

METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK

Siti Rahmi¹, Anwar² Kusumawati³

¹Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Borneo Tarakan
rahmisitirahmi441@gmail.com

ABSTRAK

Peningkatan interaksi sosial yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman, kemampuan anak menghargai serta menunjukkan sikap toleransi terhadap orang lain, anak mau berbagi miliknya dengan anak lain, dan kemampuan anak dalam berempati yaitu anak mampu memperlihatkan rasa peduli, mau menolong dan membantu teman. Terkait dengan permasalahan interaksi sosial pada anak di TK Pembina Tarakan, peneliti melakukan observasi selama 1 minggu di TK Pembina Tarakan. Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental design* dalam bentuk *Reversal Time Series Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis grafik. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data frekuensi menunjukkan adanya peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik (*trend*) menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak di TK Pembina Tarakan

Kata Kunci : Permainan Edukatif, Interaksi Sosial, Siswa Taman Kanak-Kanak

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak merupakan tempat untuk mengenalkan sesuatu hal ataupun pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun. Di Taman Kanak-Kanak biasanya terdapat dua kelompok yaitu kelompok A dengan usia 4-5 tahun dan kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dilakukan untuk mengembangkan dan menstimulasi enam aspek perkembangan anak yaitu nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut distimulasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak usia dini adalah sosok yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia empat tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Ketika masa awal anak-anak memasuki dunia pendidikan, dimana anak mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya secara positif ataupun negatif. Santrock (dalam Desmita, 2013) menyatakan bahwa anak-anak yang berusia kurang lebih 2 tahun lebih banyak menghabiskan 10% dari waktu siangnya untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan pada usia 4 tahun waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya meningkat menjadi 20%. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun. Teman sebaya itu sendiri memiliki peranan yang penting dalam interaksi sosial anak. Teman sebaya adalah anak-anak yang tingkat usia dan kematangannya kurang lebih sama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak prasekolah sudah memulai interaksi sosial dengan orang lain sejak usia dini.

Usia Dini merupakan usia awal yang paling penting dan mendasar sepanjang proses perkembangan dan kecerdasan anak. Pada usia 0-6 tahun perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan signifikan. Pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang dari lingkungan. Setiap aspek perkembangan kecerdasan anak, baik motorik halus, kemampuan nonfisik, maupun kemampuan spritualnya dapat berkembang apabila memperoleh stimulasi lingkungan yang memadai. Anak mulai belajar mengamati dan mengenal perbedaan, persamaan ukuran, gambar, bentuk, warna, huruf, dan angka, selain itu anak usia dini di taman kanak-kanak telah memiliki kemampuan untuk memilah dan memilih berbagai bentuk, ukuran dan warna. Menurut Soekanto (2007) bahwa interaksi sosial “merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia”. Interaksi sosial yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini ada berkaitan dengan interaksi sosial anak dengan teman sebaya khususnya dalam kelompok bermain yang diharapkan akan membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak.

Peningkatan interaksi sosial yang diharapkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman, kemampuan anak menghargai serta menunjukkan sikap toleransi terhadap orang lain, anak mau berbagi miliknya dengan anak lain, dan kemampuan anak dalam berempati yaitu anak mampu memperlihatkan rasa peduli, mau menolong dan membantu teman. Terkait dengan permasalahan interaksi sosial pada anak di TK Pembina Tarakan, peneliti melakukan observasi selama 1 minggu di TK Pembina Tarakan. Peneliti mengamati bahwa terdapat anak yang cenderung hanya berteman dengan teman tertentu saja, jarang berkumpul dengan teman-temannya, lebih suka menyendiri. Bahkan ketika jam istirahat beberapa dari anak tersebut cenderung lebih memilih langsung menemui orang tuanya ketimbang bermain bersama anak-anak lain. Anak dengan interaksi sosial yang rendah hendaknya tetap mendapat perhatian yang khusus karena hal ini akan menjadi acuan ketika anak tersebut mulai masuk ke sekolah yang lebih tinggi. Guru kelas hendaknya dapat menciptakan suatu inovasi-inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode baik secara individual maupun kelompok, hal ini dilakukan untuk menunjang perkembangan anak baik secara fisik, psikologis, maupun sosialnya.

Berangkat dari latar belakang masalah tersebut, peneliti menggunakan metode permainan edukatif, dimana diharapkan metode permainan edukatif ini dapat membantu mengatasi masalah interaksi sosial pada anak serta dapat memberikan kesenangan bagi anak itu sendiri dalam proses belajar dan bermain dengan teman-temannya. Menurut Adriana (2011), permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk permainan yang bersifat mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang mengandung unsur pendidikan. Adapun manfaat dari permainan edukatif itu sendiri adalah bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kreatif, serta dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan sosial pada anak. Metode permainan edukatif ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak baik dengan teman sebaya maupun dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Permainan Edukatif Terhadap Interaksi Sosial Anak di TK Pembina Tarakan”, dengan tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak di TK Pembina Tarakan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Quasi eksperimental design*. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian *Quasi eksperimental design* termasuk penelitian kuantitatif yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi eksperimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reversal Times Series*.

Desain Penelitian

Desain penelitian *Reversal Times Series Design* (Leedy, 2005) dapat digambarkan sebagai berikut :

Group Times →

Group 1	Tx	Obs	-	Obs	Tx	Obs	-	Obs
----------------	-----------	------------	----------	------------	-----------	------------	----------	------------

Keterangan:

Tx = *Treatment*

Obs = Observasi

- = Jeda

Populasi

Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun untuk keperluan penelitian ini, yang menjadi populasinya adalah anak di kelompok B TK Pembina Tarakan yang berjumlah 57 anak .

Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu cara mengambil subjek bukan secara acak tetapi berdasarkan atas adanya tujuan dan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah berjumlah 10 anak. peneliti mengambil 10 anak berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dan kepala sekolah di TK Pembina terdapat anak yang memiliki interaksi sosial yang rendah, dan berdasarkan saran dari wali kelas dan karena tidak semua anak memiliki interaksi sosial yang rendah.

Selain pertimbangan yang telah disebutkan, dalam bimbingan kelompok jumlah anggota yang dapat diberikan perlakuan (intervensi) berkisar 3 sampai 15 orang (Prayitno, 2012), sehingga peneliti hanya menentukan 10 anak dari populasi yang ada.

Definisi Operasional

1. Metode Permainan Edukatif adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan bagi anak, dapat dilakukan dengan media atau pun tanpa media (mainan) kegiatan bermain dilaksanakan berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan.
2. Interaksi sosial, yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah interaksi sosial anak kelas B1 di TK Pembina Tarakan yang dilakukan antara anak satu dengan anak yang lainnya dengan memperhatikan anak mau bekerja sama (*cooperating*) dengan anak lain, anak dapat berbagi (*sharing*) dengan anak lain seperti berbagi mainan pada saat bermain bersama, anak dapat menghargai (*altrusim*) baik menghargai milik, pendapat, hasil karya atau kondisi-kondisi yang ada pada temannya dan kemampuan menunjukkan sikap empati (*empathy*) terhadap orang lain.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian, sebab dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Didalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data dengan menggunakan grafik. Grafik terbagi mejadi 3 macam yaitu grafik batang, grafik garis dan grafik lingkaran. Dalam penelitian ini menggunakan grafik garis. Menurut Sunanto dkk, (2005) grafik garis digunakan untuk menampilkan data yang ditampilkan secara kontinyu. Grafik garis merupakan grafik yang penyajian datanya menggunakan garis atau kurva. Grafik garis banyak digunakan untuk menggambarkan suatu perkembangan atau perubahan dari waktu ke waktu pada sebuah objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari data hasil observasi yang dilakukan sebanyak 8 kali terhadap 10 anak yang menjadi sampel penelitian. Hasil observasi dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tindakan layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan edukatif dapat berjalan dengan baik. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pada anak untuk melihat bagaimana tingkat kemampuan interaksi sosial pada anak, setelah dilakukan observasi kemudian dihari berikutnya masuk pada pemberian perlakuan (intervensi), dan setelah pemberian perlakuan dihari berikutnya dilakukan kembali observasi terhadap perubahan yang terjadi pada anak setelah pemberian perlakuan. Pengamatan atau observasi terhadap subyek dilakukan sebanyak 8 kali, pengamatan dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 1 orang observer, yaitu rekan saya Riski Sovayunanto. Adapun uraian observasinya adalah sebagai beriku:

1. Observasi pertama sebelum perlakuan, terdapat ke 10 anak tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial anak sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif masih dalam kategori rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 01 Februari 2021
2. Observasi kedua setelah perlakuan pada tanggal, 04 Ferbuari 2021. Hasil observasi yang kedua menunjukkan anak yaitu MG terlihat hanya duduk bersama dengan adiknya tidak mau bermain dengan anak lain, GE yang terlihat hanya bermain dengan anak tertentu saja, HC yang lebih suka bermain sendiri. DJ, MJ dan JR yang hanya melihat dan memperhatikan anak lain bermain.
3. Observasi ketiga sebelum perlakuan pada tanggal, 06 Februari 2021. Hasil observasi yang ketiga menunjukkan DJ, MG dan GE dan JR yang masih cenderung pasif, tidak mau bermain dengan anak lain, cenderung berdiam diri. SM dan F menunjukkan sikap kurang bekerja sama. SM yang terlihat suka merampas main anak lain dan terkadang memukul temannya. F yang tidak sabar saat menunggu giliran pada saat bermain bersama teman.
4. Observasi keempat setelah perlakuan pada tanggal, 08 Februari 2021. Hasil observasi menunjukkan terdapat perubahan pada anak terutama MG, DJ dan GE dan HC. Pada awal observasi GE masih terlihat hanya mau bermain dengan anak lain sudah mulai berbaur dan bermain dengan anak diluar teman-teman yang disukainya. DJ, MG dan HC yang terlihat tidak lagi duduk dan memperhatikan anak lain bermain, namun ikut serta bermain bersama anak lainnya.
5. Observasi kelima sebelum perlakuan pada tanggal, 11 Februari 2021. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada masing-masing anak, baik dalam bekerja sama, mau berbagi,

saling menghargai dan bersikap empati. NN yang terlihat dapat menunjukkan sikap empati terhadap teman yang sedang bersedih. NN menghampiri anak tersebut dan mengajak dia bermain agar tidak menagis lagi. F yang mau membagikan makanannya ketika ada anak lain yang memintanya. SM dan HS yang tidak lagi mementingkan diri sendiri pada saat bermain

6. Observasi keenam setelah perlakuan pada tanggal, 14 Februari 2021. Hasil observasi menunjukkan peningkatan, namun terdapat anak JR yang tidak mau bermain dengan anak lain, JR terlihat hanya berdiri dan berdiam diri memperhatikan anak lain bermain.
7. Observasi ketujuh sebelum perlakuan pada tanggal, 17 Februari 2021. Hasil observasi menunjukkan ke arah yang lebih baik dari hari sebelumnya.
8. Observasi kedelapan setelah perlakuan pada tanggal, 21 Februari 2021. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada masing-masing anak.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil analisis data yang diperoleh dari data frekuensi yang menunjukkan peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik yang menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif kemampuan interaksi sosial pada anak masih rendah, setelah diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif kemampuan interaksi sosial pada anak menjadi meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan 10 anak tersebut kemampuan interaksinya meningkat setelah mendapatkan perlakuan berupa metode permainan edukatif. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak kelas B1 di TK Pembina Tarakan Tahun pelajaran 2020/2021. Jawaban dari hipotesis ini adalah hipotesis diterima. Hasil penelitian yang diperoleh ini telah membuktikan bahwa kemampuan interaksi sosial pada anak dapat ditingkatkan melalui metode permainan edukatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data frekuensi yang menunjukkan peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik yang menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat.

Adapun sarannya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
Diharapkan penelitian ini dapat menjadi data penunjang dan masukan dalam menerapkan metode permainan edukatif dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengadakan penelitian yang serupa diharapkan agar memperhatikan faktor-faktor dari luar yang dapat menghambat proses penelitian, khususnya faktor-faktor yang tidak dapat dikontrol yang menjadi kelemahan dalam penelitian ini terhadap peningkatan interaksi sosial anak agar tidak diperoleh hasil data yang bias.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2011). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Leddy, dkk. (2005). *Practical Research, Planning and Design*. Columbus, Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: FIP – UNP.
- Soekanto, Soerjono. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, Juang., Takeuchi, K., dan Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Subyek Tunggal*. University Of Tsukuba.