

Efektivitas Permainan Tradisional Raba-Raba terhadap Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang

Julia Citra Afriza¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: citraafriza04@gmail.com serlimarlina@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum berkembangnya perilaku sosial anak dengan baik. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang, dengan sampel yaitu kelas B1 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur, dokumentasi dan wawancara. Dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi SPSS 15.0 *for windows*. Hasil penelitian menunjukkan skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 112 dan skor *post-test* 154, sedangkan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah 11,2 dan 15,4. Sementara skor pada *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol adalah 120 dan 139, dengan hasil rata-rata *pre-test* 12,0 dan *post-test* 13,9. Data yang dihasilkan berdistribusi normal serta homogen. Pada uji hipotesis dengan *Independent sample t-test* nilai *sig* (*2-tailed*) 0,023 yaitu lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional raba-raba terbukti lebih efektif terhadap pengembangan perilaku sosial anak.

Kata kunci: Efektivitas; Permainan; Perilaku Sosial; Raba-raba

Abstract

This research is motivated by the poor development of children's social behavior properly. This study was conducted to determine the effectiveness of traditional raba-raba games on children's social behavior at The Pasie Nan Tigo Padang Marine Kindergarten. This type of research is *quasi-experimental design* research. The population of this study was all students of Pasie Nan Tigo Padang Marine Kindergarten, with samples, namely class B1 and class B2, each of which amounted to 10 children. Data collection techniques use structured observation, documentation and interviews. And data analysis techniques use normality test, homogeneity test, hypothesis test. The data collection tool is used statement sheet. Then the data is

processed with a difference test (*t-test*) using the help of the SPSS 15.0 application for windows. The results showed that the *pre-test and post-test* scores of the explanatory class were 112 and the *post-test* score was 154, while the average results of the *pre-test and post-test* of the experimental class were 11.2 and 15.4. While the scores on the *pre-test and post-test* of the control class were 120 and 139, with the average *pre-test* results of 12.0 and the *post-test* of 13.9. The resulting data is normally distributed as well as homogeneous. In hypothesis testing with *Independent sample t-test*, the *sig value (2-tailed)* was 0.023, which is smaller than 0.05. It can be concluded that the traditional game of groping has proven to be more effective against the development of children's social behavior.

Keywords : *Effectiveness;Game;Social Behavior;Raba-Raba*

PENDAHULUAN

Anak merupakan titipan Allah SWT yang wajib kita jaga, lindungi, serta dibimbing supaya menjadi manusia yang cerdas, bertaqwa, berakhlak mulia serta memiliki ilmu pengetahuan. Usia dini merupakan usia keemasan dan sensitif bagi anak, karena pada usia tersebut anak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dan sangat mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungan, baik dari dalam maupun dari luar lingkungan tersebut. Menurut Pebriana (2017: 3) usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Sejalan dengan pendapat Annisa, Marlina, & Zulminiati (2019: 59) bahwa anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan sangat pesat atau lebih dikenal dengan masa *golden age* atau masa generasi emas. Pendidikan yang dititikberatkan pada tumbuh kembang fisik mencakup koordinasi motorik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, serta komunikasi, tergantung pada keunikan tumbuh kembang anak disebut Pendidikan Anak Usia Dini. Bentuk pendidikan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya salah satunya ialah PAUD.

Widodo (2019: 7) menyatakan PAUD merupakan suatu jenjang pendidikan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang merupakan 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, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Tujuan PAUD terbagi dua; tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Nurani dalam Ariyanti, 2016: 53-54).

Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan di TK adalah perilaku sosial. Perilaku sosial anak berkaitan erat dengan kemampuan anak untuk bergaul, berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan sekitar anak. Namun apabila perilaku sosial anak tidak berkembang sesuai dengan norma yang berlaku pada masyarakat maka akan berdampak pada perkembangan anak

selanjutnya. Menurut (Susanto, 2011: 137) Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain serta kegiatan yang berhubungan dengan pihak lain yang memerlukan adanya interaksi maupun sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh lingkungan. Perilaku sosial anak usia dini diarahkan untuk mengembangkan sikap kerjasama, simpati, empati, toleransi, dan tolong menolong. Ketika anak memasuki lingkungan yang lebih luas seperti halnya sekolah anak akan bertemu dengan teman baru yang memiliki karakter dengan keunikannya sendiri dan dengan anak itu anak akan belajar beradaptasi serta mengembangkan bentuk-bentuk perilaku sosial mereka (Ilmi dan Marlina, 2019:2).

Susanto (2011) menyatakan bahwa pentingnya perilaku sosial diterapkan pada anak usia dini yakni untuk penyesuaian sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul, bekerjasama dengan teman-teman atau lingkungan sekitar, tolong menolong, simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lainnya. Perilaku sosial tersebut hendaknya sesuai dengan aturan atau norma yang ada pada suatu kelompok masyarakat. Pola perilaku sosial anak usia dini menurut Hurlock (Susanto, 2011: 129) berkembang sebagai berikut yakni pada anak usia dini anak sudah mulai memiliki sikap kerja sama, anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat, bersamaan dengan meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan anak lain. Selain pola perilaku sosial anak (Kurniati, 2006) menjelaskan beberapa indikator keterampilan sosial anak dalam aktivitas permainan tradisional yang dideskripsikan menjadi 7 aspek yaitu: 1) Keterampilan dalam bekerja sama. 2) Keterampilan dalam menyesuaikan diri. 3) Keterampilan dalam berinteraksi. 4) Keterampilan dalam mengontrol diri. 5) Keterampilan berempati. 6) Keterampilan dalam menaati aturan. 7) Keterampilan dalam menghargai orang lain. Perilaku sosial perlu dikembangkan pada anak sejak dini agar dapat berperilaku sosial dengan kebutuhan tuntutan sosialnya.

Hasil pengamatan yang dilaksanakan di Taman kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang ditemukan perilaku sosial anak belum berkembang dengan baik. Terlihat dari perilaku anak yang masih tidak mau berinteraksi dengan teman, tidak bekerjasama, tidak menghargai teman, tidak bersabar menunggu giliran, dan tidak mengikuti aturan dalam sebuah permainan. Perihal ini disebabkan pada proses pembelajaran permainan yang diberikan guru kurang bervariasi dan menarik. Guru hanya memainkan permainan yang sudah biasa dilakukan sehingga membuat anak menjadi kurang tertarik dalam bermain.

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Karena bermain adalah dunia anak, anak usia dini tidak bisa terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan dilingkungan tempat tinggalnya. Gusmeta, Muryanti, Hartati (2015: 4) menyatakan bahwa "dalam aktifitas bermain akan menuntut anak aktif secara fisik dan mental". Dengan bermain dapat membantu anak mengembangkan seluruh potensi dan aspek perkembangannya, diantaranya aspek perkembangan sosial anak. Beberapa permainan ini tercipta pada

masa yang lama berlalu disebut dengan permainan tradisional. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat. karena permainan ini tumbuh dan berkembang pada masa lalu ditengah-tengah masyarakat pedesaan. Bishop dalam Hasanah (2016) menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan-permainan rakyat yang bersifat menyenangkan baik yang memiliki muatan-muatan verbal, imajinatif dan muatan fisik, yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. "Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya yaitu untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional, dan berbahasa, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan." (Suryani, 2019: 145). Salah satu permainan tradisional yaitu permainan tradisional raba-raba.

Permainan tradisional raba-raba adalah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak pada zaman dulu. Permainan raba-raba masih belum jelas berasal dari daerah mana. Permainan raba-raba hampir sama dengan permainan tradisional "BABUBUTAAN" yang berasal dari Banjar. permainan Tradisional Rabaraba tidak mempunyai batasan jumlah pemain. Permainan Raba-raba dilakukan dengan hompimpa terlebih dahulu. Untuk menentukan siapa yang jadi peraba (si buta). Hompimpa merupakan sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan telapak tangan yang dilakukan oleh minimal tiga peserta secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata hom-pim-pa. Setelah ditemukan pemain yang kalah maka ia yang menjadi si buta. Si buta harus menutup mata dengan sebuah penutup mata dan anak-anak yang lainnya membuat lingkaran ditengah-tengah si buta, disertai bernyanyi anak-anak berjalan mengelilingi si buta dan setelah lagu selesai dinyanyikan anak-anak berhenti dan tidak boleh membubarkan lingkaran. Si buta meraba-raba mencari temannya, setelah mendapat teman si buta harus menebak siapa yang ia pegang apabila tebakannya betul anak yang di pegang "Sibuta"lah menjadi pengganti si buta selanjutnya sampai anak lelah bermain. Pemain dalam permainan ini bisa dilakukan oleh laki-laki ataupun perempuan yang berusia 4-7 tahun. Dalam melakukan permainan ini alat yang dibutuhkan sangatlah sederhana yaitu kain penutup mata.

Kajian tentang permainan tradisional terhadap sosial anak telah menjadi perhatian peneliti di berbagai daerah sejak lama. Pertama penelitian dari Suryani (2019) yang berjudul "Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A di PAUD IT Islamic Centre Bengkulu Tengah". Hasil penelitian ini yaitu meningkatnya kemampuan sosial emosional anak dengan menggunakan permainan tradisional raba-raba. Kedua penelitian dari Simanjutak dan Barutu (2015) yang berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Asisi Medan T.A 2014/2015". Hasil penelitian ini yaitu meningkatnya perilaku sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional gowokan. Ketiga penelitian dari Sari, dkk (2019) yang berjudul "Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat di TK Aster Indah Korong Balai Satu Padang. Hasil penelitian ini yaitu meningkatnya perilaku sosial anak dengan menggunakan permainan tradisional Sumatera Barat".

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang permainan tradisional (raba-raba) sangat bagus guna pengembangan perilaku sosial anak, misalnya aspek fisik serta motorik. Peneliti berhasil bermain permainan tradisional untuk mengembangkan aspek perkembangan tersebut, tetapi dari beberapa penelitian yang telah dijalankan belum terdapat yang meneliti mengenai pengembangan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional raba-raba. Maka demikian peneliti tertarik ingin melaksanakan penelitian efektivitas permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi-eksperimen design*). Populasi penelitian ini adalah seluruh murid Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang, dengan sampel yaitu kelas B1 dan kelas B2 masing-masingnya berjumlah 10 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur, dokumentasi dan wawancara. Dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi SPSS 15.0 *for windows*.

Pada penelitian ini peneliti berupaya memperhatikan serta mengungkap sejauh mana efektivitas permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan (X) sementara pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian dilakukan tes yang sama pada kedua kelas. Perihal ini bisa diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

	Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>Post-Test</i>)
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

- O_1 : *Pre-test* kelas eksperimen
- O_3 : *Pre-test* kelas kontrol
- X : Perlakuan bermain permainan raba-raba
- : Perlakuan bercebermain permainan tangkelek
- O_2 : *Post-test* kelas eksperimen
- O_4 : *Post-test* kelas kontrol

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo sebagai populasi sedangkan sampelnya yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol yang masing-masing berjumlah 10 orang anak.

Menurut Sugiyono (2015:148) instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sejalan dengan

pendapat Arikunto (2010:148) instrument penelitian adalah alat fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah hasilnya lebih baik dalam atau cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah, instrumen yang digunakan alat fasilitas yang digunakan oleh peneliti adalah tes perbuatan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur, dokumentasi dan wawancara tindakan. Teknik menganalisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test) menggunakan bantuan *SPSS 15.0 for windows*. Teknik penilaian dalam penelitian ini, membuat tes berupa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Disini peneliti memberikan skor pada setiap indikator yang telah ditemukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan. Instrumen ini menggunakan format *checklist* untuk penilaiannya. Dalam Kemendikbud (2015:17) format checklist memuat indikator pencapaian perkembangan yang sudah ditetapkan dalam rencana pelaksanaan kegiatan harian (RPPH). Data penelitian ini dikumpulkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan lima instrumen penelitian dengan kriteria masing-masing: 1) BSB (Berkembang Sangat Baik) diberi skor 4; 2) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) diberi skor 3; 3) MB (Mulai Berkembang) diberi skor 2; BB (Belum Berkembang) diberi skor 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka hasil penelitian tentang efektivitas permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pase Nan Tigo Padang. Hasil perilaku sosial anak tahap *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 12,20 standar deviasi 1,932, nilai minimum 9 dan nilai maksimum 15. Pada tahap *post-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 15,40, standar deviasi 2,011 nilai minimum 12 dan nilai maksimum 18. Pada tahap *pre-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 12,00, standar deviasi 1,886, nilai minimum 9 dan nilai maksimum 15. Sedangkan *post-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 13,90, standar deviasi 1,370 nilai minimum 12 dan nilai maksimum 16.

Tabel 2. Gain score pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nama	Selisih	Nama	Selisih
A	2	F	3
S	6	D	1
R	4	H	3
I	2	A	2
R	2	N	2
D	5	A	2
A	4	F	1
A	3	N	1
A	2	R	2
H	2	N	2
Jumlah	32	Jumlah	19
Rata-rata	3,2		1,9
Standar Deviasi	1,476	Standar Deviasi	0,738

Hasil penelitian pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan raba-raba skor *pre-test* 112 dan *post-test* 154. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 11,2 dan *post-test* 15,4. Pada kelas kontrol dengan permainan tangkelek skor *pre-test* 120 dan *post-test* 139. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 12 dan *post-test* 13,9. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan maka langkah selanjutnya yaitu melakukan analisis data, uji normalitas, homogenitas, dan uji T.

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data menggunakan SPSS 15.0 *for windows*. Berdasarkan penelitian jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-Smirnov* untuk kelas eksperimen adalah 0,200 dan untuk kelas kontrol adalah 0,200. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki *Sig* $> 0,05$. Hasil kelas eksperimen memiliki *sig.* sebesar 0,200 dan kelas kontrol memiliki *sig.* sebesar 0,200. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas, pengujian menggunakan SPSS 15.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,670, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,670 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Setelah didapatkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametrik*, yaitu *Independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok. Berdasarkan hasil yang diperoleh diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 3,20 dan kelas kontrol 1,90. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan H^1 diterima dan H^0 ditolak. Hasil penelitian bahwa permainan raba-raba sangat efektif terhadap perilaku sosial anak.

Perilaku sosial yang diukur dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Hurlock (Susanto, 2011) dan Kurniati (2006) meliputi kerjasama anak, interaksi anak dengan teman, sabar, menghargai teman dan dapat mengikuti aturan. Kemampuan kerjasama merupakan salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial. Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan dan menyelesaikan suatu hal bersama-sama, maka semakin cepat anak belajar melakukan pekerjaan dengan cara bekerjasama. Pentingnya kerjasama bagi anak usia dini adalah melatih kepekaan anak, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, bertanggung jawab, saling

tolong-menolong, menyelesaikan tugas bersama-sama untuk kepentingan bersama (Nurlaili, 2018). Dengan bermain anak akan berinteraksi dengan temannya seperti yang diungkapkan oleh Pratiwi, dkk (2020) bahwa saat anak bermain bersama temannya anak melakukan suatu interaksi dengan teman sebayanya maka akan terbentuk perilaku yang sama dengan temannya. Selain melatih kerjasama dan interaksi anak dengan teman dalam permainan juga dapat membiasakan anak sabar menunggu giliran, menghargai teman dan mentaati aturan. Seperti yang diungkapkan oleh Helms & Turner (Susanto, 2015:164) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu: (1) anak dapat bekerjasama (*cooperating*) dengan teman, (2) anak mampu menghargai (*altruism*) teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, (3) anak mampu berbagi (*sharing*) kepada teman, (4) anak mampu membantu (*helping others*) orang lain.

Kemampuan anak untuk berperilaku sosial akan terus berkembang sejauh anak terus berlatih bersosialisasi sehingga pola-pola perilaku sosial akan terbentuk di dalam diri anak. Pola perilaku sosial anak usia dini menurut Hurlock (Susanto, 2011: 129) berkembang sebagai berikut yakni pada anak usia dini anak sudah mulai memiliki sikap kerja sama, anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat, bersamaan dengan meningkatkan kesempatan untuk bermain dengan anak lain. Hurlock juga menambahkan bahwa pola perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak yaitu: (1) meniru atau imitasi; (2) persaingan; (3) kerja sama; (4) simpati; (5) empati; (6) dukungan sosial; (7) mau berbagi (Hurlock, 1980: 118).

Dari semua hasil perhitungan di atas bahwa permainan raba-raba ini sangat cocok diberikan kepada anak terhadap perilaku sosial. Karena perilaku sosial anak belum berkembang dengan baik dan masih banyak kurang menikmati permainan yang diberikan guru. Kegiatan ini dimulai dengan anak mengenali permainan tradisional beserta nyanyinya. Anak dapat mengekspresikan dirinya dalam sebuah permainan. Setelah anak dapat bermain dengan petunjuk atau arahan yang diberikan oleh peneliti merujuk kepada seluruh instrumen penelitian. Semua instrumen dijalankan dengan aktivitas yang menyenangkan serta tidak membosankan sebab permainan raba-raba dibuat berdasarkan karakteristik anak.

SIMPULAN

Dari penelitian tentang efektivitas permainan tradisional raba-raba terhadap perilaku sosial anak di TK Bahari Pasie Nan Tigo Padang, menunjukkan bahwasanya nilai rata-rata sebagai berikut: yang pertama didapat nilai *pre-test* serta *post-test* kelas eksperimen 11,2 serta 15,4. Pada kelompok kontrol, nilai rata-rata hasil penelitian *pre-test* dan *post-test* penelitian adalah 12,0 dan 13,9. Data yang dihasilkan berdistribusi normal serta homogen dengan nilai *sig (2-tailed)* yakni $0,023 < 0,05$, serta memiliki nilai *effect size* yakni 1,11, sehingga data berada pada kategori kuat. Dengan demikian permainan raba-raba sangat efektif terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Bahari Pasie Nan Tigo Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Novi Suryani. 2019. Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba- Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol 4 (2). <https://Ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/Potensia/Article/View/7618>
- Annisa, A., Marlina, S., & Zulminiati, Z. (2019). *Hubungan Persepsi Orang Tua Tentang Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Di Kelompok Bermain Gugus 1 Kecamatan Naggalo Kota Padang*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1) 59-66 <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.59-66>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ariyanti, Tatik. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Vol. 8 No. 1, 50—58* <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/dinamika/article/view/943>
- Cici Ratna Sari, Dkk. 2019. Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Sumatera Barat. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3 (2). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/225>
- Gusmeta, Muryanti, Hartati. (2015). Pengaruh Permainan Dore Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Universitas Negeri Padang. *Jurnalilmiahpesonapaud*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/4652>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 115–134.
- Ilmi, Miftahul Dan Serli Marlina. (2019). Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Ekasakti Kota Padang. *Journal Islamic Early Childhood Education* Vol. 4 No 01, 2 <http://repository.unp.ac.id/28108/>
- Kemendikbud. (2015). Undang-Undang Nomor 53 Tahun 2015. Tentang Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Dasar Dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikbud
- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4, 97–114. Retrieved http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pgtk/197706112001122-euis_kurniati/pedagogia.pdf
- Nurlaili, N. (2018). Implementasi Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini Di RA Khairin Medan Tembung. *Raudhah*, 06(01), 1–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v7i1.471>.
- Pebriana, Putri Hana. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 1 Issue 1)*, 1—11 <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26>

- Pratiwi, Dkk. 2020. Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Al Fitrah*. Vol.3 (2).
<https://Ejournal.lainbengkulu.Ac.Id/Index.Php/Alfitrah/Article/View/3786>
- Rudini, R. (2017). Peranan Statistika Dalam Penelitian Sosial Kuantitatif. *Jurnal SAINTEKOM*, 6(2), 53. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v6i2.13>
- Simanjutak, Jasper Dan Tialin Barutu. 2015. Pengaruh Permainan Tradisional (Gowokan) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Asisi Tahun 2014/2015. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. Medan.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2015. *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Widodo, Hery. (2019). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: ALPRIN