

EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Prilya Shanty Andrianie (prilya.shanty@gmail.com)

Rosita Yuniati (ochita_june@yahoo.co.id)

Universitas Setia Budi Surakarta

INTISARI

Keterampilan sosial memiliki peranan penting bagi individu agar menjadi orang yang mempunyai kesadaran sosial dan mudah menyesuaikan diri sehingga dapat diterima secara sosial. Keterampilan sosial harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan. Jika dibiarkan tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai. Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran, dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Namun sayangnya saat ini pola bermain anak banyak tergeser dari permainan tradisional kepada permainan digital. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektivitas permainan tradisional dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimental. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi eskperimental* (eksperimen semu) jenis *non randomized pre-test-post-testcontrol group design*. Analisis data yang digunakan adalah analisis non parametrik uji *Mann Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan tradisional, keterampilan sosial, anak usia dini

Pendahuluan

Kompetensi sosial pada anak diperlukan dalam proses perkembangan karakter anak. Kompetensi sosial mempunyai hubungan erat dengan penyesuaian sosial dan kualitas interaksi antar pribadi. Pentingnya keterampilan sosial pada anak usia dini adalah supaya anak dapat berbagi, berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain terutama dengan teman sebaya. Keterampilan sosial memiliki peranan penting bagi individu agar menjadi orang yang mempunyai kesadaran sosial dan mudah menyesuaikan diri sehingga dapat diterima secara sosial. Keterampilan sosial harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan. Jika dibiarkan tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Kurangnya keterampilan

sosial merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki keterampilan sosial rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain. Hal tersebut apabila dibiarkan terus menerus tanpa adanya kendali, tidak menutup kemungkinan mengakibatkan adanya masalah yang akan terus berlanjut dan bahkan bertambah buruk.

Keterampilan sosial anak adalah kemampuan anak untuk berperilaku sesuai yang diharapkan oleh orang lain dan tidak melakukan apa yang tidak dikehendaki oleh orang lain dalam konteks sosial (Gordon & Browne, 1985). Menurut Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn, 1998) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Pendidikan Anak Usia Dini mempersiapkan anak secara fisik dan psikis sehingga bisa berinteraksi dengan teman-teman sebaya. Menurut Papalia (2007) keterampilan sosial akan membantu anak menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial juga membuat anak mampu mengemukakan pikiran dan perasaannya tanpa merasa malu ataupun merasa bersalah. Keterampilan sosial merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak, salah satu bentuk perilaku sosial di sekolah adalah kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya, (Kagan, dkk 1992). Menurut Chapman dan Campbell (2000) anak perlu mengembangkan keterampilan sosial dalam menjalin hubungan dengan anak lain supaya dapat memperlakukan semua orang dengan nilai yang sama serta memupuk persahabatan melalui menerima dan member yang seimbang.

Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai. Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran. Santrock (2007) menyebutkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energinya. Bermain disebutkan sebagai aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan anak secara spontan, tanpa

paksaan, mendatangkan kegembiraan sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan baru. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Dalam kegiatan bermain, anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu.

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Berdasarkan uraian di atas, pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimental. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi eskperimental* (eksperimen semu) jenis *non randomized pre-test-post-testcontrol group design*. Desain eskperimen *non-randomized pre-test-post-test control group design* merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan *pretest* sebelum perlakuan diberikan dan sesudahnya, sekaligus pada kelompok kontrol dan kelompok eskperimen. Dalam eksperimen ini sampel yang ditetapkan dengan tidak random (Latipun,2006). Adapun Analisis data yang digunakan adalah analisis non parametrik uji *Mann Whitney*.

Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 2004). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa “PAUD Little Sun Surakarta” dan Insan Fathonah yang memiliki tingkat keterampilan sosial yang tergolong dalam kategori rendah yang diperoleh berdasarkan hasil pengisian skala keterampilan sosial oleh guru kelas.

Hasil dan Pembahasan

Screening dilakukan dengan pengisian *checklist* keterampilan sosial oleh guru kelas selaku orang yang paling mengerti terhadap kondisi masing-masing siswa di kelas (*professional judgement*). Pengisian *checklist* keterampilan sosial dilaksanakan pada tanggal 2 maret 2015. Proses selanjutnya setelah melakukan pengisian *checklist* adalah skoring hasil. Proses skoring diawali dengan membuat tabel skoring.skor yang dicari adalah skor total dari *checklist* keterampilan sosial. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan klasifikasi tiga norma dengan perhitungan norma sebagai berikut:

Tabel 1
Kategorisasi

Kategori		NORMA	F
Tinggi	$X \geq M + 1 SD$	$X \geq 48,012$	2
Sedang	$(M - 1 SD) \leq X \leq (M + 1 SD)$	$37,088 \leq X \leq 48,012$	12
Rendah	$X \leq M - 1 SD$	$X \leq 37,088$	5

Hasil penelitian awal yang dilakukan peneliti terhadap 19 partisipan di PAUD Little Sun Surakarta dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Hasil checklist Behavior Ketrampilan Sosial

No	Nama Siswa	Skor Partisipan	Kategori Skor	Syarat Partisipan
1	LN	54	Tinggi	Tidak memenuhi
2	NJW	41	Sedang	Tidak Memenuhi
3	AM	29	Rendah	Memenuhi
4	EL	45	Sedang	Tidak Memenuhi
5	ERZ	25	Rendah	Memenuhi
6	ML	24	Rendah	Memenuhi
7	RY	35	Rendah	Memenuhi
8	IC	35	Rendah	Memenuhi
9	SF	46	Sedang	Tidak Memenuhi
10	AR	41	Sedang	Tidak Memenuhi
11	FDL	49	Tinggi	Tidak Memenuhi
12	AB	40	Sedang	Memenuhi
13	DK	44	Sedang	Tidak Memenuhi
14	CDR	48	Sedang	Tidak Memenuhi
15	JDR	44	Sedang	Tidak Memenuhi
16	JZ	39	Sedang	Tidak Memenuhi
17	AL	43	Sedang	Tidak Memenuhi
18	FN	47	Sedang	Tidak memenuhi
19	RSK	37	Sedang	Memenuhi

Berdasarkan hasil penyebaran skala dari 19 partisipan, dijarang 5 partisipan yang memiliki skor keterampilan sosial rendah dan 1 diambil dari yang kategori sedang. Dari 6 partisipan kemudian dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. pembagian kelompok tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
 Pembagian Subjek Penelitian pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

KELOMPOK EKSPERIMEN			KELOMPOK KONTROL		
No	Partisipan	Skor	No	Partisipan	Skor
1.	AM	29	1.	RY	35
2.	ERZ	24	2.	IC	35
3.	ML	24	3.	RSK	37
mean		25,6	mean		35,6

Setelah ditentukan 6 subjek penelitian, selanjutnya pemberian *treatment* permainan Tradisional dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2015 Pemberian *treatment*

dilaksanakan sehari dalam waktu 2 jam, dengan pertimbangan bila dilakukan terlalu lama subjek penelitian merasa lelah dan jenuh.

Hasil akhir yang diharapkan oleh peneliti adalah mengetahui peranan permainan Tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Dari data penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Analisis Menggunakan Uji Mann Whitney (Uji Hipotesis)

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Keterampilan sosial kelompok eksperimen yang telah diberi Permainan tradisional lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak PAUD Little Sun Surakarta. Analisa data dilakukan dengan membandingkan perolehan skor *post-test* antara kelompok treatment dengan kelompok kontrol. Analisis uji *Mann Whitney* atau uji dua sampel independen dihitung dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows Release*, dengan hasil seperti terlihat pada tabel 11.

Tabel 4
Hasil Uji Mann Whitney

Test Statistics ^b	
	Posttest
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	6.000
Z	-1.964
Asymp. Sig. (2-tailed)	.050
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.100 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Eks.kon

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa besarnya Z adalah -1.964 dengan p-value sebesar 0.050. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.025$ ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima dengan taraf yang signifikan.

Ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Keterampilan sosial eksperimen yang telah diberi permainan tradisional lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak PAUD Little Sun Surakarta.

Untuk mengetahui perbedaan keterampilan sosial pada hasil *pretest*, *posttest*, dan *follow up* pada kelompok eksperimen, maka dilakukan analisis data. Perhitungan perbedaan keterampilan sosial dilakukan dengan bantuan program *SPSS 17.0 for Windows Release*, dengan hasil seperti pada tabel 5,6,7

Hasil Analisis Uji Wilcoxon Pretes dan Post-test Kelompok Eksperimen

Tabel 5
Hasil Uji Wilcoxon Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen

	Posttest – Pretest
Z	-1.633 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.102

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa besarnya Z adalah -1.633 dengan p-value sebesar 0.102 Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.05$ ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara hasil *pretest* dan *post-test*.

Hasil uji Wilcoxon Posttes dan Follow up Kelompok Eksperimen

Tabel 6
Hasil Uji Wilcoxon Posttest dan Followup Kelompok Eksperimen

	Postes.eks -Followup.eks
Z	-1.604 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.109

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa besarnya Z adalah -1,604 dengan p-value sebesar 0,109. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.054$ ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan keterampilan sosial yang

Tabel 7
Hasil Uji Wilcoxon Pretest dan Follow up Kelompok Eksperimen

	Pretest - Followup
Z	-1.633 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.102

a. Based on positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

signifikan antara hasil *posttest* dan *follow up*.

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa besarnya Z adalah -1.633 dengan p-value sebesar 0.102. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.05$ ($p \geq 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara hasil *pretest* dan *follow up*. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Pembahasan Kelompok Eksperimen

Hasil perolehan skor keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 3 di bawah ini:

Tabel 8
Hasil Pre-test, Post-test, dan Follow up Kelompok Eksperimen

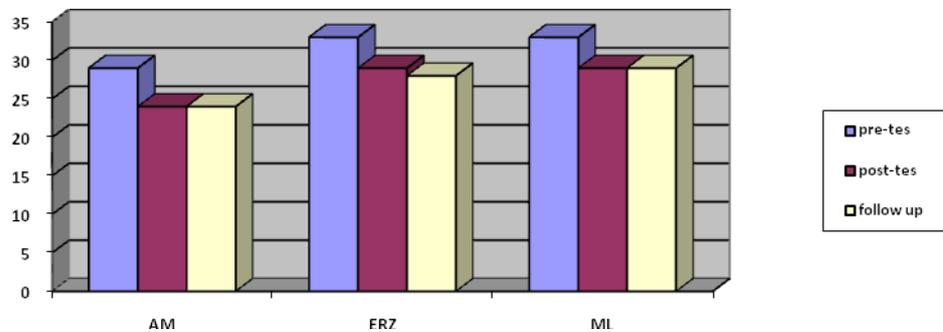
No.	Partisipan	Pre test	Post test	Follow up
1.	AM	29	33	33
2.	ERZ	24	29	29
3.	ML	24	28	29
	Mean	25,6	30	30,3

Adapun *gained score* skala keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 9

Tabel 9
Gained Score Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

	Skor Keterampilan Sosial	
	<i>Pre test – Post test</i>	<i>Post test – Follow up</i>
1. AM	+4	0
2. ERZ	+5	0
3. ML	+4	+1
Mean	+4,3	0,33

Dari tabel 10 dapat dilihat bahwa *mean gained score* dari *pre test* ke *post test* sebesar +4,3. Dari ketiga partisipan mengalami peningkatan skor keterampilan sosial. Sedangkan *mean gained score* dari *post test* ke *follow up* sebesar 0,33. Dari 3 subjek penelitian, tidak ada subjek penelitian yang mengalami peningkatan skor keterampilan sosial.



Gambar1
Skor Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Hasil perolehan skor keterampilan sosial pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 17 dan gambar 4 di bawah ini:

Tabel 10
Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *Follow up* Kelompok Kontrol

No.	Partisipan	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Follow up</i>
1.	RY	35	35	35
2.	IC	35	36	35
3.	AB	37	37	36
	Mean	35,6	36	35,3

Adapun *gained score* skala keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 11
Gained Score Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

	Skor Keterampilan Sosial	
	<i>Pre test – Post test</i>	<i>Post test – Follow up</i>
RY	0	0
IC	+1	-1
AB	0	-1
Mean	0,33	0.66

Dari tabel 12 dapat dilihat bahwa *mean gained score* dari *pre test* ke *post test* sebesar 0,33. Dari ketiga partisipan tidak mengalami peningkatan skor keterampilan sosial. Sedangkan *mean gained score* dari *post test* ke *follow up* sebesar 0,66. Dari 3 subjek penelitian, 1 subjek penelitian yang mengalami peningkatan skor keterampilan sosial, 1 subjek penelitian memiliki skor keterampilan sosial

Pembahasan

Hasil akhir yang diharapkan oleh peneliti adalah mengetahui pengaruh pembelajaran dengan media panggung boneka dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Keterampilan sosial kelompok eksperimen yang telah diberi permainan tradisional lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak PAUD Little Sun Surakarta.

Hasil analisis data *pretest* dan *post test* subjek penelitian menunjukkan bahwa besarnya Z adalah -1.964 dengan p-value sebesar 0.05. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.025$ ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Analisis data juga dilakukan untuk melihat perbedaan hasil *post test* dan *follow up* dengan besarnya Z adalah -1,604 dengan p-value sebesar 0,109. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu

sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.054$ ($p > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara hasil *posttest* dan *follow up*.

Selain itu, juga dilakukan analisis data untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *follow up* dengan besarnya Z adalah -1,633 dengan p-value sebesar 0.102 Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.05$ ($p < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara hasil *pretest* dan *follow up*.

Berdasarkan analisis data *pretest*, *posttest* dan *follow up* diketahui bahwa ada peningkatan skor hasil panduan observasi keterampilan sosial. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ada peningkatan skor subjek dari hasil *pretest* dan *posttest*. Beberapa siswa memiliki kemampuan yang sama antara hasil *post test* dengan *follow up* dan ada siswa yang mengalami peningkatan antara hasil *post test* dengan *follow up*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa besarnya Z adalah --1.964 dengan p-value sebesar 0.05. Nilai p-value yang diperoleh dari hasil statistik adalah untuk uji dua sisi (*two tail*), sehingga untuk uji satu sisi harus dibagi dua menjadi $p = 0.025$ ($p < 0,05$) maka hipotesis diterima dengan taraf yang signifikan. Ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Keterampilan sosial kelompok eksperimen yang telah diberi permainan tradisional lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak PAUD Little Sun Surakarta.

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi terhadap stimulus. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (stimulus-respon).

Menurut Bandura proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif,

perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar individu sangat berpengaruh pada pola belajar sosial. Para ahli berpendapat bahwa minat dan partisipasi anak dalam proses belajar dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, sehingga anak dapat berpartisipasi aktif dalam kelas. Pembelajaran melalui bermain dengan panggung boneka sangat sesuai dengan sifat perkembangan anak usia dini karena dalam dunia anak-anak usia dini, proses pembelajaran pendidikan lebih berpusat pada anak didik daripada pendidiknya.

Berdasarkan teori belajar tingkah laku yang dikemukakan oleh Albert Bandura, proses pembelajaran terjadi dalam tiga komponen yaitu perilaku model atau contoh, pengaruh perilaku model dan proses internal belajar. Anak melakukan pembelajaran dengan proses mengenal perilaku model kemudian mempertimbangkan dan memutuskan untuk meniru sehingga menjadi perilakunya sendiri. Perilaku model ini mempunyai fungsi untuk memindahkan informasi ke dalam diri individu, untuk memperkuat atau memperlemah perilaku yang telah ada dan untuk memindahkan pola perilaku yang baru (Surya dalam Goeritno dkk., 2008).

Hasil analisa data menunjukkan bahwa terdapat kenaikan skor keterampilan sosial pada partisipan setelah diberikan permainan tradisional. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Keterampilan sosial kelompok eksperimen yang telah diberi pembelajaran dengan metode bermain panggung boneka lebih tinggi dari pada keterampilan sosial kelompok kontrol. Hal ini berarti bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak-anak "PAUD Little Sun Surakarta".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis memberikan saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut: 1) Pihak Sekolah, Permainan tradisional terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini sehingga permainan ini dapat dilaksanakan secara bertahap dan dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak didik. 2) Peneliti selanjutnya.

Penelitian ini masih jauh dari sempurna untuk penelitian selanjutnya supaya lebih memperhatikan faktor-faktor lain yang berperan dalam peningkatan keterampilan sosial anak usia dini seperti faktor biologis, faktor historis kultural dan faktor keluarga. Selain itu perlakuan yang diberikan pada penelitian ini hanya satu kali maka disarankan untuk peneliti selanjutnya agar memberikan perlakuan lebih dari satu kali juga menggunakan informan yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 2009. *Metode Penelitian*. Yogyakarta :PustakaPelajar.
- _____. 2009. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta :PustakaPelajar.
- Cartledge, G., & Milburn, J. K. 1998. *Teaching social skill to children and youth: Innovative approach*. Massachusetts : Allyn and bacon
- Chapman, G & Campbell, R. 2000. *Lima bahasa kasih untuk anak-anak*. (Terjemahan Meitasari Tjandrasa). Batam: interaksara
- Chaplin, J.P. 2004. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Elksnin, K. L. And Elksnin, N. 1995. *Assesment and instruction of social skills*. San Diego: Singular Publihing Group, Inc
- Elliott, S.N., dkk. 2000. *Educational Psychology Effective Learning third editor*. New York: McGraw Hill.
- Garvey. 1990. *Play: Developing Child. (enlarged edition)*. Massachusetts: harvard University Press.

- Gordon, A. Mand Browne. K. W. (1995). *Beginning and beyond fondation in early childhood education*. New York: Delmer Publisher
- Gunarsa, Y.S.D. 2000. *Asas-Asas Psikologi Keluarga Idaman*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. 2004. *Statistik (Jilid 2)*. Yogyakarta :Andi Offset.
- _____. 2004. *Metodologi research. Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Hariwijaya, M dan Sukaca, B.E. 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publishing.
- Hoorn, J.V. 1999. *Play at the Center of the Curriculum*. New Jersey : Prentice Hall.
- Hurlock, E.B. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak, (Terjemahan Meitasari Tjandrasa)*. Ed. 6. Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. 2004. *Perkembangan Anak Jilid 1*. terjemahan Meitasari. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. 2006. *Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kibtiyah. (2003). Efektivitas permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak. *Tesis* (tidak diterbitkan). Program Studi Psikologi. Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
- Kuntjojo. 2010. *Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Retrieved October 2, 2011 from ramlimpd.blogspot.com/2010/10/pembelajaran-untuk-anak-usia-dini.html.
- Latipun. 2006. *Psikologi Esperimen*. Malang: UMM Press.
- Lazear, D. 2000. *Pathways of learning teaching students and parents about multiple intelligences*. Arizona: Zephyr Press.
- Moeslichatoen. 1996. *Metode pengajaran ditaman kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud dan Rineka Cipta
- Monk, F.J, dkk. 1992. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: GadjahMada University Press.
- Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta.: Rineka Citra.
- Poerwandari, E.K. 1998. *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengetahuan dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

Pratisti, W. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Reni, Setiawati, 18-Jul-2008. <http://www.kabarindonesia.com>. Kabar Indonesia

Santrock, J.W. 2007. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Edisi Kelima. Jakarta :Erlangga.

Setiawati, R. 2009. Perananan Orang Tuadalam Mengembangkan Multiple Intelligence Anak. *Skripsi*. Jakarta. Fakultas Psikologi Gunadarma. (tidak diterbitkan.

Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar: Penerbit buku kedokteran EGC.

Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan : Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT.Gramedia Widiasarana Indonesia.

Theresiana, A. L. (2009). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai media untuk meningkatkan keterampilan interaksi sosial pada anak sekolah dasar dengan kesulitan belajar. *Tesis* (tidak diterbitkan). Program Studi Psikologi. Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

Utami R, R. Dkk. 2005. *Efektivitas Pelatihan untuk meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Sekolah Dasar Kelas 5*. Indigenous. Vol 7. No. 1