

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

EFEKTIFITAS METODE BERMAIN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA 1 MEDAN

Sondang Purba¹, Hilma Mithalia Shalihah², Rahmi Wardah Ningsih³, Devi Permata Sari, Rotuah Meri Siagian⁴

^{1,2,3,4} Program Studi PG-PAUD

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sari Mutiara Indonesia

Email : primevalsondang45@gmail.com

ABSTRAK

Adapun tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk membuktikan efektifitas metode bermain terhadap perkembangan sosial dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional. pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Pembina Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini sebanyak 17 orang anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah siswa kelompok B di Taman Kanak-Kanak Negeri pembina 1 Medan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi (untuk melihat perkembangan sosial), dan video, foto, dan scenario proses pelaksanaan. Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila keterampilan bermain anak telah mencapai 70% dengan kreteria baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektifitas Metode Bermain terhadap Perkembangan Sosial Anak menggunakan permainan Tradisional pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri 1 Pembina Medan. Hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian deskriptif kualitatif pertama 1 berjumlah 23% berada pada kriteria kurang baik. Pada deskriptif kualitatif 2 meningkat mencapai 75%, sehingga keterampilan terhadap perkembangan sosial anak rata-rata berada pada kriteria baik.

Kata Kunci : Keterampilan berkomunikasi, Metode Bermain, Metode Perkembangan Sosial.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, masa ini juga disebut masa keemasan atau *golden age*. Pada masa ini 80% otak anak mengalami perkembangan sehingga setiap informasi akan diserap anak, baik berupa informasi yang baik maupun informasi yang buruk. Sehingga masa ini akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, serta

untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, sosial emosional, bahasa, agama dan moral serta seni, untuk itu pada usia dini pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) sangat diperlukan dari lingkungan terdekat untuk mengoptimalkan kemampuan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Dimana data dikumpulkan dalam bentuk angka-angka yang selanjutnya diolah menggunakan rumus

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

tertentu, lalu dideskripsikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan hasil awal dari penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan Badaku **Tabel 1**

Efektifitas permainan Baadaku I

INDIKATOR	1 (Belum Berke mbang)	2 (Mulai Berke mbang)	3 (Berke mbang Sesuai Harap an)
Bermain dengan teman	0	9	8
Persentase	0	53 %	47 %
Tenggang rasa/empati	3	11	3
Persentase	18 %	64 %	18 %
Mau berbagi	8	8	1
Persentase	47 %	47 %	6 %
Peduli/memberikomentar	8	9	0
Persentase	47 %	53 %	0
Mengambil peran	8	9	0
Persentase	47 %	53 %	0

Penerapan permainan tradisioanal dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan Badaku dapat dijelaskan berdasarkan tabel di atas. Bahwa Rata-rata persentase yang paling tinggi menduduki kriteria angka 2 yang artinya sebahagian besar indikator dari perkembangan sosial anak mulai berkembang (MB). Sebesar 54 % keterampilan sosial anak berada pada kategori MB. Sedangkan yang mencapai

kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 25 %.

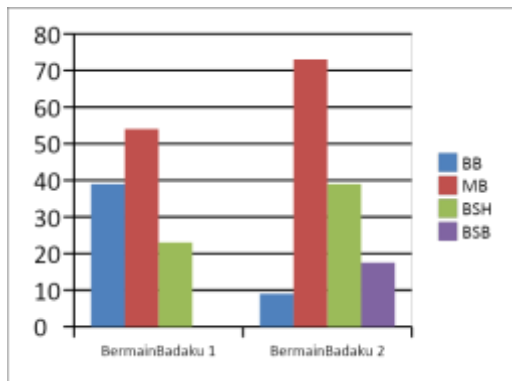
Berikut ini merupakan perkembangan sosial anak yang erkembang pada permainan Badaku yang kedua.

Tabel 2
Efektifitas permainan Baadaku II

INDIKATOR	1 (Belu m Berke mban g)	2 (Mulai Berke mban g)	3 (Berke mban g Sesua i Hara pan)	4 (Berke mban g Sanga t Baik)
Bermain dengan teman	0	0	17	0
Persentase	0	0	100 %	0
Tenggang rasa/empati	0	5	7	5
Persentase	0	29 %	42 %	29 %
Mau berbagi	1	15	1	0
Persentase	6 %	88%	6%	0
Peduli/me mberikome ntar	2	13	1	1
Persentase	12 %	76 %	6 %	6 %
Mengambil peran	0	17	0	0
Persentase	0	100 %	0	0

Pada pelaksanaan permainan Badaku yang kedua perkembangan sosial anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan sangat baik mencapai 32 % dan yang berada pada kategori mulai berkembang mencapai 72 %. Sehingga terjadi peningkatan seperti yang ditunjukkan diagram di bawah ini

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial



Gambar 1. Diagram batang perkembangan sikap sosial melalui permainan Badaku.

Berikut ini merupakan hasil dari penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan sikap sosial anak, melalui permainan Babubutan I

Tabel 3
Efektifitas permainan Babubutan I

INDIKATOR	1 (Belum Berke mbang)	2 (Mulai Berke mbang)	3 (Berke mbang Sesuai Harapan)
Bermain dengan teman	0	5	12
Persentase	0	29 %	71 %
Tenggang rasa/empati	0	14	3
Persentase	0	82 %	18 %
Mau berbagi	4	13	0
Persentase	24%	76 %	0
Peduli/memb erikomentar	6	10	1
Persentase	35%	59%	6%
Mengambil peran	4	13	0
Persentase	24%	76 %	0

Penerapan permainan tradisioanal dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan Babubutan dapat dijelaskan berdasarkan tabel di atas. Bahwa rata-rata persentase yang paling tinggi menduduki kriteria angka 2 yang artinya sebahagian besar indikator dari perkembangan sosial anak mulai berkembang (MB). Sebesar 64 % keterampilan sosial anak berada pada kategori MB. Sedangkan yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 31 %.

Berikut ini merupakan perkembangan sosial anak yang erkembang pada permainan Badaku yang kedua

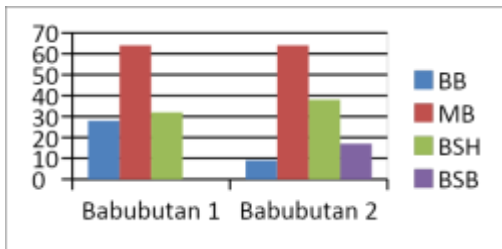
Tabel 4.
Efektifitas permainan Babubutan II

INDIKATOR	1 (Belu m Berke mban g)	2 (Mulai Berke mban g)	3 (Berke mban g Sesua i Hara pan)	4 (Berk emban g Sanga t Baik)
Bermain dengan teman	0	0	17	0
Persentase	0	0	100 %	0
Tenggang rasa/empati	0	5	7	5
Persentase	0	29 %	42 %	29 %
Mau berbagi	1	13	3	0
Persentase	6 %	76 %	18 %	0
Peduli/me	2	11	3	1

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

mberikome ntar					dengan teman			
Persentase	12 %	64 %	18%	6 %	Persentase	0	18%	82 %
Mengambil peran	0	15	2	0	Tengg;ang rasa/empati	0	14	3
Persentase	0	88 %	12%	0	Perse;ntase	0	82 %	18 %
					Mau; berbagi	4	13	0
					Persentase	24%	76 %	0
					Pe;duh/memb erikomentar	4	13	0
					P;ersentase	24 %	76 %	0
					;Mengambil peran	4	13	0
					;Persentase	24%	76 %	0

Pada pelaksanaan permainan Badaku yang kedua perkembangan sosial anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan sangat baik mencapai 38 % dan yang berada pada kategori mulai berkembang mencapai 72 %. Segingga terjadi peningkatan seperti yang ditunjukkan diagram di bawah ini



Gambar 2. Diagram batang perkembangan sikap sosial melalui permainan Babubutan.

Berikut ini merupakan hasil awal dari penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan sikap sosial anak, melalui permainan Baanakaan.

Tabel 5
Efektifitas permainan Baanakaan I

INDIKATOR	1 (Belum Berkembang)	2 (Mulai Berkembang)	3 (Berkembang Sesuai Harapan)
Bermain	0	3	14

Penerapan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan Badaku dapat dijelaskan berdasarkan tabel di atas. Bahwa rata-rata persentase yang paling tinggi menduduki kriteria angka 2 yang artinya sebahagian besar indikator dari perkembangan sosial anak mulai berkembang (MB). Sebesar 65 % keterampilan sosial anak berada pada kategori MB. Sedangkan yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mencapai 50 %.

Berikut ini merupakan perkembangan sosial anak yang berkembang pada permainan Baanakaan yang kedua.

Tabel 6
Efektifitas permainan Baanakaan II

INDIKATOR	1 (Belum Berkembang)	2 (Mulai Berkembang)	3 (Berkembang Sesuai Harapan)	4 (Berkembang Sangat Baik)

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

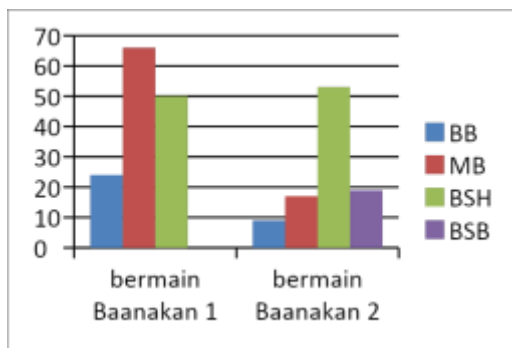
Bermain dengan teman	0	1	15	1
Persentase	0	6 %	88 %	6 %
Tenggang rasa/empati	0	0	10	7
Persentase	0	0	59 %	41 %
Mau berbagi	1	3	9	4
Persentase	6 %	18 %	53 %	23 %
Peduli/memberikomentar	2	3	11	1
Persentase	11 %	18 %	65 %	6 %
Mengambil peran	0	5	9	3
Persentase	0	29 %	53 %	18%

berkembang sangat baik (BSB) dari penerapan bermain tradisional yang pertama sampai yang keenam dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.

SIMPULAN

Permainan tradisional Badaku, Babubutan dan Baanakan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan efektif dalam mengembangkan sikap sosial anak usia 5 – 6 tahun di TK Negeri 1 Pembina Medan. Hal tersebut dapat dilihat dari perubahan sikap sosial anak pada awal permainan yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 40 %. Hasil perkembangan sikap sosial anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sampai hari keenam meningkat mencapai 52%.

Pada pelaksanaan permainan Badaku yang kedua perkembangan sosial anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan sangat baik mencapai 32 % dan yang berada pada kategori mulai berkembang mencapai 72 %. Segingga terjadi peningkatan seperti yang ditunjukkan diagram di bawah ini



Gambar 4. Diagram batang perkembangan sikap sosial melalui permainan Baanakan.

Perkembangan sikap sosial anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani Novi. 2018, *Perkembangan Dasar anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media
- Undang-Undang RI no.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas
- Undang - Undang RI. No. 137 tahun 2014 tentang STPPA(Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)
- Morrison George, 2012. Dasar- Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT.Indeks
- Mursid,M.Ag.2017,Pengembangan Pembelajaran PAUD:Bandung,PT Remaja Rosdakarya
- Yus. 1987. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga

Jurnal Teknologi, Kesehatan dan Ilmu Sosial

- Fadillah M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Kencana
- JaniceJ.Beaty.2013, *Observasi perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana,Prenadamedia Group
- Hasanah dan Pratiwi.2016, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*.Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Siswoyo Dwi. 2013. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2000. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto,Suharsimi.2006.*Metodologi Penelitian*.Yogyakarta:bina aksara.
- Sugiyono. 2008. *Pengantar Statistik*. Bandung : Alfabeta
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta
- Bjorklund dan Bjorklund, dkk, 1992. “*Social change and Estonian parents’ timeallocation to their children*”. *Journal of Comparative Family Studies*
- Boumand. 1994, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka .
- Haryoko. 1997. *National Standards for Parent/Family Involvement Programs*.
- Harun. Andreas Hartono. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyani Sumantri. 2008, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Mochthar Syamsuar. 1987. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga
- Montessori.1999. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Lentera Media
- Siswoyo Dwi. 2013. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sobur Alex, Stephen P. Robbins 1991. *Organizational Behavior Vol. I*. Translated by Hadyana. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Toha M. 2008. *Pengantar Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Boumand. 1994, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka
- Kompas. Com 19 September 2018 Diakses pada <https://edukasi.kompas.com> hari Senin, 18 Maret 2019 Pukul 13.14 WIB
- Sobur Alex, Stephen P. Robbins 1991. *Organizational Behavior Vol. I*. Translated by Hadyana. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hurlock E.B. 1988. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Mulyasa. 2012. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : PT Kencana