

Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Modern

Rama Karo Karo¹⁾, Een Y. Haenilah²⁾, Nia Fatmawati²⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

e-mail: ramakaro22@gmail.com

Telp: +6289631019484

Abstract: The social development of early childhood through modern games

The problem in this reseach was social development of children aged 5-6 years at Periang kindergarten is low. This reseach aimed to detemine the influence of games learning activities of wooden beams on the social development of early childhood as well as differences before and after being given traetment used modern game of wooden beams. This reseach method used one group pre-test post-test. The population in this reaseach of 81 children and a sample of 16 children. Technique sampling was used purposive sampling. Data were collected by observation and documentation. Data was analyzed by using simple linear regression. The result showed that there were an influence between modern game learning activities of wooden beams on the social development of children aged 5-6 years in kindergarten Periang Jati Agung district of South Lampung Regency.

Keywords: activities, modern game, social development

Abstrak: perkembangan sosial anak usia dini melalui permainan modern

Masalah dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Periang yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas pembelajaran permainan modern balok kayu terhadap perkembangan sosial anak usia dini serta perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu permainan modern balok kayu. Metode penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 81 anak dan sampel pada penelitian ini berjumlah 16 anak. pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Data diambil melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh aktivitas pembelajaran permainan modern balok kayu terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Periang Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Kata Kunci: aktivitas, permainan modern, perkembangan sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Seperti dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, telah mengatur tentang pentingnya pemenuhan standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, serta standar proses pembelajaran di PAUD.

Aspek perkembangan pada anak usia dini tercantum dalam PERMENDIKBUD No. 137 Tahun 2014 yang meliputi moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni. Seluruh aspek penting untuk dikembangkan, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial (Muthmainnah, 2016). Aspek perkembangan sosial emosional anak untuk usia 5-6 tahun mencakup kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, dan sikap prososial. Sikap prososial pada anak terkait dengan perilaku yang tampak pada anak.

Perkembangan sosial anak usia dini adalah suatu perubahan yang dialami oleh anak yang didasari oleh respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perkembangan sosial anak usia dini adalah suatu perubahan yang dialami oleh anak yang didasari oleh respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Perilaku tersebut akan terbentuk sesuai dengan stimulus yang diterima oleh peserta didik dalam membentuk perkembangan sosial.

Perkembangan sosial tidak terlepas dari karakter. Karakter merupakan salah satu bagian fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, alur, dan jenjang. Karakter juga menjadi sentrum dalam pembangunan pada setiap bangsa. Karakter menjadi ciri khas atau spesifik dan entitas individu, keluarga, masyarakat, budaya, dan bangsa secara keseluruhan (Hapidin, 2016).

Pada rentang kehidupan manusia, setiap individu mengalami beberapa tahap perkembangan dalam kehidupannya dari tahap prenatal hingga kematian yang memiliki tugas perkembangan dan karakteristik perkembangan yang berbeda antara tahap satu dengan tahap lainnya (Hapsari, 2016).

Selain melalui stimulasi, lingkungan juga mempengaruhi seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini. Anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Salah satunya lingkungan yang berperan adalah orang tua. Lingkungan menyediakan sesuatu yang dibutuhkan anak, dan anak memanfaatkan apa yang ditawarkan oleh lingkungan (Martani, 2012).

Stimulasi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dapat melalui permainan. Permainan dapat digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini, ada permainan tradisional dan ada pula permainan modern. Permainan dapat digunakan sebagai sarana menumbuhkan kemampuan sosial anak. Bermain memungkinkan anak untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal dan menghargai orang lain (Mutiah, 2015). Bermain merupakan aktivitas atau kegiatan yang dapat memberikan informasi, memperluas pengetahuan, memberi kesenangan, maupun mengembangkan daya imajinasi pada anak (Muthmainnah, 2016).

Permainan telah banyak digunakan di banyak disiplin ilmu untuk meniru perilaku manusia dalam berbagai konteks sosial yang saling bertentangan. Literatur permainan bergengsi berkembang dan melimpah, dengan bukti empiris yang jelas yang menunjukkan preferensi beragam dan berbeda pada berbagai konteks permainan yang berbeda. Sayangnya, karena kebutuhan akan keringkasan, tinjauan terkini kami tidak memadai dalam banyak hal, terutama karena tidak mendokumentasikan kekayaan luar biasa dan berbagai teori dan temuan permainan eksperimental. Permainan, terutama permainan eksperimental, telah sangat memajukan pengetahuan kita tentang perilaku manusia dan motivasi sosial (Murnighan, 2016).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2016) menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat diintegrasikan melalui materi dalam pembelajaran pada setiap pengembangan di TK. Berkaitan dengan norma dan nilai yang perlu dikembangkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dengan

demikian pembelajaran nilai-nilai karakter tidak hanya pada tataran kognitif, tetapi menyentuh pada internalisasi, dan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Andriani (2012) dengan hasil penelitian bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk anak usia dini, karena permainan tradisional dapat membantu mengasah karakter anak sejak dini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Periang Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, beberapa permasalahan yang muncul yakni banyak anak-anak yang tidak sopan saat berbicara dengan orang tua atau guru, sering mengganggu teman saat proses kegiatan belajar berlangsung, anak menolak ketika mendapat perintah dari guru, dan tidak mau mengalah saat bermain dengan teman sebaya. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan belum menyentuh ranah sosial anak. Pembelajaran yang dikemas dengan berpijak pada karakteristik anak usia dini akan membentuk kelekatan hati antara guru dan anak maupun sebaliknya.

Pentingnya kegiatan pembelajaran melalui bermain di TK dapat menjadikan anak-anak mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Selain itu, pembelajaran juga memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suatu bentuk kreativitas. Anak-anak memiliki motivasi dari dalam dirinya untuk bermain, memadukan sesuatu yang baru dengan apa yang telah ia ketahui (Sujiono, 2013).

Mengemas pembelajaran dalam sebuah konteks bermain adalah tantangan terpenting bagi guru pendidikan anak usia dini. Strategi mengkolaborasi permainan kekinian (modern) sebagai sarana pengembangan berbagai kemampuan anak pada rentang usianya adalah bentuk usaha yang dapat diterapkan pendidik anak usia dini.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan modern terhadap perkembangan sosial anak usia dini di TK Periang Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode yang digunakan adalah metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest posttest*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 di TK Periang Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B yang berjumlah 81 anak, sampel pada penelitian ini berjumlah 16 anak. Sampel pada penelitian ini diambil dengan menggunakan *purposive sampling*.

Indikator penelitian ini menggunakan 3 indikator untuk variabel X (Aktivitas Permainan Modern Balok Kayu) diantaranya: (a) Mengambil balok kayu, (b) Mengumpulkan balok kayu yang sudah ditemukan, dan (c) Keaktifan menyusun balok kayu. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala rating. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Kriteria penilaian yang digunakan dalam indikator aktivitas permainan modern balok kayu ialah SA (Sangat Aktif), A (Aktif), CA (Cukup Aktif) dan Belum Aktif (BA). Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara reliabilitas *alpha cronbach*.

Terdapat lima indikator pada perkembangan sosial anak yang dikembangkan melalui tingkat pencapaian perkembangan anak lingkup perkembangan sosial emosional yang tercantum dalam PERMEN No. 137 Tahun 2014 yakni: (a) Bekerja sama dengan teman kelompok (b) Bersaing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan (c) Menunjukkan perilaku berbagi dengan orang lain (d) Kemampuan anak untuk menolong orang lain (e) Bersikap ramah dengan orang lain. Instrumen penelitian validitas dilakukan dengan cara reliabilitas *alpha cronbach*.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor mulai dari angka 1-4 pada masing-masing indikatornya pada aktivitas permainan modern balok kayu dan skor 1-4 pada masing-masing indikatornya pada perkembangan sosial anak. Anak mendapat skor 1 apabila anak tidak mengikuti kegiatan dalam aktivitas permainan modern balok kayu, skor 2 apabila anak mulai mau mengikuti aktivitas permainan modern balok kayu, skor 3 apabila anak mengikuti aktivitas permainan modern balok kayu namun dengan bimbingan guru, dan skor 4 apabila anak mengikuti aktivitas permainan modern balok kayu dengan mandiri. Penilaian untuk perkembangan sosial anak yakni anak mendapatkan skor 1 apabila tidak mau bekerjasama

dengan kelompok, skor 2 apabila anak mulai mau bekerja sama dengan teman kelompok, skor 3 apabila anak mau bekerjasama dengan teman kelompok namun masih dengan bimbingan guru, dan skor 4 apabila anak bekerjasama dengan mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Permainan Modern Balok Kayu

Aktivitas permainan modern balok kayu terdiri dari tiga indikator yakni mengambil balok kayu, mengumpulkan balok kayu yang sudah ditemukan, dan keaktifan menyusun balok kayu. Aktivitas permainan modern balok kayu terbagi dalam empat kategori diantaranya sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan belum aktif. Berikut ini adalah data aktivitas permainan modern balok kayu:

Tabel 1. Data Aktivitas Permainan Modern Balok Kayu Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Sesudah	
			n	%	n	%
1.	Mengambil balok kayu	SA	0	0,00	3	18,75
		A	8	50,00	11	68,75
		CA	6	37,50	2	12,50
		BA	2	12,50	0	0,00
2.	Mengumpulkan balok kayu yang sudah ditemukan	SA	0	0,00	4	25,00
		A	11	68,75	10	62,50
		CA	5	31,25	2	12,50
		BA	0	0,00	0	0,00
3.	Keaktifan menyusun balok kayu	SA	0	0,00	4	25,00
		A	6	37,50	10	62,50
		CA	8	50,00	2	12,50
		BA	2	12,50	0	0,00

Keterangan :

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

BA = Belum Aktif

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator dari sebelum dan sesudah diberi penerapan aktivitas permainan modern balok kayu. Terdapat 3 indikator pada aktivitas permainan modern balok kayu, dari 3 indikator tersebut indikator keaktifan menyusun balok kayu merupakan indikator yang mengalami peningkatan paling tertinggi dan mengambil balok kayu merupakan indikator yang peningkatannya cukup rendah. Tabel di atas menjelaskan bahwa setelah penerapan permainan modern diberikan dalam proses kegiatan pembelajaran pada anak, respon yang ditunjukkan anak adalah positif. ketika penerapan permainan modern diterapkan anak lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh guru, rasa antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaranpun lebih meningkat hal ini terlihat dari anak menjadi berani berekspresi didepan teman-temannya dengan menggunakan media yang telah disediakan. Melalui penerapan permainan modern pun anak dapat membedakan antara sifat yang baik dan yang kurang baik.

Adapun distribusi menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi sebesar 11 dan nilai terendah sebesar 8. Nilai Aktivitas Permainan Modern Balok Kayu dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Variabel X

No	Kategori	Sebelum		Sesudah		p-Value	
		N	%	n	%	T	Sig
1	SA (10-11)	0	0,00	6	37,50	0.321	0.000
2	A (8-9)	5	12,50	10	62,50		
3	CA (6-7)	9	56,25	0	0,00		
4	BA (4-5)	2	12,50	0	0,00		
Jumlah		16					
Rata-rata ± Std		0,910586					
Min – Max		8-11					

*Signifikan pada $p < 0,01$

Keterangan

SA = Sangat Aktif

A = Aktif

CA = Cukup Aktif

BA = Belum Aktif

Hasil analisis menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas anak ketika pembelajaran menggunakan Permainan Modern Balok Kayu diterapkan. Pada kategori sangat aktif yang semula tidak ada anak yang berada pada kategori tersebut meningkat menjadi 6 anak setelah diberikan Permainan Modern Balok Kayu, peningkatan ini terjadi karena selama perlakuan diberikan anak merasa *enjoyed* untuk melakukan apapun yang mereka inginkan, karena kesempatan mereka mencoba melakukan sendiri lebih luas maka 6 anak ini mampu mengeksperikan diri mereka dengan bermain kooperatif disertai berimajinasi dalam membentuk bangunan dari balok kayu.

Sebelum diberi perlakuan, sebanyak 5 anak yang aktif dalam mengikuti kegiatan, namun setelah diberi perlakuan terlihat adanya peningkatan menjadi 10 anak. Peningkatan yang signifikan ini disebabkan oleh peran guru yang memberikan stimulasi berupa contoh berbagai permainan sehingga anak terpacu untuk mengikuti kegiatan dengan aktif.

Sebelum diberi perlakuan sebanyak 11 anak masuk kedalam kategori cukup aktif dan kategori belum aktif. Namun setelah diberi perlakuan diperoleh hasil tidak ada anak yang berada pada kategori cukup aktif dan kurang aktif.

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan modern balok kayu sebesar 0,321%.

Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Pada perkembangan sosial terdapat lima indikator, yakni bekerjasama dengan teman kelompok, bersaing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, menunjukkan perilaku berbagi dengan orang lain, kemampuan anak untuk menolong orang lain, dan bersikap ramah dengan orang lain.

Berikut ini adalah nilai perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berdasarkan indikator:

Tabel 3. Data Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Seudah	
			N	%	n	%
1	Bekerja sama dengan teman kelompok	BSB	1	6,25	3	18,75
		BSH	10	62,50	9	56,25
		MB	5	31,25	4	25,00
		BB	0	0,00	0	0,00
2	Bersaing dalam menyelesaikan tugas yang diberikan	BSB	2	12,50	9	56,25
		BSH	8	50,00	9	56,25
		MB	6	37,50	1	6,25
		BB	0	0,00	0	0,00
3	Menunjukkan perilaku berbagi dengan orang lain	BSB	1	6,25	7	43,75
		BSH	9	56,25	8	50,00
		MB	6	37,50	1	6,25
		BB	0	0,00	0	0,00
4	Kemampuan anak untuk menolong orang lain	BSB	0	0,00	3	18,75
		BSH	9	56,25	12	75,00
		MB	5	31,25	1	6,25
		BB	2	12,50	0	0,00
5	Bersikap ramah dengan orang lain	BSB	0	0,00	8	50,00
		BSH	3	18,75	7	43,75
		MB	9	56,25	1	6,25
		BB	4	25,00	0	0,00

Keterangan :

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa data yang diperoleh perindikator sebelum dan sesudah diberi perlakuan meningkat. Berdasarkan lima indikator, indikator bersikap ramah dengan orang lain mengalami peningkatan yang paling tinggi, sedangkan indikator bekerjasama dengan teman kelompok mengalami peningkatan yang paling rendah.

Adapun hasil distribusi menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi sebesar 19 dan nilai terendah sebesar 4. Berikut ini adalah hasil nilai perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberi perlakuan:

Tabel 4. Rakapitulasi Nilai Variabel Y

No	Kategori	Sebelum		Sesudah		p-Value	
		N	%	N	%	T	Sig
1.	BSB (≥ 16)	4	25,00	11	68,75	0.753	0.000
2.	BSH (12-15)	7	43,75	5	31,25		
3.	MB (8-11)	5	31,25	0	0,00		
4.	BB (4-7)	0	0,00	0	0,00		
Jumlah		16					
Rata-rata $\pm$ Std		2,6					
Min – Max		4-19					

*Signifikan pada $p < 0,01$

Keterangan

BSB = Berkembang Sangat Baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkembang

Berdasarkan perbandingan data di atas, dapat terlihat adanya perbedaan antara nilai perkembangan perilaku anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan aktivitas permainan modern balok kayu. Sebelum diberikan perlakuan, hanya 4 anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik, namun setelah diberi perlakuan jumlah anak yang berada pada kategori ini menjadi 11 anak. Peningkatan ini didasari oleh sikap kooperatif anak ketika bermain meningkat ketika anak diberikan permainan yang menuntut kerjasama dalam pembangunan menggunakan balok kayu.

Pada kategori berkembang sesuai harapan, sebanyak 7 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, namun setelah diberi perlakuan jumlahnya menurun menjadi 5 anak. Penurunan pada kategori ini dikarenakan 2 dari 7 anak yang semula berada pada kategori berkembang sesuai harapan beralih ke kategori berkembang sangat baik.

Untuk kategori mulai berkembang, sebelum diberi perlakuan terdapat 5 anak, namun setelah diberi perlakuan meningkat menjadi tidak ada pada kategori ini. Hasil seluruh data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dari seluruh indikator.

Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial anak antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan modern balok kayu sebesar 0,753%.

Tabel 5. Koefisien Variabel X dan Y

Variabel	Koefisien β		
	Terstandarisasi	T	Sig
Aktivitas Permainan Modern Balok Kayu	0.85	2.504	0.000
Df (n-1)		15	
F		0.103	

R	0.850
<i>Adjusted R Square</i>	0.604

Nilai *R Square* sebesar 0,850 yang berarti bahwa aktivitas permainan balok kayu memiliki pengaruh sebesar 85% . Sedangkan sisanya sebesar 15% dipengaruhi oleh variabel lain.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan selama 8 hari yaitu 4 hari sebelum diberikan perlakuan dan 4 hari sesudah diberikan perlakuan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara perkembangan sosial anak sebelum menggunakan penerapan permainan modern dan sesudah menggunakan penerapan permainan modern dan ada pengaruh Penerapan permainan modern terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Periang Kec. Jatiagung Kab. Lampung Selatan.

Adanya perbedaan serta pengaruh tersebut disebabkan oleh munculnya aktivitas bermain pada saat pembelajaran. Bermain merupakan kegiatan/aktivitas yang dilakukan anak dan menjadikan anak untuk belajar mengamati, berinteraksi, bereksplorasi serta berkreasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif (2013) yang menyatakan bahwa bermain dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, di mana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda, yang dilakukan dengan senang atas inisiatif diri sendiri, daya khayal, pancaindra dan seluruh anggota tubuhnya.

Perkembangan sosial anak sesudah diberikan penerapan permainan modern memperoleh hasil lebih tinggi dibandingkan dengan hasil data sebelum penerapan permainan modern. Observasi dilakukan sebelum adanya penerapan permainan modern atau sesuai dengan pembelajaran yang diterapkan oleh guru, hal ini dilakukan untuk mengetahui nilai awal. Kemudian observasi dilakukan kembali dengan menggunakan penerapan permainan modern.

Sedangkan pada analisis hipotesis yang ke dua menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh hasil yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa setelah adanya penerapan permainan modern, perkembangan perilaku anak usia 5-6 tahun meningkat dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu memiliki perkembangan sosial sangat baik berjumlah 11 siswa dari 16 siswa. Berdasarkan hal tersebut, dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh antara penerapan permainan modern terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun sebanyak sebanyak 4-5 capaian indikator per hari.

Seperti halnya yang diterapkan dalam penelitian ini adalah adanya penerapan permainan modern pada anak dalam kegiatan pembelajaran dengan dibantu oleh permainan berkelompok yang berganti setiap harinya yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial anak.

Saat kegiatan permainan modern berlangsung, anak diberikan instruksi dan aturan yang berlaku. Aturan diberikan saat permainan berlangsung, salah satu peraturan yang diterapkan yakni bergantian dalam mengambil balok kayu. Hal ini sejalan dengan pendapat Martani (2012) yang mengemukakan perilaku pada anak usia dini akan terbentuk sesuai dengan stimulus yang diterima oleh peserta didik dalam membentuk perkembangan sosial. Pemberian stimulasi harus dengan kebutuhan anak, anak yang mendapat stimulasi yang berlebih atau kurang, akan menyebabkan anak mengalami problema perkembangan. Problema perkembangan dapat terjadi karena pemberi stimulasi tidak paham tentang capaian perkembangan.

Teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar Behaviorisme, dimana teori belajar behaviorisme mengatakan jika anak belajar melalui stimulus-respon (S-R) yang mengakibatkan perubahan perilaku itu dapat diamati dan diukur. Hal ini sejalan dengan pendapat Haenilah (2015) yang berpendapat bahwa teori belajar Behaviorisme dikenal dengan teori stimulus-respon (S-R). Teori ini menjelaskan bahwa perubahan perilaku itu dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan ini terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon). Stimulus tidak lain adalah lingkungan dimana tempat anak belajar, baik secara internal maupun eksternal. Sedangkan respons adalah dampaknya, yang berupa reaksi fisik terhadap stimulus yang diberikan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan oleh lingkungan.

Lingkungan tempat anak berada sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak, lingkungan dapat berperan sebagai pembentuk tingkah laku anak. Lingkungan yang baik akan menghasilkan perkembangan sosial yang baik bagi anak.

Temuan lain yang muncul ketika penelitian berlangsung ialah di beberapa indikator yang berkaitan dengan sosial. Melalui penerapan metode permainan modern, anak akan lebih percaya diri, ini terjadi ketika anak tampil didepan teman-temannya untuk menyampaikan melakukan kegiatan mengambil balok dari susunannya, anak akan lebih memahami bagaimana cara bersikap yang baik terhadap sesama melalui pesan moral dari cerita yang disampaikan. Selain itu rasa saling menghargai anak meningkat ketika ada teman yang sedang mengambil balok dari susunan anak memberi masukan serta memperhatikan temannya.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Elyana (2016) tentang Pengaruh Penggunaan Bermain Peran Makro terhadap Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan ada pengaruh aktivitas pembelajaran permainan modern balok kayu dengan perkembangan sosial anak usia dini di TK Periang Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian permainan modern balok kayu terhadap perilaku sosial anak usia dini, diperoleh data sebesar 43,75% sebelum diberi perlakuan, dan data meningkat setelah diberikan perlakuan permainan modern balok kayu menjadi 68,75%. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan sosial sebelum dan sesudah diberikan aktivitas permainan modern balok kayu. Oleh karena itu, dapat diketahui terdapat pengaruh aktivitas permainan modern balok kayu terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Periang Jati Agung Lampung Selatan. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak anak diberikan aktivitas permainan modern balok kayu maka akan semakin meningkat perkembangan sosial anak.

Adanya perbedaan serta pengaruh tersebut disebabkan oleh munculnya aktivitas bermain pada saat pembelajaran. Bermain merupakan kegiatan/aktivitas yang dilakukan anak dan menjadikan anak untuk belajar mengamati, berinteraksi, bereksplorasi serta berkreasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain guru diharapkan dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, salah satunya melalui aktivitas permainan modern balok kayu. Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian lebih baik lagi dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak dengan pembelajaran atau metode lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, Tuti. 2012. *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. Tersedia di <https://media.neliti.com/media/publications/40427-ID-permainan-tradisional-dalam-membentuk-karakter-anak-usia-dini.pdf>. Diakses pada 3 Juni 2018
- Elyana, R. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat*. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=428170&val=1555&title=PENGARUH%20PENGGUNAAN%20METODE%20BERMAIN%20PERAN%20MAKRO%20TERHADAP%20PERILAKU%20PROSOSIAL%20ANAK>. Diakses pada 12 Oktober 2017
- Gelisli, Y. 2015. *A Study into Traditional Child Game Played In Konya Region In Terms Of Development Fields of Children*. Tersedia di https://ac.els-cdn.com/S1877042815042482/1-s2.0-S1877042815042482main.pdf?_tid=e7922e3cdf3e11e7943d00000aacb35d&acdnat=1513084872_1b6b87205ff625d8b1133b7d9d2b0888. Di akses pada 12 Desember 2017
- Haenilah, E. Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Hapidin. 2016. *Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Tersedia di <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjKoOWxxJXYAhVGpY8KHRWyCvwQFghlMAQ&url=http%A%2F>

[%2Fpps.unj.ac.id%2Fjournal%2Fjpu%2Farticle%2Fdownload%2F239%2F217&usg=AovVaw1DiXRM4EwdWGhPs6DcegHT](#). Diakses pada 2 Juni 2018

Hapsari, I. I. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. PT Indeks: Jakarta.

Latif. M. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Murnighan. J. K. 2016. *The Social World As An Experimental Game*. Tersedia di <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2016.02.003>. diakses pada 2 Juni 2018

Mutiah, D. 2015. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group: Jakarta.

Muthmainnah. 2016. *Pengembangan Panduan Permainan untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/viewFile/12363/8933>. Diakses pada 26 Mei 2018

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014

Sumarni, S. 2015. *Membangun Pola Perilaku Anak Melalui Media Bermain Peran di PAUD Bon Thorif*. Tersedia di <http://eprints.unsri.ac.id>. Diakses pada 2 Juni 2018