



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina 2 Palembang

Indah Okta Piani*, Susun Nayati Nasution, Santa Idayana Sinaga

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

*Email: indahoktapiani1221@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak kelompok B Di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk desain nonequivalen control group design. Populasi penelitian ini adalah kelompok B Di TK Negeri Pembina 2 Palembang. Sampel penelitian adalah kelas B1 dengan jumlah 16 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi dengan analisis data menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian pretest dan posttest yang dihitung dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar 0,05 dan t tabel yang didapat dengan menggunakan nilai $\alpha=0,05$ dan dengan kebebasan ($\alpha-2$) yaitu $(32-2=30)$ yaitu t tabel 2,045 sehingga t hitung < t tabel ($0,05 < 2,042$). Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak kelompok B Di TK Negeri Pembina 2 Palembang.

Kata kunci: permainan anjang-anjangan, perkembangan sosial

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha agar dapat mengembangkan potensi yang ada melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan merupakan masalah yang sangat esensial di kehidupan. Melalui pendidikan, akan memperoleh pengetahuan sehingga dapat mengenali dan menggali potensi-potensi yang dimiliki secara optimal. Oleh karena itu, perlu arahan dan bimbingan dari orang lain sehingga akan tampak dan berkembanglah potensi yang ada. Dengan potensi yang dimiliki, diharapkan dapat menghadapi seluruh permasalahan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Terkait dengan pendidikan, anak usia dini merupakan anak usia emas atau biasa disebut dengan golden age. Usia ini adalah tahap awal dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan.

Pada tahap ini ada 6 aspek perkembangan dan pertumbuhan yang harus dikembangkan, salah satunya perkembangan sosial. Dalam perkembangan sosial permainan yang menarik dan menyenangkan sangatlah menjadi tolak ukur bagi anak. Salah satu permainan untuk menstimulus perkembangan dan pertumbuhan sosial anak usia dini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki berbagai jenis bentuk permainan. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya suatu daerah. Di dalam setiap permainan tradisional yang ada akan membawa unsur atau nilai dari budaya pembentuknya. Permainan tradisional yang dapat membantu perkembangan sosial anak diantaranya permainan tradisional anjangan-anjangan. Permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok yang membutuhkan kerja sama antar anggota kelompok.

Permainan yang membuat anak bahagia dan terus ingin melakukannya adalah salah satu stimulus yang berhasil. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri, menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya.

Pada kenyataan di lapangan, pembelajaran seringkali kita temukan tidak sesuai dengan sebagaimana seharusnya. Pembelajaran dilakukan dengan aktivitas pembelajaran monoton. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di lapangan pada dasarnya perkembangan sosial anak-anak di kelompok B sudah terlihat baik. Akan tetapi terkait perkembangan sosial ada beberapa yang belum berkembang sesuai harapan. Permasalahannya adalah kemampuan sosial anak masih rendah dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Faktor penyebabnya yaitu pembelajaran yang melibatkan kerjasama atau kelompok diberikan

dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di kelas seperti buku paket anak itu sendiri dan jarang dengan aktivitas permainan di luar kelas. Hal ini terlihat dari 16 orang anak yang di observasi, ada 2 orang anak terlihat mampu berkerja sama dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung dan 14 orang anak belum mampu berkerja sama dengan baik pada saat pembelajaran.

Dalam pembelajaran sehari-sehari, sebagaimana mestinya anak belajar dengan permainan yang menyenangkan dengan berbagai jenis permainan yang menyenangkan. Seperti teori yang dikemukakan oleh Vigotsky dalam Latief dkk (2014: 74) yang menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai hal penting yang memengaruhi perkembangan kognitif, karena pertama-tama anak menemukan dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak memecahkan masalah. Artinya perkembangan yang pertama dikembangkan adalah sosial anak. Jika sosial anak berkembang baik maka perkembangan yang lainnya mengikuti.

Mengingat permainan dan bermain sangat penting bagi anak. permainan tradisional Anjang-anjangan adalah salah satu jenis permainan untuk membantu perkembangan sosial anak. Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan permainan yang mengutamakan kemampuan mengembangkan sosial anak. Permainan ini dapat diaplikasikan pada anak karena terdapat unsur kerja sama didalamnya. Selain itu juga permainan ini mudah diaplikasikan dan dijelaskan kepada anak sehingga anak-anak mudah memahami dan dapat melakukannya sesuai dengan aturan dan petunjuk dari guru. Permainan ini dilakukan dengan membagi anak-anak sesuai dengan perannya masing-masing dan melakukan permainan sesuai dengan cerita yang ingin dimainkan.

Dengan bermain permainan tradisional anjang-anjangan anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru melalui peran atau karakter yang dimilikinya. Dengan begitu anak-anak akan bersosial dengan teman lainnya karena menjalankan suatu peran yang telah di dapat. Secara tidak langsung anak-anak telah melakukan sosialisasi dengan lingkungan sekitar selama permainannya berlangsung.

Dalam kehidupan sehari-hari perkembangan sosial anak sangatlah penting dikembangkan karena diantara aspek perkembangan satu dengan yang lainnya saling mempengaruhi. Perkembangan sosial ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak. menurut Hamzah (2015, hal. 27) perkembangan sosial adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Dapat kita pahami bahwa perkembangan sosial merupakan cara kita menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Selanjutnya Hurlock dalam Agusniatih (2019, hal. 27) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Artinya perkembangan sosial ini mencerminkan bagaimana kita berperilaku. Sementara itu, Wiyani (2017: 20-21) mengemukakan bahwa perkembangan sosial anak usia dini dapat

didefinisikan dengan berbagai perubahan terkait dengan kemampuan anak usia 0-6 tahun dalam menjalin relasi dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain untuk mendapatkan keinginan.

METODE

Metode yang digunakan peneliti sesuai dengan masalah, sesuai dengan kerangka atau konsep yang digunakan untuk mencari pengaruh terhadap kondisi perkembangan sosial anak. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sugiyono (2017: 17) menjelaskan bahwa “penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk desain nonequivalen control group design. Maka peneliti akan melakukan eksperimen Quasi Experimental Design.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Setelah data terkumpul melalui observasi dan dokumentasi peneliti melakukan analisis data. Tujuan analisis data untuk melihat adanya tingkat keberhasilan atau kegagalan penelitian. Sugiyono (2016: 207) mengemukakan bahwa “analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul”. Teknik analisis data pada penelitian ini digunakan untuk membuktikan hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 2 Palembang yang beralamat di Jalan OPI raya 3 perumahan Ogan Permata Indah Jakabaring Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak. Penelitian ini menggunakan teknik observasi, observasi dapat dilihat melalui lembar observasi yang digunakan untuk perkembangan sosial pada anak pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran melalui permainan tradisional. Data yang diperoleh dari hasil posttest kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 1. Data posttest Kelas eksperimen

No	Nama Anak	Indikator												Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AL	4	1	2	2	1	3	2	2	3	3	1	2	55
2	AK	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	88
3	MD	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	80
4	JS	3	3	2	4	2	2	4	2	3	3	2	2	70
5	BK	4	2	3	4	2	3	2	2	4	4	3	3	75
6	MA	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	60
7	MM	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	85
8	JK	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	70
9	SA	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	88
10	AB	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	65
11	AI	4	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	80
12	NU	4	2	4	4	2	3	2	4	2	2	3	2	70

13	MB	3	3	2	3	4	3	4	2	4	2	4	2	75
14	SS	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	88
15	SL	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	80
16	HY	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	88

Nilai terbesar : 88

Nilai terkecil : 55

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

Skor	Fi	Xi	Fixi	χ^2	fi χ^2
55 – 61	2	58	116	3364	6728
62 – 68	2	65	130	4225	8450
69 – 75	6	72	432	5184	31104
76 – 82	1	79	79	6241	6241
83 – 89	5	86	430	7396	36980
Jumlah	16	360	1187	26410	89503

Data yang diperoleh dari hasil posttest kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 3. Data posttest Kelas control

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Indikator												Skor
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AL		3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	1	2	55
2	AK		3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	65
3	MD		4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	4	2	78
4	JS		3	4	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	70
5	BK		2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	60
6	MA		2	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	3	65
7	MM		2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	45
8	JK		3	2	3	3	1	2	1	3	2	3	1	2	55
9	SA		3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	65
10	AB		4	2	3	4	3	2	3	3	4	2	4	2	75
11	AI		3	4	2	2	2	3	4	2	3	3	2	2	70
12	NU		3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	70
13	MB		3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	2	78
14	SS		4	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	2	75
15	SL		3	3	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	55
16	HY		3	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	2	60

Nilai terbesar : 78

Nilai terkecil : 45

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Skor	Fi	Xi	Fixi	χ^2	fi χ^2
45 – 51	4	48	192	2304	9216
52 – 58	3	55	265	3025	9075
59 – 65	5	62	310	3844	19220
66 – 72	2	69	138	4761	9522
73 – 79	2	76	152	5776	11552
Jumlah	16	310	957	19710	58585

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji kesamaan berapa nilai rata-rata yang terdistribusi normal, dan kesamaan varians kelompok yang membentuk sampel tersebut dengan kata lain kelompok yang diambil dengan populasi yang sama. Uji homogenitas akan dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Varians

Nilai Varians Sampel	pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak	
	Kelas Experimen	Kelas Kontrol
S^2	89,6	96,2
N	16	16

Setelah semua data yang diperoleh terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah mengadakan analisis terhadap data yang telah ada agar didapatkan kejelasan tentang data yang berhasil diperoleh. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Kuantitatif yaitu mengkaji tentang pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak, maka langkah selanjutnya adalah mencari pengaruh antara kedua variabel tersebut.

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis digunakan statistik Uji-T. setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas data. Maka dapat dikatakan hasil dari pre-post sampel penelitian berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang sama.

Dari perhitungan data diatas didapat nilai diantaranya, hipotesis dalam penelitian ini yaitu terima H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tolak H_0 jika t_{hitung} mempunyai harga-harga lain. Berdasarkan hitungan tersebut diperoleh t_{hitung} 5,77 dan berdasarkan df dengan taraf 5% dengan derajat bebas pengujian adalah $df = n - k = 32 - 2 = 30$ maka diperoleh t_{tabel} 2,045. Sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis, yakni jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a di terima dan H_0 di tolak. Dengan demikian ada pengaruh yang signifikan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak. Dimana metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian Kuantitatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas uji coba yang dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terdiri dari 32 anak. Kemudian diberikan stimulus dengan permainan anjang-anjangan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Berdasarkan hasil perhitungan data, yang di dapat untuk t_{tabel} dengan dk pembilang ($2 - 1 = 1$) dan dk penyebut $32 - 2 = 30$. Berdasarkan dk tersebut taraf 5% maka harga $f(0,05)$ ($1/30 = 4,17$) ternyata t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($0,93 < 4,17$). Pengujian hipotesis dari

hasil perhitungan uji-t diatas diperoleh nilai thitung sebesar 5,77 dan ttabel yang didapat dengan menggunakan nilai $\alpha=0,05$ dan dengan kebebasan ($\alpha-2$) yaitu $(33-2=30)$ yaitu ttabel 2,045 sehingga thitung <ttabel ($5,77 < 2,042$). Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak. Dimana hasil perhitungan data menunjukkan bahwa thitung lebih kecil dari ttabel sehingga diterimanya hipotesis alternatif (H_a).

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan Tirtayani, Dkk (2014: 17) bahwa sosial tidak lepas dari anak, pentingnya perkembangan sosial anak usia dini dikembangkan berkaitan dengan kecerdasan sosial emosi anak. Kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, serta kemampuan mengelola emosi dan perilaku sosial dengan baik pada diri sendiri dan dalam membina hubungan dengan orang lain.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtyas (2014) dengan judul "pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu tahun pelajaran 2013/2014. Pengujian paired sample test menghasilkan nilai thitung -14,005 yang berada pada H_0 ditolak dengan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil ini, maka keputusan hasil uji hipotesisnya menolak H_0 yang berarti bahwa ada pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak.

Berdasarkan penerapannya di kelas permainan tradisional anjang-anjangan sudah menunjukkan perubahan yang cukup baik dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Dimana sebelum dilakukan penelitian perkembangan sosial anak masih rendah setelah dilakukan penerapan permainan tradisional anjang-anjangan perkembangan sosial anak meningkat ini dapat dilihat dari tingkat kerja sama anak saat pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka penulis menarik kesimpulan yaitu hasil penelitian menghasilkan perhitungan dengan menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap perkembangan sosial pada anak. Dimana t hitung sebesar 0,05 dan t tabel yang didapat dengan menggunakan nilai $\alpha=0,05$ dan dengan kebebasan ($\alpha-2$) yaitu $(32-2=30)$ yaitu t tabel 2,045 sehingga t hitung <t tabel ($0,05 < 2,042$). Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hipotesis dalam penelitian ini berbunyi bahwa semakin menarik permainan yang diterapkan kepada anak semakin meningkat pula perkembangan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih dan Monepa. 2019. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. Jawa Barat: Edu Pulbiser.
- Cahyaningtyas, Parastyana. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B Di Tk Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. Dalam journal.unila.ac.id. Diakses pada hari Senin 27 November 2021 pukul 18:00 WIB. <http://eprints.ums.ac.id/28895/>
- Hamzah. 2015. Pengembangan Sosial Anak Usia Dini. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Tirtayani, Luh ayu. Dkk. 2014. Perkembangan Sosial Anak Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiyani, Novan Ardi. 2017. Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Anak Anak Usia Dini. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.