apa, siapa, mengapa, bagaimana dan dimana. Berbagai pertanyaan tersebut hendaknya disikapi dengan sikap bijaksana dengan memberi jawaban yang benar agar tidak terjadi kesalahan pada konsep berfikir anak.

## 2. Anak bersifat unik.

Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetis atau berasal dari lingkungan. Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual sehingga keunikan anak dapat terakomodasi dengan baik.

## 3. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal. Dia dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya padahal hal tersebut hanya hasil fantasi dan imajinasinya. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreatifitas dan bahasanya, oleh karena itu perlu diarahkan agar secara perlahan anak mengetahui perbedaan khayalan dengan kenyataan. Kegiatan bercerita dan mendongeng dapat mengembangkan imajinasi anak.

## 4. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

Anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja.

5. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat di lihat dari perilaku anak yang masih suka merebut mainan, menangis atau merengek jika apa yang diinginkannya tidak dituruti. Untuk mengurangi sifat egosentris anak, pendidik dapat memberikan berbagai kegiatan, misalnya mengajak anak mendengarkan cerita, melatih kepedulian sosial dan empati dan sebagainya.

6. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini seringkali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain karena anak usia ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain, apalagi jika kegiatannya tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam waktu lama.

## 7. Anak adalah makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, konsep diri anak akan terbentuk, anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

## 2.6. Kerangka Konseptual

### **Pengaruh Bermain Pasir Dan Kreatifitas Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Usia Dini.**

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. Menurut Hurlock (1997) kemampuan bersosialisasi anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu kemampuan sosialisasi anak dapat dikembangkan melalui lingkungan sosialnya seperti lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang banyak memberikan stimulus yang positif dan aktif bagi anak mempercepat kemampuan sosialisasi anak dengan baik. Salah satunya dengan cara memberikan metode belajar yang menyenangkan,

karena pada prinsipnya dunia anak merupakan dunia yang menyenangkan dan anak akan cepat menangkap proses pembelajaran melalui meniru. Metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak adalah metode bermain. Selama ini metode yang sering digunakan di PAUD adalah metode bermain peran. Menurut Santosa (2010:18) bahwa bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para murid untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Melalui bermain peran, emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Namun pada proses pelaksanaannya metode bermain peran dianggap kurang efektif karena membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkannya karena anak dituntut untuk mampu menguasai dialog dengan benar sesuai peran yang dimainkan.

Pelaksanaan metode bermain peran berbeda dengan pelaksanaan metode bermain pasir yang tidak membutuhkan waktu yang lama. Karena melalui metode bermain pasir anak akan memperoleh pengalaman langsung bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan lingkungannya. Kegiatan bermain pasir dapat memberikan kesempatan pada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang biasa diselenggarakan secara kelompok maupun individual. Pengalaman yang diperoleh anak ketika berinteraksi dengan orang lain dapat menjadi bekal bagi anak

## UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/8/24

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

Access From (repository.uma.ac.id) 16/8/24

dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi. Dalam bermain pasir, proses pembelajaran akan bersifat aktif, tidak monoton hanya berpusat pada guru, melainkan anak dilatih untuk belajar langsung dalam kelompok dan dilatih dalam mengembangkan imajinatifnya. Selain faktor lingkungan, kemampuan sosialisasi anak jug dipengaruhi oleh keadaan internal anak. Salah satunya adalah daya kreatifitas yang dimiliki oleh anak. Anak yang memiliki kreatifitas tinggi cenderung memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik dari pada anak yang kurang memiliki daya kreatifitas. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Konseptual

<b>Teknik</b> <b>Kreatifitas</b>	<b>Bermain Pasir</b>	<b>Bermain peran</b>
Tinggi	KE1	KK1
Rendah	KE2	KK2

Keterangan ;

KE1 : Kelompok Bermain Pasir Dengan Kreativitas Tinggi.

KE2 : Kelompok Bermain Pasir Dengan Kreativitas Rendah.

KK1 : Kelopok Bermain Peran Dengan Kreativitas Tinggi.

KK2 : Kelompok Bermain Peran Dengan Kreativitas Rendah.

## 2.7. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang telah terkumpul. Bila kemudian dengan data yang telah terkumpul dan diolah dapat dibuktikan kebenarannya maka hipotesis tersebut akan berubah menjadi suatu kesimpulan atau tesis yang teruji kebenarannya (Arikunto: 1998).

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari tiga, yaitu:

1. Ada pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan dibandingkan dengan cara bermain peran.
2. Ada perbedaan pada anak yang berkekrativitas tinggi dengan yang rendah dalam hal meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan.
3. Ada perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani Medan ditinjau dari bermain peran dengan bermain pasir dan anak yang berkekrativitas tinggi dengan berkekrativitas rendah.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2014). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial. Desain factorial 2x2 adalah desain penelitian eksperimental yang melibatkan lebih dari satu variabel bebas atau menggunakan variabel moderator. Dalam penelitian ini desain faktorial 2x2 untuk melihat bagaimana pengaruh teknik pembelajaran bermain pasir dengan konvensional dan kreativitas terhadap kemampuan bersosialisasi anak TK Nasrani 2 Medan.

Penelitian eksperimental dengan desain faktorial menghasilkan dua hal, yaitu main effect (efek utama) dan interaction effect (efek interaksi). Efek utama adalah pengaruh variabel bebas yang dimanipulasi dalam penelitian, sementara efek interaksi adalah bagaimana pengaruh dari salah satu variabel bebas dengan berubahnya faktor pada variabel bebas lainnya (Mayers & Hansen, 2006).

**Tabel 3.1**  
**Desain Faktorial 2x2**

Kreativitas		Teknik Pembelajaran	
		Bermain Pasir (A1)	Bermain Peran (A2)
Kreativitas	Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
	Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan Tabel :

A1B1 : Teknik bermain pasir dan kreativitas tinggi

A1B2 : Teknik bermain pasir dan kreativitas rendah

A2B1 : Teknik bermain peran dan kreativitas tinggi

A2B2 : teknik bermain peran dan kreativitas rendah

### 3.2. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 3 ini yaitu:

1. Variabel Independent (X) adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependent. Dalam penelitian ini variabel independent merupakan *treatment* yang akan diberikan untuk mempengaruhi variabel dependent yaitu bermain pasir
2. Variabel Dependent adalah variabel dipengaruhi oleh variabel independent yaitu kemampuan bersosialisasi.
3. Variabel Moderator adalah kreativitas.

### 3.3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini diselenggarakan pada :

Waktu : September 2017- Desember 2017

Tempat : TK NASRANI 2 Medan

### 3.4. Prosedur Penelitian Eksperimen

Prosedur penelitian eksperimen ini dilakukan dengan berbagai beberapa tahap diantaranya:

#### 1. Prosedur perlakuan

Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti meninjau dan melakukan standarisasi terhadap faktor-faktor lain yang dapat mencemari hasil penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil penelitian yang hanya disebabkan oleh bermain pasir. Adapun hal-hal yang perlu distandarisasi adalah sebagai berikut :

- a. Ruang, ruangan yang digunakan antara kelompok kontrol dan eksperimen harus dengan kondisi yang sama, nyaman dan bersih.
- b. Waktu pelaksanaan kelompok kontrol dan eksperimen sama, yaitu selama 6x pertemuan dengan *postest* diakhir pertemuan.
- c. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan kurikulum pihak sekolah tempat penelitian.
- d. Alat ukur yang digunakan sudah diuji kelayakan dalam hal ini sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas

e. *Eksperimente* adalah guru TK nasrani yang sudah dibekali tentang prosedur ekseprimen ini.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Teknik pembelajaran bermain pasir. Adapun tahapan pembelajaran bermain pasir adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2. Tahapan Pembelajaran Bermain pasir**

Bemain Pasir		Media
Waktu	Kegiatan	
08.00	Berbaris	
	Doa	
	Bernyanyi	Alat musik kringing
08.30	1. Guru membagi anak-anak menjadi dua kelompok 2. Masing-masing kelompok mendapatkan dua belas pasir 3. Tugas yang diberikan kepada tiap kelompok diberikan tema “Rumah Keluarga ku” dengan tugas membuat rumah lengkap dengan anggota keluarga 4. Selama 6x pertemuan anak ditugaskan untuk menyelesaikan tugas membuat rumah lengkap dengan anggota keluarga, dengan ketentuan penyelesaian tugas kelompok sebagai berikut: 1) Hari pertama membuat rangka rumah, 2) Hari kedua atap rumah 3) Hari ketiga membuat pintu dan jendela rumah	Pasir warna Cetakan Stik Ember Skop mainan

	4) Hari keempat membuat perkarangan rumah 5. Hari kelima membuat taman rumah 6. Hari keenam membuat pagar rumah  (untuk perincian proses perlakuan selama delapan hari terlampir dalam RPP)	
10.00	Istirahat	
10.15	Makan	
10.30	Bernyanyi dan berdoa	Alat musik kringcing
11.00	Pulang	

b. Teknik pembelajaran konvensional (bermain peran), Adapun tahapan pembelajaran konvensional dengan bermain peran adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3. Tahapan Pembelajaran teknik konvensional (bermain peran)**

Konvensional		Media
Waktu	Kegiatan	
08.00	Berbaris	
	Doa	
	Bernyanyi	Alat musik kringcing
08.30	1. Tema yang diberikan kepada anak adalah “Rumah keluarga ku”. Guru menceritakan sebuah cerita tentang keluarga Pak andi yang terdiri dari: a). Ayah, b).Ibu, c). Kakak Rina, d). Abang Dodi, e). Adek jojo, f). Kakek, g). Nenek, h). Bibi, i). paman  2. Guru memberi tugas kepada anak-anak untuk memainkan peran keluarga pak Andi. Selama 8 hari anak-anak ditugaskan memaikan peran keluarga	Sepatu  Kalung  Jas  tas

	pak Andi secara bergantian.  (untuk proses dan prosedur bermain peran terlampir di RPP).	
10.00	Istirahat	
10.15	Makan	
10.30	Bernyanyi dan berdoa	Alat musik kringcing
11.00	Pulang	

### 3.5. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu: semua siswa-siswi TK Nasrani 2 Medan dengan memperhatikan kaidah kontrol internal dan eksternal dengan cara merandom. Adapun subjek penelitian ini sebanyak 20 orang , yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu: 1) Kelompok eksperimen sebanyak 10 orang, 2) Kelompok bermain peran sebanyak 10 orang. Subjek penelitian tersebut didapat dengan tahapan sebagai berikut:

1. Dilakukan tes kreatifitas figural (TKF)
2. Dilakukan kontrol internal dan eksternal untuk mencegah terjadinya bias
3. Dilakukan random sesuai dengan kaidah kontrol internal dan eksternal.

### 3.6. Kontrol Varians

Eksperimen ini dikatakan dapat valid dan dapat dipercaya jika hasil yang didapat benar-benar menunjukkan karena pengaruh variabel bebas, dalam hal ini

karena perlakuan bermain pasir bukan karena variabel lain dan hasil yang ditemukan dapat digeneralisasikan, maka sebelum dilaksanakan eksperimen perlu menjaga atau mengontrol variabel sekunder dengan cara menjaga validitas internal dan eksternal penelitian ini. Validitas internal berkaitan dengan sejauh mana hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat yang ditemukan dalam penelitian. Sedangkan variabel eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian yaitu sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada subjek, situasi dan waktu diluar situasi penelitian.

1. Validitas internal yang perlu dikontrol dalam penelitian ini adalah :

- a. *Proactive history*, yaitu adanya perbedaan bawaan individual seperti usia, jenis kelamin, inteligensi dan sebagainya yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Untuk mencegah terjadinya pengaruh ini, maka dalam penelitian ini hanya memilih subjek penelitian yang memiliki usia yang sama dan kemampuan bersosialisasi yang sama.
- b. Instrumen, yaitu instrumen yang digunakan dalam penelitian ini harus memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta memenuhi standar. Variabel ini dikontrol melalui penilaian profesional terkait konten dan kelayakan alat ukur.
- c. *Experimental mortality*, yaitu berkurangnya jumlah subjek penelitian karena hal yang tidak diduga, seperti sakit. Variabel ini dikontrol dengan menggunakan waktu eksperimen yang tidak terlalu panjang, sehingga jarak pretes dan posttest tidak terlalu jauh.

2. Validitas eksternal yang perlu dikontrol dalam penelitian ini adalah :

- a. Validitas populasi, dikontrol dengan cara : 1) mengambil subjek penelitian sesuai dengan karakteristik populasi, 2) menentukan perlakuan pada setiap kelas dengan cara random.
- b. Validitas ekologi, dikontrol dengan tujuan menghindari pengaruh reaksi dari prosedur penelitian dan untuk mengontrol hal-hal yang berhubungan dengan generalisasi hasil penelitian. Validitas ini dikontrol dengan cara menggunakan eksperimenter yang sehari-hari mengajar, dalam hal ini guru kelas.

**3.7. Definisi Operasional**

1. Kemampuan Bersosialisasi adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk belajar mengenai standar, nilai dan sikap yang sesuai dengan diharapkan masyarakat. Yang diukur melalui pola perilaku meniru, kerjasama, membagi dan perilaku akrab.
2. Kreativitas adalah suatu aktifitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Yang diukur berdasarkan alat Tes Kreativitas Figural (TKF) yang diberikan oleh psikolog.
3. Bermain pasir merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan menggunakan media alam yang dapat menstimulus perkembangan anak secara fisik maupun psikologis, dalam penelitian ini bermain pasir

merupakan suatu treatment yang diberikan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

4. Teknik Konvensional adalah teknik pembelajaran pada umumnya yang menggunakan bermain peran sebagai media pembelajaran.

### 3.8. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen sebagai alat pengumpul data yang bertujuan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2014). Karena instrument penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Menurut Hadi (2004) mengemukakan tiga keunggulan dari metode skala adalah: (1) Subjek adalah orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri, (2) Apa yang dinyatakan subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya, (3) Interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan yang dimaksud peneliti.

Model skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala berbentuk *checklist* sebagai alat pengumpul data. Dimana penilaian skala ini dilakukan oleh peneliti dan melibatkan guru melalui media bantuan observasi. Penilaian akan diberikan oleh peneliti dan guru untuk menjaga kevalidatan dan konsistensi alat ukur.

Penelitian ini menggunakan dua macam skala sebagai alat pengumpulan data, yaitu:

### 3.8.1. Skala Kemampuan Bersosialisasi

Skala kemampuan bahasa dengan menggunakan alternatif jawaban sangat baik baik (B), sedang (S), cukup baik (CB), kurang baik (KB). Daftar pengamatan dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 3.4.**  
**Checklist Kemampuan Bersosialisasi**

No	Pengamatan	Alternatif Jawaban			
		B (4)	S (3)	CB (2)	KB (1)
1	Meniru.				
2	Kerjasama .				
3	Membagi				
4	Perilaku Akrab				

**Tabel 3.5.**  
**Skala Kemampuan Bersosialisasi**

Aspek Kemampuan Bersosialisasi	Item
Meniru	1. Membuat bentuk dari pasir sesuai contoh dari guru/ meniru setiap adegan yang diperankan.
	2. Anak mengucapkan tolong, terimakasih dan maaf kepada teman
	3. Anak melakukan dan mentaati peraturan yang telah disepakati bersama
Kerjasama	4. Anak bertukar pendapat dan ide dengan teman sekelompok/ anak bertukar pendapat tentang perasaan
	5. Anak bersama-sama mengerjakan tugas
	6. Anak mengeluarkan ide dalam membuat mengerjakan tugas dari guru.
Membagi	7. Anak membagi makanan kepada teman.
	8. Anak membantu teman yang tidak bisa membuat tugas individu
	9. Anak meminjamkan alat tulis kepada teman yang tidak memiliki
	10. Anak membantu teman yaaang mengalami kesulitan

	membuat tugas individu maupun kelompok/ anak membantu teman yang kesulitan menghafal dialog
Perilaku akrab	11. Anak gembira mengerjakan tugas dalam kelompok
	12. Anak peduli dengan temannya yang kurang mau berkomunikasi dalam kelompok
	13. Anak suka bertanya dan bercerita dengan teman kelompok
	14. Anak suka bertanya dan bercerita dengan teman kelompok lain.

**Tabel 3.6.**  
**Deskripsi Penilaian Skala Kemampuan Bersosialisasi**

Aspek yang diamati	Deskripsi	Skor
Meniru	Jika anak dapat melakukan semua instruksi dari guru dengan baik tanpa pengulangan.	4
	Jika anak dapat melakukan sebagian instruksi dari guru dengan baik tanpa pengulangan	3
	Jika anak dapat melakukan sebagian intruksi dari guru dengan pengulangan	2
	Jika anak tidak dapat melakukan semua instruksi dari guru dengan baik tanpa pengulangan .	1
Kerjasama	Jika anak aktif dan komunikatif dalam kelompok	4
	Jika anak jarang berbicara dalam kelompok	3
	jika anak kurang aktif dan kurang komunikatif dalam kelompok sampai selesai	2
	jika anak tidak aktif dalam kelompok	1
Membagi	Jika anak dapat membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok tanpa memilih-milih dan tanpa diminta guru	4
	Jika anak dapat membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok tanpa memilih-milih karena diminta oleh guru.	3
	Jika anak dapat saling membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok dengan memilih-milih	2
	Jika anak belum dapat membantu anggota kelompok	1

	yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok.	
Perilaku Akrab	jika anak menunjukkan keaktifan dan komunikatif dengan kelompok lain	4
	Jika anak menunjukkan ekspersi bahagia dan komunikatif dalam kelompok	3
	jika anak hanya komunikatif dengan kelompoknya saja	2
	jika anak menarik diri dengan kelompok lain dan tidak aktif dalam kelompoknya.	1

### 3.9. Metode Analisis Alat Ukur

#### 3.9.1. Uji Validitas Alat Ukur

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang berarti memiliki validitas yang rendah (Azwar, 2015). Hasil uji coba akan dianalisis dengan bantuan komputer seri program statistik (SPSS) dan menggunakan rumus *Product Moment* dari *person* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{bis} = \frac{\sum xy - (\sum x) \cdot (\sum y) / n}{\sqrt{\{(\sum x^2) - (x)^2 / n\} \cdot \{(\sum y^2) - (y)^2 / n\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi *product moment*

$n$  = Jumlah subjek penelitian

$X$  = Skor subjek pada suatu item

$Y$  = Skor total subjek skor item (Azwar, 2015)

Jika hasil perhitungan ternyata  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka butir instrumen dianggap valid, sebaliknya jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka dianggap tidak valid (*invalid*), sehingga instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian ini. Sementara itu Masrun dalam Sugiyono (2014) menyatakan “teknik korelasi untuk menentukan validitas item ini sampai sekarang merupakan teknik yang paling banyak digunakan. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi. Masrun menyatakan “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasinya tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau  $r = 0,3$ ”. Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

### 3.9.2. Uji Reliabilitas Alat Ukur

Azwar (2015) mengemukakan bahwa reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji tingkat reliabilitas dapat digunakan rumus *Cronbach's Alpha*, sebagai berikut:

$$r_{xx} = \alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum s^2}{s^2_x} \right]$$

Keterangan:

$r_{xx}$  = Koefisien reliabilitas

$k$  = Jumlah item skor

$S^2x$  = Varians skor tes

$S^2i$  = Varians skor masing-masing item

$\sum S^2i$  = Jumlah varians skor masing-masing item tes.

### 3.10. Metode Analisis Data Uji wilcoxon

Uji Wilcoxon termasuk dalam pengujian nonparametrik. Pengujian ini dilakukan untuk membandingkan antara dua kelompok data yang saling berhubungan. Uji ini memiliki kekuatan tes yang lebih dibandingkan dengan uji tanda. Asumsi-asumsi untuk uji Wilcoxon. Data yang digunakan setidaknya berskala ordinal.

$$Z = \frac{T - \left[ \frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

$N$  = banyak data yang berubah setelah diberi perlakuan berbeda

$T$  = jumlah renking dari nilai selisih yng negative (apabila banyaknya selisih yang positif lebih banyak dari banyaknya selisih negatif) = jumlah ranking dari nilai

selisih yang positif (apabila banyaknya selisih yang negatif  $>$  banyaknya selisih yang positif)  $H_0$  ditolak jika nilai absolute dari  $Z$  hitung diatas  $>$  nilai  $Z_{2 / \alpha}$ . Pada perangkat SPSS, kita dapat melakukan langkah-langkah berikut ini untuk melakukan uji tersebut.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. KESIMPULAN**

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan dibandingkan dengan bermain peran, dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0.005 < 0.05$ .
2. Ada perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK NAsrani 2 Medan, ditinjau dari kreativitas tinggi dan rendah, dengan perolehan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0.005 < 0.05$ .
3. Ada perbedaan kemampuan bersosialisasi anak usia dini di TK Nasrani 2 Medan ditinjau dari bermain pasir dengan bermain peran dan kreativitas tinggi dengan kreativitas rendah. Dengan nilai signifikansi ( $P$ )  $0.000 < 0.05$ .

#### **5.2. SARAN**

Saran dalam penelitian ini mencakup pada tiga elemen yaitu :

1. Bagi Anak

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak, maka anak dapat bermain dengan tertib dan dengan hati yang gembira. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/8/24

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

Access From (repository:uma.ac.id) 16/8/24

## 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menunjukan ada pengaruh bermain pasir terhadap kemampuan bersosialisasi anak, maka disarankan agar metode ini dapat diterapkan sebagai salah satu metode pengajaran disekolah dan guru diharapkan lebih bervariasi dalam memberikan tema-tema pada saat bermain pasir, dimana tema tersebut dapat mencakup perkembangan bersosialisasi, kreativitas dan aspek perkembangan anak lainnya seperti dari segi fisik yaitu kemampuan motorik kasar dan halus.

## 3. Bagi peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengkaji dari jenis permainan edukatif lainnya seperti permainan Angklek yang dapat mengembangkan kemampuan sosialisasi anak.

## Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. Dan J.T. Prasetya.1997. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*.Bandung : Pustaka Setia.
- Asmawati, Luluk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *PenyusunanSkala Psikologi*. Yogyakarta:Pustaka.
- Csikszentmihalyi, M., 1996, *Creativity*. Harper Collins Publisher, Inc : New York
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah. 2004. *Materi Pelatihan Intensif Tenaga Pendidik Anak Usia Dini*. Semarang
- Direktorat PAUD. 2004, “*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*”. Jakarta : Proyek Pengembangan Anak Usia Dini Usia Pusat TA. 2004.
- Gunawan, A, H. (2000). *Sosiallogi Pendidikan Suatu Analisis Sosiallogi tentang Berbagai Problem Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hani, Quarisin. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Di Tk Pgr 79/03 Ngaliyan, Semarang*
- Hariyadi, Sugeng. 2003. *Psikologi Perkembangan Semarang* :Universitas Negeri Semarang Press.
- Hibana, S, Rahman. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PGTKI Press
- Hurlock, Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta
- Ihromi, T.O. 1999. *Bunga Rampai Sosiallogi Keluarga*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Maimunah Hasan. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- M. Kenedy, Leonard; Steve Tipps dan Art Johnson. 2008. *Guiding Children's Learning of Mathematics*. United States of America: Thomson Wadsworth.

- Montolalu.2009. *Bermain dan Permainan Anak*, I, 11, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun & Tatminingsih, Sri, 2015. *Bermain Dan Permainan Anak*.  
Buku materi pokok PAUD : Universitas Terbuka
- Miles, B, Haberman, A, Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. D iterjemahkan  
Oleh : Tjetjep Rohendi. Jakarta : Universitas Indonesia Press.
- Myers &Hansen. 2006. *Experimental Psychology*. USA: Wadsworth,Inc
- Nasution. 1999. *Sosiallogi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Patmonodewo, Soemardi. 2000. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- Priyanto. Rose Mini A., dkk. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kanisius
- Rifai, Achmad. 2004. *Disertasi Metode Pengelolaan Program Pendidikan Anak Usia  
Dini Berbasis Masyarakat*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rumini, Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Rineka  
Cipta.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- Solehudin, M. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung : Fakultas  
Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*.
- Suparlan, Parsudi. 1993. *Kemiskinan Di Perkotaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Susanto, Astrid. 1985. *Pengantar Sosiallogi Dan Perubahan Sosial*. Jakarta : Bina  
Cipta
- Suyatno, Slamet. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta :  
Universitas Negeri Yogya
- Suratno. (2005). *Pengembangan kreatifitas Anak Usia Dini*. Jakarat: Departemen  
Pendidikan Nasional.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta:  
Depdiknas Dirjen Dikti.

Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Utami Munandar. (1999). *Kreatifitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

