

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini ditunjukkan kepada siswa kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo selama 4 kali pertemuan dengan durasi permainan kira-kira 25-30 menit yang bergulir selama 4 kali putaran permainan atau tergantung jika subyek memutuskan secara bersama untuk menghentikan permainan, maka permainan akan berhenti/dihentikan. Setelah perlakuan berupa permainan tradisional, seperti: *boy-boyan*, *kucing-kucingan*, *engklek*, dan *dhul-dhulan* diberikan, langkah selanjutnya adalah melakukan pengukuran akhir yaitu *posttest*. Hasil dari *posttest* akan dibandingkan dengan hasil *pretest* yang sudah dilakukan diawal sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) permainan tradisional tadi, sehingga peneliti dapat mengetahui apakah ada perbedaan keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4.1
Jadwal Penelitian di TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo

No.	Hari/Tanggal	Pukul	Kegiatan	Keterangan
1	Senin, 14 Mei 2012	07.30-08.00	Survei tempat penelitian	Melihat keadaan sekolah sebelum menyerahkan surat ijin penelitian.
2	Rabu, 16 Mei 2012	08.00-08.30	Menyerahkan surat ijin penelitian	Menyerahkan surat ijin penelitian dari Fakultas Dakwah kepada Kepala TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo
3	Kamis,	08.00-09.00	Observasi dikelas dan	Melakukan observasi

	17 Mei 2012		perkenalan siswa	dengan	mengenai perilaku siswa dikelas selama program kegiatan belajar mengajar serta mengakrabkan dengan siswa
4	Jum'at, 18 Mei 2012	08.00-09.00	Observasi wawancara	dan	Melakukan observasi selanjutnya serta mewawancarai guru mengenai siswa yang keterampilan sosialnya rendah sebelum berikan <i>preetest</i> .
5	Senin, 21 Mei 2012	08.00-10.00	<i>Preetets checklis</i> perilaku siswa	dengan mengamati	Peneliti mendesain anak agar perilaku yang terdapat pada instrumen pengungkap keterampilan sosial anak nampak dengan cara memberikan gambar untuk diwarnai akan tetapi krayon yang digunakan untuk mewarnai setiap kelompok hanya diberikan 1 pac krayon.
6	Selasa, 22 Mei 2012	08.00-08.30	Memberikan untuk orang tua siswa	<i>Preetest</i>	Membagikan Instrumen yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk nominasi/pengkategorian siswa terkait keterampilan sosial tiap anak menurut orang tua masing-masing
7	Rabu, 23 Mei 2012	10.00-12.00	<i>Preetest</i> penelitian	menurut guru serta meminta rekomendasi anak yang nanti akan dijadikan subyek	<i>Preetest</i> dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai guru kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo, kemudian menanyakan tentang keterampilan sosial anak kemudian peneliti menceklist tentang anak sesuai dengan indikator instrumen yang sudah disediakan sesuai yang diutarakan oleh guru yang bersangkutan
8	Sabtu, 26 Mei 2012	07.30-10.00	Pemberian (<i>Treatmen I</i>),	Perlakuan	Memberikan pengarahan dahulu kepada 10 subyek

			<i>Boy-boyan</i>	yang sudah ditentukan tentang cara bermain <i>boy-boyan</i> , akan tetapi <i>boy-boyan ini sudah dimodifikasi oleh peneliti sehingga anak bisa lebih mudah untuk memainkan. Boy-boyan</i> dilakukan selama 30 menit dan bergantian ada yang kalah bergantian terus, permainan dihentikan jika subyek sudah mengalami kelelahan dan meminta berhenti.
9	Senin-Sabtu 28 Mei s.d 2 Juni 2012		UAS	Pemberian perlakuan (<i>treatmen</i>) ditunda karena sekolah mengadakan UAS
10	Senin, 04 Juni 2012	08.00-10.00	Pemberian Perlakuan (<i>Treatmen II</i>), yaitu <i>kucing-kucingan</i>	Treatmen yang ke-2 adalah kucing-kucingan, subyek membentuk lingkaran sebagai tembok dan ada dua subyek yang menjadi kucing dan ayam. Tugas kucing adalah menangkap ayam sedangkan ayam berusaha menghindar dari kejaran dan berusaha agar tidak ditangkap kucing serta tugas subyek yang melingkar adalah melindungi ayam dan menghalangi kucing agar tidak bisa masuk dalam lingkaran dan menangkap ayam
11	Selasa, 05 Juni 2012	08.00-10.00	Pemberian Perlakuan (<i>Treatmen III</i>), yaitu <i>Engklek</i>	Subyek dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 subyek. Setiap subyek diberikan 2 area engklek dan bermain bergantian sesuai urutan yang telah ditentukan dari <i>hompimpa</i> sebelum permainan dilakukan
12	Rabu, 06 Juni 2012	08.00-10.00	Pemberian Perlakuan (<i>Treatmen IV</i>), yaitu <i>dhul-dhulan</i> dan	Terlebih dahulu subyek melakukan <i>homimpa</i> untuk menentukan subyek yang

			memberikan Instrumen berbentuk nominasi kepada siswa untuk diberikan kepada orang tuanya sebagai data <i>posttest</i> .	<i>dadi</i> , permainan dilakukain dengan membuat dua lingkaran dan diberikan jembatan penghubung 2 lingkara tersebut anak yang <i>dadi</i> , tugasnya mengganggu anak yang ingin menyebrang ke lingkaran 2, subyek yang tertangkap saat mau menyebrang ke lingkaran 2 akan <i>dadi</i> permainan ini dilakukan terus menerus jika ada anak yang tertangkap saat menyebrang maka akan <i>dadi</i> , seertu itu dan dilakukan secara berulang sampai subyek merasa kelelahan.
13	Kamis, 07 Juni 2012	08.00-09.00	Pemberian <i>Posttest</i> oleh peneliti dan guru	Posttest dilakukan dengan mengobservasi perilaku subyek selama disekolah kemudian menchecklist sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan sama halnya dengan penilaian guru.
14		09.00	Meminta surat keterangan telah mengadakan penelitian di TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo	Pengambilan surat keterangan telah mengadakan penelitian di TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo

2. Persiapan Penyusunan Alat Ukur

Metode pengumpul data pada penelitian ini menggunakan nominasi, yaitu penilaian yang didasarkan pada perilaku anak ketika anak melakukan atau tidak melakukan perilaku yang telah diindikasikan dalam instrumen pengumpul data menurut peneliti, guru, dan orang tua subyek.

Adapun skor penilaian keterampilan sosial anak dalam penelitian ini berupa skor/data ordinal yang penilaiannya didasarkan skor nilai 1, 2, dan 3, dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Kriteria skor penilaian keterampilan sosial di dalamnya menyangkut hal-hal sebagai berikut: 1) inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya, 2) bergabung dalam permainan teman sebaya, 3) memelihara peran dalam bermain, dan 4) mengatasi konflik dalam bermain.

3. Deskriptif Kegiatan Penelitian

1) Proses penelitian pada tanggal 17 Mei 2012

Pada tanggal 17 Mei 2012 merupakan penelitian pertama yang dilakukan oleh peneliti, dimana pada haru itu peneliti mengadakan observasi secara langsung di kelas saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Saat dalam ruangan peneliti melihat tempat duduk siswa

dikelompokkan dengan 3 meja yang berwarna *yellow, blue, and red*, setiap meja dikelilingi oleh 7 siswa.

Saat guru masuk anak-anak melakukan do'a sebelum kegiatan belajar mengajar setelah itu guru mengajak anak untuk bernyanyi agar dalam kegiatan hari itu anak bisa semangat dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar.

Adapun lebih lengkap kegiatan belajar mengajar di kelas B TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo adalah sebagai berikut:

a) Tahap awal

Sebelum masuk kelas siswa-siswi dari kelas TK A dan B, diajak berkumpul di halaman untuk melakukan gerakan seraya bernyanyi agar kegiatan belajar lebih semangat. Setelah siap-siap dan bernyanyi selesai siswa mulai melepas sepatu masing-masing dan menaruhnya di rak sepatu dengan berdesakan, setelah itu baru mereka masuk ke dalam ruangan kelas masing-masing.

b) Tahap pelaksanaan

- a. Guru mengucapkan salam kepada siswa
- b. Berdo'a bersama sebelum kegiatan belajar dimulai
- c. Setelah berdo'a selesai guru mengajak bernyanyi tentang rukun islam, rukun iman dan lagu-lagu lain yang kreatif, dan setelah nyanyian selesai, guru menyapa dengan maksud membangkitkan semangat anak dengan menyapa:

*“Apa kabar anak-anak.....???” Jawab Anak:
Alhamdulillah Luar Biasa Allahuakbar TK B Nurul
Iman Pasti Bisa Pasti Bisa!!!!”*

- d. Guru mempersilahkan peneliti untuk menyapa dan berkenalan kepada anak-anak agar mereka bisa kenal dan akrab dengan peneliti. Setelah itu kegiatan belajar mengajar dimulai.
 - e. Karena kelas B sebentar lagi akan memasuki kelas 1 di SD maupun MI, saat itu pelajaran diprioritaskan pada membaca dan menulis.
 - f. Anak-anak disuruh membaca di depan guru dan dinilai, hal tersebut dilakukan untuk persiapan UAS
 - g. Ada waktu Istirahat selama \pm 45 menit setelah istirahat selesai kegiatan belajar mengajar dilakukan kembali
- c) Tahap akhir

Setelah selesai belajar mengajar, anak-anak bersiap dan tertib seraya berdoa dan bernyanyi janji anak sekolah yang sudah diberikan oleh sekolah. Kemudian guru mengucapkan salam dan anak-anak bersalaman dan pulang meninggalkan kelas masing-masing.

Saat peneliti melakukan observasi baik di luar kelas maupun di dalam kelas saat belajar mengajar dilakukan, peneliti menemukan bahwa tiap anak mempunyai karakter yang berbeda-beda, ada yang pendiem, komunikatif, pemalu, dan cenderung diam. Saat mulai masuk anak-anak diharuskan melepas sepatu dan menaruhnya pada rak sepatu

peneliti melihat banyak anak-anak yang masih berdesak-desakan saat meletakkan sepatu dan tidak mau antri bergantian menaruh sepatu tersebut. Begitupun saat di dalam kelas anak-anak juga terkadang masih beradu argumen dan cek-cok dengan teman sebangku maupun bangku yang lain, selain itu terkadang anak tidak mau mengalah saat diberikan sesuatu dan ada beberapa anak yang saat temennya membutuhkan sesuatu anak tidak peka dan langsung menolong anak yang membutuhkan tersebut. Selain itu terkadang anak yang merasa dirinya hebat atau unggul dibandingkan temannya yang lain, ia cenderung tidak mau mengalah.

2) Proses observasi penelitian pada tanggal 18 Mei 2012

Pada observasi yang ke dua peneliti hanya melanjutkan observasi sebelumnya akan tetapi dalam kesempatan ini peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan setelah kegiatan belajar mengajar selesai.

Saat itu peneliti mengikuti kegiatan sekolah mulai pertama anak-anak berangkat sekolah sampai pulang sekolah. Tepat pukul 08.00 anak-anak dikumpulkan di halaman seraya guru bernyanyi dan tepuk tangan *Ayo baris, bersiap!!! Ayo Bari Bersiap!!!*, artinya anak-anak disuruh kumpul berbaris sesuai kelas dan persiapan akan dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan.

Setelah baris anak-anak dari TK A dan B diajak jalan pagi mengelilingi kampung sekitar sekolah, "*kegiatan ini sih dilakukan*

rutin maz!!! Setiap hari jum'at". Ungkap salah satu guru. Jalan-jalan dilakukan kurang lebih 20 menit, setelah itu anak-anak masuk kelas seperti biasa yang sudah dicantumkan dalam pembahasan sebelumnya di atas. Setelah kegiatan belajar mengajar berjalan setelah itu istirahat dan dilanjutkan kembali kegiatan belajar mengajar lagi dan tepat pukul 10.00 anak-anak bersiap pulang.

Setelah anak-anak pulang peneliti mengadakan wawancara, salah seorang guru yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa kegiatan yang bersifat kerjasama jarang dilakukan mengingat SDm guru di sini juga kurang dan sudah memiliki kewajiban masing-masing ada yang mengajar di PG, TK A, dan B. Walaupun ada *Ground* (halaman) yang dilengkapi permainan seperti; jungkat-jungkit, tangga, dll, akan tetapi menurut peneliti kegiatan tersebut bersifat individual dan hanya melatih keterampilan motorik bukan sosial. Selain itu yang sering dilakukan oleh guru adalah kegiatan gunting dan tempel gambar, adapun kegiatan tersebut juga dilakukan di dalam kelas.

3) Proses observasi penelitian pada tanggal 21 Mei 2012

Setelah mengadakan observasi selama 2 hari, peneliti mencoba memberikan materi menggantikan guru yang bersangkutan. Saat itu peneliti mengadakan kegiatan mewarnai gambar. Adapun kegiatan tersebut meliputi:

a) Tahap persiapan

- a. Peneliti mengucapkan salam, seranya menyapa pada anak-anak

*Udah sarapan pagi anak-anak??? Jawab: sudah pak
!!! Apa Kabar hari ini??? Jawab Anak: Alhamdulillah
Luar Biasa Allahuakbar TK B Nurul Iman Pasti Bisa
Pasti Bisa!!!!*

- b. Peneliti menyiapkan gambar dan krayon
- b) Tahap pelaksanaan
 - a. Peneliti menjelaskan bahwa tiap anak akan mendapatkan 1 lembar gambar yang nantinya akan diwarnai
 - b. Karena kelas ini mejanya ada 3, setiap meja terdapat 7 anak yang duduk melingkari meja, peneliti memberikan krayon dan krayon tersebut diberikan tiap meja diberikan 2 pac krayon.
 - c. Siswa disuruh mewarnai dengan menggunakan krayon tersebut secara bergantian dengan waktu yang sudah ditentukan.
- c) Tahap akhir

Saat kegiatan mewarnai peneliti sambil mengamati segala perilaku anak sehingga peneliti menominasi suatu perilaku yang mencerminkan keterampilan sosial pada instrumen yang sudah peneliti susun.

Adapun nominasi keterampilan sosial anak ini nantinya akan diisi oleh peneliti, guru, dan orang tua subyek. Dari kegiatan mewarnai di atas peneliti melakukan nominasi awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sesuai dengan prosedur penilaian instrumen yang sudah dibahas di sub bab sebelumnya. Adapun hasil data nominasi menurut peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
 Hasil Nominasi (*pretest*) Keterampilan Sosial Menurut Peneliti

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
1	Putri Eka Aprilia Sari	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17
2	Muhammad Harunsyah	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	13
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	14
4	Yunita Engelina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	15
6	Dimas Adi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	Muhammad Ridho Agustian	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
8	Moh. Agus Dwi Saputra	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	14
9	Shima Artita Yuana	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	13
10	Muhammad Awwat	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	13
11	Ainis Nur Rahmawati	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	13
12	Nur Elsa Linda	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	14
13	Muhammad Habibi	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	14
14	Qurratul Aini	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	13
15	Nayla Indira Azzahra	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	14
16	Reza Achmad	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	17
17	Rafael Putra Sona	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	15
18	Vara Novalya Wardhana	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	12
19	Reisa Zahrotul Putri	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	12
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	14
21	Mufidah Ika Purwati	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	14

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Sedangkan hasil nominasi menurut guru yang bersangkutan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Nominasi (*pretest*) Keterampilan Sosial Menurut Guru

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
1	Putri Eka Aprilia Sari	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
2	Muhammad Harunsyah	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	16
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
4	Yunita Engelina	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	16
6	Dimas Adi Pratama	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	16
7	Muhammad Ridho Agustian	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	16
8	Moh. Agus Dwi Saputra	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	16
9	Shima Artita Yuana	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	17
10	Muhammad Awwat	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	15
11	Ainis Nur Rahmawati	1	2	2	1	2	2	2	1	1	3	17
12	Nur Elsa Linda	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	17
13	Muhammad Habibi	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18
14	Qurratul Aini	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17
15	Nayla Indira Azzahra	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	15
16	Rafael Putra Sona	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	16
17	Reza Achmad	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	16
18	Vara Novalya Wardhana	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	17
19	Reisa Zahrotul Putri	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
21	Mufidah Ika Purwati	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	17

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Sedangkan hasil nominasi menurut orang tua subyek adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Nominasi (*pretest*) Keterampilan Sosial dari Orang Tua

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
1	Putri Eka Aprilia Sari	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	17
2	Muhammad Harunsyah	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	17
3	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	16
4	Yunita Engelina	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	16
5	Alfin Zunyarto Wahab	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	17
6	Dimas Adi Pratama	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
7	Muhammad Ridho Agustian	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
8	Moh. Agus Dwi Saputra	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
9	Shima Artita Yuana	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	18
10	Muhammad Awwat	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	16
11	Ainis Nur Rahmawati	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	22
12	Nur Elsa Linda	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	17
13	Muhammad Habibi	2	2	2	2	2	2	2	1	2	3	20
14	Qurratul Aini	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18
15	Nayla Indira Azzahra	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	17
16	Rafael Putra Sona	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	20
17	Reza Achmad	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
18	Vara Novalya Wardhana	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	22
19	Reisa Zahrotul Putri	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	17
20	Allifia Cahya Ramadhan	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	18

21	Mufidah Ika Purwati	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	19
----	---------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Setelah diketahui hasil nominasi menurut peneliti, guru dan orang tua subyek, kemudian hasil nominasi dikonsultasikan kepada guru yang lebih tau tentang perilaku dan keseharian siswa yang nantinya bisa digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan siswa yang akan dijadikan subyek penelitian. Adapun rekomendasi siswa oleh guru yang digunakan sebagai subyek penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Daftar Nama Siswa yang Dijadikan Subyek Penelitian

No.	Nama	Tempat/Tanggal Lahir	Alamat
1	Muhammad Harunsyah	Sidoarjo, 30 Mei 2005	Panjunan
2	Muhammad Alfi Rafsanjani	Sidoarjo, 10 Juni 2006	Kepuh Kiriman
3	Yunita Engelina	Surabaya, 12 Juni 2005	Ngeni Permain
4	Dimas Adi Pratama	Demak, 30 Juni 2005	Panjunan
5	Muhammad Ridho Agustian	Sidoarjo, 6 Agust 2005	Panjunan
6	Shima Artita Yuana	Jombang, 23 Agust 2005	Panjunan
7	Muhammad Awwat	Surabaya, 24 Agust 2005	Jl. Merbabu I/2
8	Ainis Nur Rahmawati	Kediri, 12 Maret 2006	Panjunan
9	Vara Novalya Wardhana	Jombang, 14 November 2005	Ngeni Permain
10	Reisa Zahrotul Putri	Madiun, 1 Desember 2005	Jl. Merbabu I/3

4) Proses pemberian perlakuan (*treatmen I*) pada tanggal 26 Mei 2012

Pada hari ini siswa yang sudah ditentukan sebagai subyek penelitian diberikan perlakuan (*treatmen*) berupa permainan tradisional *boy-boyan*. Adapun langkah-langkah pemberian perlakuan (*treatmen*) adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

Peneliti memanggil subyek dan menyuruh keluar menuju halaman untuk berkumpul dan melakukan permainan tradisional *boy-boyan*. Saat itu peneliti dibantu asisten untuk memudahkan peneliti dalam mengarahkan dan memberikan permainan *boy-boyan* kepada subyek. Selanjutnya peneliti dibantu asisten mempersiapkan pecahan genteng dan bola yang akan digunakan sebagai alat dalam permainan *boy-boyan*.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

- a) Mengajak subyek berkumpul seraya peneliti mengucapkan salam dan menyapa subyek, seperti:

“selamat pagi anak-anak?? Sudah sarapan anak-anak??”, “Bagaimana kabar hari ini?” dan lain-lain”.

- b) Mengabsen subyek yang hadir apakah sudah lengkap
- c) Peneliti menyuruh subyek untuk membentuk 2 kelompok secara acak dan tidak dipilih-pilih secara bergantian dan suasana yang kondusif.
- d) Peneliti dibantu asisten memberikan nomor dada kepada subyek tiap kelompok yang nomornya sudah dibedakan antara kelompok I dengan kelompok II

b. Tahap inti

- a) Peneliti menjelaskan tata cara bermain *boy-boy* yang sudah dimodifikasi agar subyek mudah memahami
- b) Setelah dijelaskan peneliti dan asisten memberikan contoh bagaimana cara bermain *boy-boy*.
- c) Setelah subyek faham anak-anak diberikan waktu untuk berdiskusi mengatur strategi agar teamnya bisa menang. Hal ini dilakukan agar anak bisa belajar untuk mengutarakan pendapat sehingga tiap anak mempunyai kontribusi, sesudah itu subyek akan melakukan tes pada kelompok masing-masing menunjukkan kekompakan

d) Kapten dari dua kelompok melakukan *sut* untuk menentukan siapa yang bermain dahulu dan menjadi lawan.

c. Tahap akhir

Saat permainan berlangsung peneliti dan asisten mengamati subyek yang nantinya bisa digunakan sebagai pendukung data *posttest* diakhir etelah rangkaian perlakuan (*treatmen*) sudah diberikan kepada subyek. Setelah permainan selesai peneliti mengajak subyek untuk berkumpul seraya bersantai menghilangkan kelelahan dan *sheering* menanyakan bagaimana permainan tadi sik tidak??, serta peneliti memberikan pemahaman bahawa dalam kegiatan apapun kita tidak boleh berdesak-desakan merebutkan sesuatu, akan tetapi kita harus antri, subyek juga diberikan pemahaman agar bertemu dengan teman, guru, dan orang yang dkenal sebaiknya menyapa, menolong teman yang membutuhkan bantuan, meminta persetujuan teman jika ingin bergabung bermain, tidak memaksa kehendak terhadap teman, jika ada konflik dengan teman sebaiknya ada yang mengalah dan meminta maaf.

Setelah semua selesai subyek diajak masuk kelas bersiap-siap untuk berdo'a dan pulang seraya bersalaman dengan guru.

3. Hasil observasi dan refleksi

Ketika proses pemberian perlakuan (*treatment*) berlangsung, anak-anak mengalami kemajuan dibandingkan saat observasi anak tidak cenderung diam, karena sebelum permainan dilakukan terlebih dahulu peneliti memberikan pengarahan agar subyek bisa melakukan hal yang diperintahkan oleh peneliti. Jika hal-hal yang peneliti perintahkan yang didalamnya mengarah pada pembiasaan perilaku yang mengarah pada keterampilan sosial anak, peneliti yakin jika hal tersebut dilakukan secara terus-menerus, subyek akan terbiasa melakukan perilaku yang mengarah pada keterampilan sosial yang baik.

Saat permainan berjalan ada juga anak yang belum mengerti tata cara permainan ini, akhirnya peneliti dibantu asisten sigap untuk memberikan pengarahan agar permainan tetap berjalan sebagaimana mestinya. Terlihat ketika permainan berlangsung masih ada anak yang berebut bola saat akan merobohkan menara, anak yang merasa dirinya lemah mengalah dan anak yang merasa dirinya lebih akan ingin menang sendiri dan apa yang dia inginkan harus terealisasi.

Selain itu saat permainan berlangsung terlihat anak yang menonjol, dia berusaha memberikan pengarahan dan berkontribusi dengan berkomunikasi seperti mengarahkan teman-teman yang lain, salah satunya subyek yang berinisial ANS. Dia berusaha

mengatur teman-temannya agar tidak menggerombol dan mencari teman, selain itu HR juga termasuk yang aktif dalam permainan ini di menjadi kapten dalam team, tanggung jawabnya terlihat ketika dia bisa mengatur dan mengarahkan teman-temannya serta paling aktif dalam permainan.

Pada permainan *boy-boy* kita bisa melihat subyek bekerjasama dengan subyek yang lain, adanya keberanian salah satu subyek untuk memberikan kontribusi dalam permainan itu terlihat saat ada subyek yang mengkomunikasikan atau menyuruh subyek lain untuk melakukan sesuatu. Selain itu kegembiraan dan kebosanan pada diri anak terlihat mulai hilang saat anak diberikan permainan *boy-boy*, artinya permainan seperti ini mengasikkan dan menyenangkan.

Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan *boy-boy* memberikan manfaat bagi anak prasekolah, antara lain: (1) terlihat ketika anak melakukan *homepimpa*, anak akan belajar tidak memilih-milih kelompok atau teman, karena saat itu ada peraturan yang mengharuskan ia harus berkelompok dengan siapa saja; (2) ketika melempar bola ke tumpukan pecahan genteng (*kereweng*) anak belajar bersabar menunggu giliran; (3) permainan *boy-boy* memberikan kesenangan dan sangat seru dimainkan oleh anak, sehingga anak akan belajar tentang arti kebersamaan, (4) ketika ada anak yang jatuh, teman yang lain berusaha membantunya dari

situlah empati anak-anak akan terlatih, (5) melatih anak berperan dan berkontribusi dalam kelompok, melatih anak berkomunikasi dengan teman, dan melatih anak menerima kekalahan, serta belajar bersaing secara sportif, (6) permainan ini juga melatih anak menahan emosi karena dalam permainan anak dituntut menjalankan peran masing-masing, dan (g) mengkoordinasikan suatu kelompok.

5) Proses pemberian perlakuan (*Treatment II*) pada tanggal 04 Juni 2012

Pada hari ini siswa yang sudah ditentukan sebagai subyek penelitian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan tradisional *kucing-kucingan*. Adapun langkah-langkah pemberian perlakuan (*treatment*) adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

Peneliti menyiapkan anak-anak untuk bergegas menuju halaman untuk melakukan kegiatan bermain.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

a) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa subyek, seperti:

“selamat pagi anak-anak?? Sudah sarapan anak-anak??”, “Bagaimana kabar hari ini?” dan lain-lain”.

b) Mengabsen subyek yang hadir apakah sudah lengkap

b. Tahap inti

- a) Peneliti memberitahukan tentang permainan yang nanti akan dimainkan, yaitu permainan *kucing-kucingan*.
- b) Peneliti menjelaskan tata cara permainan *kucing-kucingan* yang nanti akan dilakukan oleh subyek.
- c) Sebelum permainan dimulai peneliti dibantu asisten memberikan simulasi cara bermain *kucing-kucingan*, agar anak dapat memahami dan tau serta dapat mempraktekan permainan tersebut.
- d) Setelah simulasi atau contoh permainan diberikan, anak-anak diperintahkan untuk *hompimpa*, untuk mencari dua anak yang mencadi kucing dan ayam. Jika sudah disepakati dan ditentukan yang menjadi kucing dan ayam, anak yang lainnya diperintahkan membuat lingkaran besar dan saling bergandengan untuk membuat sebuah tembok yang nantinya akan digunakan untuk menghalangi kucing agar kesusahan menangkap ayam.
- e) Setelah semua subyek sudah siap, permainan dimainkan secara bergantian jika ayam ada yang kena *hompimpa* lagi menentukan kucing dan ayam lagi, seterusnya dilakukan secara berulang sampai anak merasa kelelahan dan ingin berhenti bermain.

c. Tahap akhir

- a) Ketika permainan berlangsung peneliti dan dibantu asisten mengamati subyek yang sedang bermain, hal tersebut dilakukan sebagai penunjang data *posttest* yang akan dilakukan setelah rangkaian perlakuan *treatmen* diberikan kepada subyek.
- b) Setelah permainan selesai peneliti dan dibantu asisten mengajak anak-anak berkumpul sambil duduk santai untuk istirahat serta ngobrol-ngobrol dengan tujuan lebih akrab dengan anak, serta diselingi dengan bertanya kepada anak-anak.
- c) Kemudian anak diminta untuk masuk kelas secara tertib dan bergantian.
- d) Membaca do'a dan bernyanyi janji siswa TK Nurul Iman saat pulang sekolah.
- e) Guru dan Peneliti mengucapkan salam, serta anak-anak pulang bergantian dipanggil oleh guru dan mencium tangan kepada guru dan peneliti.

3. Hasil observasi dan refleksi

Ketika perlakuan (*treatmen*) ini diberikan anak begitu ceria dan antusias dibandingkan hari kemarin. Karena permainan lebih atraktif dan mengasikkan dibandingkan hari kemarin. Saat itu AL yang menjadi kucing sedangkan HR menjadi ayam, anak-anak lain

melingkar membuat tembok untuk melindungi HR, sedangkan AL berada di luar lingkaran sembari berlagak seperti kucing, tangannya mencekram, sorot matanya tajam, dan meraung (*meoooooung*) seperti kucing yang lagi marah/bertengkar.

Permainanpun berjalan AL mulai berusaha dan masuk lingkaran untuk menangkap HR, ketika AL ingin bergerak masuk anak-anak berpegangan erat untuk melindungi HR agar AL tidak masuk, HR pun juga di dalam lingkaran berusaha bergerak menjauh dari AL, sembari berkata dan mengejek AL *“ayo kucing tangkapa aku weeeekkkk”!!!*.

Saat AL kesusahan untuk menembus tembok penghadang yang dibuat oleh anak-anak, AL yang bertubuh besar setelah mencoba berbagai cara untuk menembus tembok penghadang akhirnya merubah strategi untuk masuk ke dalam lingkaran. AL mempunyai inisiatif untuk menyerang dari sisi lingkaran yang dijaga oleh anak-anak perempuan. Setelah berusaha masuk lewat tembok anak perempuan tembok tersebut kualahan karena fisik yang lemah dan kekuatan AL yang super besar dan akhirnya tembok roboh dan anak-anak perempuan jatuh sambil tertawa terbahak-bahak, kemudian AL berhasil masuk dan tembok lain memberikan pintu keluar kepada HA untuk keluar. Walaupun tempok yang dijaga anak perempuan roboh dengan sigap anak

perempuan langsung berdiri dan berpegangan erat lagi saat itu AL di dalam lingkaran dan HR di luar lingkaran.

Setelah mencoba terus-menerus AL berhasil keluar dan HR masih di luar lingkaran, kejar mengejar pun di luar lingkaran sembari tembok membuka pintu buat HR untuk masuk kembali dan menghalangi AL untuk menangkap. Akan tetapi saat HR ingin masuk lingkaran HR berhasil ditangkap oleh AL. HR, AL, dan anak-anak yang menjadi tembok *enggos-enggosan*, mereka merasa capek dan senang.

Dari permainan tersebut anak-anak bisa belajar tentang peran masing-masing anak, serta rasa kebersamaan, kepedulian, kekompakan, dan kerjasama team terbentuk. Saat anak-anak lain membuat tembok melingkar salah satunya AW dan ANS berusaha berkomunikasi menyampaikan kepada teman-temannya untuk berpegangan erat dan membukakan pintu buat HR ketika ingin masuk dan keluar lingkaran. Secara tidak langsung anak sudah belajar berperan dan mengerti keadaan, seperti SM yang ketika tembok lingkarannya ditembus AL dia tertawa ceria dan dengan sigap dia berdiri dibantu RE dan teman lain untuk berdiri dan berpegangan erat kembali membuat tembok untuk melindungi HR.

Secara keseluruhan anak-anak bisa memainkan permainan ini dengan baik, serta keceriaan, tanggung jawab, peran aktif, dan

kebersamaan bermain dengan teman-teman yang lain terasa sekali, anak-anak sangat antusias dan senang.

Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan *kucing-kucingan* memberikan manfaat bagi anak prasekolah, antara lain: (1) melatih anak bertanggung jawab kepada tugasnya, terlihat ketika si kucing berusaha sekuat tenaga mengejar ayam; (2) melatih anak saling menolong dan melindungi teman, hal itu terlihat ketika anak yang menjadi sangkar berusaha melindungi teman yang menjadi ayam dari kejaran kucing; (3) permainan ini membutuhkan kekompakkan, sehingga anak dituntut untuk saling berinteraksi, komunikasi, dan berperan aktif dalam permainan; dan (4) melatih anak untuk saling bekerjasama.

6) Proses pemberian perlakuan (*Treatmen III*) pada tanggal 05 Juni 2012

Pada hari ini siswa yang sudah ditentukan sebagai subyek penelitian diberikan perlakuan (*treatmen*) berupa permainan tradisional *engklek*. Adapun langkah-langkah pemberian perlakuan (*treatmen*) *engklek* adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

Peneliti menyiapkan anak-anak untuk bergegas menuju halaman untuk melakukan kegiatan bermain.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

a) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa subyek, seperti:

“selamat pagi anak-anak?? Sudah sarapan anak-anak???”, Bagaimana kabar hari ini?” dan lain-lainl.

- b) Mengabsen subyek yang hadir apakah sudah lengkap.
- b. Tahap inti
- a) Peneliti memberitahukan tentang permainan yang nanti akan dimainkan, yaitu permainan *engklek*.
 - b) Peneliti membuat bidang *engklek* yang akan digunakan untuk permainan *engklek*
 - c) Peneliti menjelaskan tata cara permainan *engklek* yang nanti akan dilakukan oleh subyek
 - d) Peneliti membagikan *gaju* pada tiap subyek.
- c. Tahap akhir
- a) Ketika permainan berlangsung peneliti mengamati subyek yang sedang bermain *engklek*, hal tersebut dilakukan sebagai penunjang data *posttest* yang akan dilakukan setelah rangkaian perlakuan (*treatmen*) diberikan kepada subyek.
 - b) Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak-anak berkumpul sambil duduk santai untuk istirahat serta ngobrol-ngobrol dengan tujuan lebih akrab dengan anak
 - c) Kemudian anak diminta untuk masuk kelas secara tertib dan bergantian.

- d) Membaca do'a dan bernyanyi janji siswa TK Nurul Iman saat pulang sekolah.
- e) Guru dan Peneliti mengucapkan salam, serta anak-anak pulang bergantian dipanggil oleh guru dan mencium tangan kepada guru dan peneliti.

3. Hasil observasi dan refleksi

Saat bermain *engklek* subyek dibagi menjadi dua kelompok yang sudah disiapkan area permainan oleh peneliti. Tiap kelompok area permainan terdiri dari 5 subyek yang nantinya akan bersaing jago-jagoan bermain *engklek* untuk mendapatkan *sawah* sebanyak-banyaknya dalam bidang *engklek* yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Ketika peneliti memberikan simulasi/ccontoh permainan *engklek*, subyek udah tidak sabar untuk mencoba permainan ini dengan subyek yang lainnya. Persainganpun akan dimulai, terlebih dahulu sebelum subyek bermain dilakukan *hompimpa* sebagai penentu urutan bermain engklek. Setelah sudah diketahui urutan yang bermain, subyek mulai bermain satu persatu subyek memainkan dengan *gacu* yang sudah diberikan oleh peneliti sebagai alat bermain *engklek*.

Ketika salah satu subyek bermain di bidang *engklek*, subyek lainnya mengamati subyek yang sedang bermain, melihat apakah subyek yang sedang bermain menginjak garis bidang atau

dalam melempar *gaju*, subyek salah. Hal tersebut dilakukan dan jika subyek yang bermain *gajunya* tidak mengenai sasaran bidang atau ketika melakukan *engklek* subyek menginjak garis bidang *engklek*, maka subyek yang melihat secara bersama akan mengatakan *mati*, artinya subyek tidak boleh melanjutkan permainan dan harus digantikan subyek yang lain yang menunggu nomor antrian selanjutnya untuk bermain.

Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan *kucing-kucingan* memberikan manfaat bagi anak prasekolah, antara lain: (1) melatih anak bersabar menunggu giliran, karena sebelum permainan *engklek* dimulai terlebih dahulu dilakukan *homepimpa* untuk menentukan giliran bermain; (2) melatih anak untuk saling mengingatkan dan memberikan masukan kepada teman, hal tersebut terlihat ketika anak sedang bermain *engklek* dan kakinya menyentuh garis, teman yang lain memberitahukan bahwa dirinya mati dan tidak bisa melanjutkan permainan; melatih anak dalam penyesuaian diri dengan lingkungannya, (3) membantu mengkomunikasikan perasaannya secara efektif, (4) mengurangi kecemasan, (5) melatih anak berkonsentrasi, karena pada permainan *engklek* anak dituntut fokus dan konsentrasi pada permainan; (6) melatih anak jujur dan menaati peraturan, (7) melatih anak menyelesaikan sumber masalah/konflik baik dengan

dirinya sendiri maupun dengan teman, dan (8) melatih anak berkomunikasi dengan teman sebayanya.

Jika hal tersebut bisa dilakukan secara terus-menerus oleh pendidik (orang tua atau guru), maka dengan sendirinya anak akan belajar tentang hal-hal yang bisa menunjang perkembangan sosialnya secara lebih baik seiring perkembangan anak.

7) Proses pemberian perlakuan (*Treatmen IV*) pada tanggal 06 Juni 2012

Pada hari ini siswa yang sudah ditentukan sebagai subyek penelitian diberikan perlakuan (*treatmen*) berupa permainan tradisional *engklek*. Adapun langkah-langkah pemberian perlakuan (*treatmen*) *engklek* adalah sebagai berikut:

1. Langkah persiapan

Peneliti menyiapkan anak-anak untuk bergegas menuju halaman untuk melakukan kegiatan bermain.

2. Langkah pelaksanaan

a. Tahap pembukaan

a) Peneliti mengucapkan salam dan menyapa subyek, seperti:

“selamat pagi anak-anak?? Sudah sarapan anak-anak??”, “Bagaimana kabar hari ini?” dan lain-lain”.

b) Mengabsen subyek yang hadir apakah sudah lengkap

b. Tahap inti

a) Peneliti memberitahukan tentang permainan yang nanti akan dimainkan, yaitu permainan *dhul-dhulan*.

- b) Peneliti membuatkan bidang *dhul-dhulan* yang akan digunakan untuk permainan *dhul-dhulan*
 - c) Peneliti menjelaskan tata cara permainan *dhul-dhulan* yang nanti akan dilakukan oleh subyek
- c. Tahap akhir
- a) Ketika permainan berlangsung peneliti mengamati subyek yang sedang bermain *dhul-dhulan*, hal tersebut dilakukan sebagai penunjang data *posttest* yang akan dilakukan setelah rangkaian perlakuan (*treatment*) diberikan kepada subyek.
 - b) Setelah permainan selesai peneliti mengajak anak-anak berkumpul sambil duduk santai untuk istirahat serta ngobrol-ngobrol dengan tujuan lebih akrab dengan anak
 - c) Kemudian anak diminta untuk masuk kelas secara tertib dan bergantian.
 - d) Membaca do'a dan bernyanyi janji siswa TK Nurul Iman saat pulang sekolah.
 - e) Guru dan Peneliti mengucapkan salam, serta anak-anak pulang bergantian dipanggil oleh guru dan mencium tangan kepada guru dan peneliti.

3. Hasil observasi dan refleksi

Saat permainan berjalan subyek merasa ceria dan senang karena ada salah satu teman subyek yang *dadi*. Permainan ini

terdiri dari dua lingkaran besar, antara lingkaran satu dengan lingkaran ke dua diberikan jalan menyerupai jembatan. Tugas subyek yang berada dilingkaran adalah menyeberang melewati lintasan yang sudah disediakan dan pindah ke lingkaran yang ke-2. Akan tetapi tidak mudah anak untuk berpindah ke lingkaran yang ke-2, karena dilintasan yang menghubungkan lingkaran subyek yang *dadi* berusaha menangkap anak yang akan menyebrang dan pin pindah ke lingkaran yang lain. Ketika subyek yang menyebrang melewati batas garis atau ditangkap subyek yang *dadi*, maka anak yang keluar lintasan atau berhasil ditangkap, subyek tersebut akan *dadi* seterusnya dilakukan sampai anak merasa kelelahan.

Terlihat saat subyek berada dilingkaran dan ingin pindah lingkaran subyek dengan teman yang lain mengatur strategi agar subyek yang *dadi* kebingungan dan tidak bisa menangkap. Akhirnya anak melintas secara bersamaan sehingga subyek yang *dadi* kualahan untuk menangkap temannya yang lain. Akan tetapi dalam kenyataannya tetap ada anak yang dikorbankan dan tertangkap oleh subyek yang *dadi*.

Saat permainan ini berlangsung terlihat saat peneliti pengamati bahwa anak bekerja bukan secara individu akan tetapi bekerja dengan perencanaan dan strategi, tidak ada ego dan semuanya bersama bermain untuk mewujudkan suatu tujuan bersama.

Dapat peneliti simpulkan bahwa permainan tradisional *dhul-dhulan* sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial anak prasekolah, antara lain: (a) anak belajar berperan dalam lingkungannya, (b) anak dapat bekerjasama, (c) melatih anak mengompromikan sesuatu terhadap temannya, (d) belajar mematuhi aturan, (e) melatih anak mengabaikan sumber konflik dan berusaha fokus terhadap permainan, dan (f) melatih anak berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

8) Proses penilaian akhir (*posttest*)

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini setelah rangkaian perlakuan (*treatmen*) diberikan yaitu memberikan penilaian akhir *posttest* pada siswa yang telah dipilih oleh peneliti dan rekomendasi dari guru sebagai subyek penelitian. Pada penelitian ini proses pemberian *posttest* sama dengan pemberian *pretest* seperti yang dijabarkan dipembahasan awal, yaitu penilaian berdasarkan nominasi.kategorisasi menurut peneliti, guru, dan orang tua siswa.

Dari hasil *posttest* yang dilakukan oleh peneliti, guru, dan orang tua siswa terdapat perbedaan secara logika, bahwa ada perkembangan yang baik dalm proses peningkatan keterampilan anak di TK Nurul Iman dengan menggunakan serangkaian perlakuan (*treatmen*) berupa permainan tradisional yang telah dibahas di atas.

Adapun hasil *posttest* keterampilan sosial menurut nominasi/kategori peneliti, guru, dan orang tua siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Nominasi (*Posttest*) Keterampilan Sosial Menurut Peneliti

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	Muhammad Harunsyah	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	20
2	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	23
3	Yunita Engelina	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	19
4	Dimas Adi Pratama	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
5	Muhammad Ridho Agustian	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	21
6	Shima Artita Yuana	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	25
7	Muhammad Awwat	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	23
8	Ainis Nur Rahmawati	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	27
9	Vara Novalya Wardhana	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	22
10	Reisa Zahrotul Putri	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	23

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Tabel 4.7
 Hasil Nominasi (*Posttest*) Keterampilan Sosial Menurut Guru

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	Muhammad Harunsyah	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	22
2	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	26
3	Yunita Engelina	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	26
4	Dimas Adi Pratama	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	22
5	Muhammad Ridho Agustian	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	22
6	Shima Artita Yuana	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	27
7	Muhammad Awwat	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	26
8	Ainis Nur Rahmawati	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28
9	Vara Novalya Wardhana	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
10	Reisa Zahrotul Putri	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	25

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut.

Tabel 4.8
 Hasil Nominasi (*Posttest*) Keterampilan Sosial Menurut Orang Tua

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah
1	Muhammad Harunsyah	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
2	Muhammad Alfi Rafsanjani	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	16
3	Yunita Engelina	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	20
4	Dimas Adi Pratama	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	26
5	Muhammad Ridho Agustian	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	24
6	Shima Artita Yuana	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	24
7	Muhammad Awwat	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	23
8	Ainis Nur Rahmawati	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
9	Vara Novalya Wardhana	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
10	Reisa Zahrotul Putri	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	25

Hasil nominasi di atas didasarkan pada kriteria skor/data ordinal, yang penilaiannya didasarkan skor 1, 2, dan 3 dengan kriteria sebagai berikut:

a) Nilai 1 = Tidak Pernah

Bila siswa/anak benar-benar tidak atau belum pernah melakukan perilaku tersebut.

b) Nilai 2 = Pernah

Bila anak pernah, minimal satu kali pernah melakukan perilaku tersebut.

c) Nilai 3 = Sering

Bila anak sering melakukan perbuatan tersebut

Dari hasil *posttest* terlihat hasil rata-rata dari ketiga nominasi, yaitu dari peneliti sebesar 22,2, guru sebesar 24,5, dan orang tua sebesar 23,5. Terdapat perbedaan hasil nominasi pada penelitian ini, nilai nominasi yang paling tertinggi adalah nominasi guru. Hal itu

lumrah terjadi karena pada dasarnya gurulah yang tau semua hal tentang keseharian siswa di sekolah. Selain itu nominasi orang tua hanya terpaut 0,1 dari nominasi guru, karena pada dasarnya penilaian orang tua bersifat subyektif terhadap anak-anaknya.

Secara keseluruhan hasil *posttest* penelitian ini, mengindikasikan bahwa terdapat perkembangan yang bagus pada anak setelah diberikan perlakuan (*treatment*) permainan tradisional selama 4 kali. Dimana sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) anak masih rendah keterampilan sosialnya seperti: tidak bisa menunggu giliran, jarang menyapa teman, dan tidak pernah berdiskusi atau mengkompromikan suatu hal baik dalam bermain ataupun yang lain dengan temannya.

Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) anak mampu bekerjasama dengan teman-temannya, dapat menunggu giliran, mampu mengutarakan keinginannya kepada teman, mampu berdiskusi, dan ada keberanian untuk mengatur dan menyuruh teman dalam hal kebaikan bersama.

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah, maka pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan (*treatment*))

dengan hasil *posttest* (setelah diberikan perlakuan (*treatment*)) menggunakan aplikasi SPSS 11.5 dengan uji peringkat berganda *wilcoxon*.

Berdasarkan hasil analisis uji peringkat bertanda *wilcoxon* (*Wilcoxon signed ranks test*) diperoleh Z_{hitung} dari nominasi peneliti dan guru yaitu -2,812, berarti Z_{hitung} lebih besar dari pada Z_{tabel} ($-2,812 > 1,96$), sedangkan menurut nominasi orang tua diperoleh Z_{hitung} sebesar -2,689, berarti Z_{hitung} lebih besar dari pada Z_{tabel} ($-2,689 > 1,96$). Selain itu berdasarkan perbandingan taraf signifikansi (p-value) diperoleh data kolom *asyp. Sig. (2-tailed)* dari nominasi/penilaian peneliti dan guru sebesar 0,005 artinya signifikansi $< 0,05$ ($0,005 < 0,05$), sedangkan dari nominasi/penilaian orang tua siswa diperoleh signifikansi sebesar 0,007, signifikansi $< 0,05$ ($0,007 < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, bahwa ada perbedaan keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional. Jadi permainan tradisional mempengaruhi keterampilan sosial anak.

Berdasarkan data penelitian, diperoleh nilai rata-rata keterampilan sosial sebelum diberikan permainan tradisional terlihat lebih kecil dibandingkan rata-rata sesudah diberikan permainan tradisional. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* penelitian ini dinominasi/penilaian menurut peneliti, guru, dan orang tua, yaitu rata-rata *pretest* menurut peneliti adalah 12,2 dan rata-rata *posttest* adalah 22,2, menurut nominasi/penilaian guru diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 16,7 dan rata-rata *posttest* sebesar 24,5, sedangkan menurut nominasi/penilaian orang tua diperoleh rata-rata *pretest* sebesar

18,2 dan rata-rata *posttest* sebesar 23,5, serta hasil statistik uji peringkat berganda *wilcoxon* diperoleh *mean ranknya* sebesar 5.50 dan 5.00. Dapat peneliti simpulkan dari data di atas, bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada keterampilan sosial anak, artinya permainan tradisional berpengaruh dalam upaya peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah.

Berdasarkan hasil analisis di atas, terbukti bahwa permainan tradisional mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial anak prasekolah. Sehingga hipotesis yang diajukan diterima, bahwa Terdapat Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan sosial anak prasekolah.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Kegagalan anak dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang dalam hal ini adalah tugas bersosialisasi, akan mengakibatkan pola perilaku yang tidak matang, sehingga sulit diterima oleh kelompok. Kurniati (2006:38) menjelaskan bahwa,

“.....tidak semua anak memiliki keterampilan sosial sesuai dengan tuntutan kelompoknya.....”.

Jika terdapat anggota kelompok yang menunjukkan pola-pola perilaku yang diharapkan oleh anggota kelompok, maka anak tersebut tidak akan disukai anggota kelompok yang lain, maka anak tersebut tidak akan diajak bermain atau direspon oleh teman sebayanya melainkan akan dikucilkan dan dijauhi kelompoknya. Pada dasarnya salah satu tugas perkembangan anak prasekolah adalah mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial

(Hurlock, 2008: 10). Hurlock (2008: 136) menyebutkan bahwa efek penolakan dan pengabaian yang dilakukan oleh kelompok didasarkan pada kurangnya kesempatan anak belajar berperilaku sosial sesuai yang diharapkan oleh teman-teman sebayanya.

Agar keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak dapat berkembang secara optimal, guru harus membuat suatu metode kegiatan pembelajaran yang disusun secara terprogram yaitu suatu metode pembelajaran yang mengarah pada peningkatan keterampilan sosial anak. Dalam memilih metode yang akan digunakan dalam program kegiatan anak yang bersifat pengembangan perilaku sosial anak, guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar (Moeslichatoen, 2004: 09).

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh pada tingkat keberhasilan suatu pembelajaran. Adapun dalam penelitian ini, peneliti memberikan warna sebagai alternatif guru dalam mengembangkan keterampilan dan perkembangan anak didiknya, tentunya keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial anak merupakan menyebutkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan anak dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2008:118). Sedangkan Beaty (dalam Maslihah 2008:13) menjelaskan bahwa terdapat empat keterampilan sosial yang perlu dikembangkan dalam kegiatan bermain anak, antara lain; (1) inisiatif untuk

beraktivitas bersama teman sebaya, misalnya dengan memulai percakapan dengan anak, bisa berupa pertanyaan ataupun ajakan; (2) bergabung dalam permainan teman sebaya. Dalam hal ini keterampilan berkomunikasi memegang peranan yang penting untuk mendapat penerimaan kelompok bermain; (3) memelihara peran selama kegiatan bermain berjalan. Selain diperlukan kemampuan dalam melakukan percakapan (keterampilan berbicara) sehingga dapat dipahami anak lain, anak juga diharapkan memiliki keterampilan untuk mendengarkan, berbagi dan bekerja sama dengan orang lain; dan (4) mengatasi konflik interpersonal pada saat bermain berlangsung. Konflik antar anak yang sering terjadi dalam kegiatan bermain biasanya karena rebutan mainan, peran ataupun giliran.

Pada masa prasekolah anak cenderung suka bermain, karena pada dasarnya masa anak prasekolah adalah pada tahap bermain dan belajar. Upaya peningkatan keterampilan sosial anak bisa dilakukan dengan bermain, akan tetapi seorang guru juga harus bisa memilih permainan apa yang baik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, salah satunya bermain secara asosiatif. Bermain asosiatif merupakan permainan yang dilakukan bersama-sama baik dengan kelompoknya sendiri maupun kelompok yang lain (Moeslichatoen, 2004: 37).

Permainan tradisional merupakan contoh dari bermain asosiatif. Upaya peningkatan keterampilan sosial anak bisa dilakukan melalui pemberian permainan tradisional. BP-PLSP (dalam Fatimah, 2010:81) menyebutkan bahwa upaya peningkatan keterampilan sosial anak Taman-Kanak-kanak

melalui permainan tradisional pelaksanaannya di sekolah dimasukkan dalam program pembelajaran. Selain ingin mengetahui efektifitas permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di TK Nurul Iman Waru-Sidoarjo, peneliti juga mempunyai tujuan lain yaitu mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak yang mungkin sekarang ini permainan tradisional sudah tergerus oleh zaman dengan kehadiran permainan yang modern. Padahal manfaat dari bermain permainan tradisional seperti; *boy-boyan, kucing-kucingan, engklek, dan dhul-dhulan* sangat besar bagi perkembangan anak prasekolah, antara lain: anak dapat bersabar menunggu giliran, mengendalikan emosi, belajar bekerjasama, dan mengkompromikan tuntutananya kepada teman.

Seriati (2010) mengemukakan bahwa Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi dengan praktisi permainan anak ditemukan 60 macam bentuk permainan tradisional yang dapat dimainkan anak usia TK. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya keterampilan sosial. Permainan tersebut dapat dikelompokkan dalam permainan tradisional yang melibatkan gerakan berjumlah 8 dan permainan yang melibatkan gerak dan lagu berjumlah 12.

Permainan tradisional yang melibatkan gerak tubuh atau fisik, seperti (1) *Sobyung*; (2) *Ambah-ambah lemah*; (3) *Obar-abir*; (4) *Jenthungan/Dhelikan*; (5) *Bedhekan/Tutup mata*; (6) *Dhakon*; dan (7) *Sundamanda/Engklek*, teridentifikasi dapat menstimulasi keterampilan sosial bagi anak usia prasekolah (Seriati, 2010). Penelitian ini menggunakan jenis

permainan tradisional bermain dan adu ketangkasan, yang pada dasarnya jenis permainan ini melibatkan gerak tubuh dan ketahanan serta kekuatan fisik, antara lain: *boy-boy*, *kucing-kucingan*, *engklek*, dan *dhul-dhulan*.

Dasar penelitian tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk memilih permainan tradisional seperti: *boy-boy*, *kucing-kucingan*, *engklek*, dan *dhul-dhulan*, sebagai perlakuan (*treatment*), karena pada dasarnya permainan tersebut dapat menstimulasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah. Sehingga dengan alasan dan dasar yang jelas peneliti akan memperoleh hasil atau data-data penelitian yang akurat dan signifikan.

Pemberian perlakuan (*treatment*) permainan tradisional diberikan kepada anak selama 4 minggu dengan 4 kali pertemuan. Perlakuan (*treatment*) permainan tradisional tersebut hanya diberikan kepada 10 subyek yang sudah dipilih dan direkomendasikan oleh guru yang bersangkutan. Setelah perlakuan (*treatment*) permainan tradisional diberikan anak mengalami perubahan yang lebih baik, seperti anak dapat bergantian menunggu giliran/antrian, anak dapat bekerjasama dengan teman-temannya, anak dapat berperan dan berkontribusi dalam kelompoknya, anak bisa saling mengingatkan dan belajar kejujuran, serta anak dapat belajar bertoleransi dan membantu satu sama lain.

Dari data analisis yang dibahas pada sub bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mampu memberikan perubahan dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Artinya jika permainan tradisional diberikan kepada anak secara teratur, anak akan dapat belajar dan mengembangkan keterampilan sosialnya dengan baik sebagai bekal

perkembangan dimasa yang akan datang, karena pada dasarnya dalam permainan tradisional terdapat aspek-aspek yang mampu mengembangkan keterampilan sosial anak.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan pada penelitian ini, antara lain: (1) tidak adanya *Professional Adjustment* dalam pembentukan alat ukur, melainkan hanya penilaian dari guru yang bersangkutan; (2) observasi yang terlalu singkat, sehingga peneliti kurang mengenal keseharian anak di sekolah; (3) tidak adanya asisten pembantu ketika eksperimen dilakukan, sehingga peneliti kesulitan mengambil data dan tidak maksimal dalam memperoleh data; (4) penelitian ini menggunakan desain praeksperimen, sehingga tidak ada kelompok kontrol sebagai pembanding; dan (5) peneliti kesulitan menemukan dasar pemilihan permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah. Oleh karena itu disarankan bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian yang temanya sama dengan penelitian ini, hendaknya bisa menyempurnakan lebih baik lagi.