

Pengembangan Sosial Anak Menggunakan Permainan *Ucing Kupu-Kupu* di Taman Kanak-Kanak Anugrah Padang

Erika Dwi Yanto¹, Izzati², Nurhafizah Nurhafizah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
Email: erikady823@gmail.com

Abstrak

Artikel ini disusun berdasarkan penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Anugrah Padang, dimana sosial anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari anak yang tidak mau bermain dengan temannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *ucing kupu-kupu* terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-kanak Anugrah Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Eksperimental*, menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh anak TK Anugrah Padang, dengan teknik pengambilan sampelnya yaitu *purposive sampling*, yaitu kelompok B1 untuk kelas eksperimen dan kelompok kontrol kelas B2. Masing-masing berjumlah 10 orang anak. Teknik penumpulan data menggunakan tes perbuatan dan alat pengumpulan data digunakan lembar pertanyaan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (t-test). Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 79,37 dan SD sebesar 7,93 sedangkan dikelompok kontrol adalah 70,62 dan SD sebesar 6,78. Pada pengujian hipotesis diperoleh t hitung sebesar 2,507 dan t tabel sebesar 2.10092 pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dan dk=18. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial anak di TK Anugrah Padang tahun ajaran 2019/2020.

Kata kunci: *Pengembangan Sosial Anak; Penggunaan Permainan Ucing Kupu-kupu; Taman Kanak-kanak*

Abstract

This artikel is based on the result of the reserch was conducted in kindergarten Anugrah Padang, where the social environment of children has not been developed optimally. This can be seen from children who do not want to play with friends. This study aims to determine how much influence the *ucing butterfly game* on children's social development in Anugrah Padang kindergarten. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, using an experimental method. This study population was all kindergartens Anugrah Padang children, with the samling technique that is *purposive sampling*, namely group B1 for the experimentasl class and control group B2. Each totaling 10 children. Data collection techniques using deep test and data collection tools used question sheets. Then the data is prrocessed with a difference test (t-test). Based on data analysis, the experimental group's average test results werw 79,37 and SD was 7,93 while the control group was 70,62 and SD was 6,78. The hypothesis testing obtained t count of 2.597 and t table of 2.10092 at the real level $\alpha=0,05$ (5%) dan dk=18. Then it can be concluded that the use of traditional games has a significant effect on children's social development in Anugtah Padang kindergarten in the school year 2019/2020.

Keywords: *Social Development; The Use Of The Butterfly Ucing Game; Kindergarten*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara terencana. Dalam setiap kehidupan manusia membutuhkan pendidikan, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya pada proses belajar. Proses belajar pertama yang dapat diterima oleh manusia yaitu spiritual, keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang berkembang dan tumbuh di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan dianjurkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Permainan rakyat tradisional pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu permainan untuk bermain dan permainan untuk bertanding. Permainan untuk bermain lebih bersifat untuk mengisi waktu senggang, sedangkan permainan untuk bertanding kurang memiliki sifat tersebut. Permainan ini ciri-cirinya: terorganisasi, bersifat kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Berdasarkan uraian diatas, untuk mengembangkan sosial anak, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **Pengaruh Permainan Tradisional *ucing kupu-kupu* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-kanak Anugrah Padang.** Permainan ini akan mengembangkan sosial anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah eksperimen. Eksperimen memiliki desain penelitian yang salah satunya *Quasy Experimental*. Menurut Sugiyono (2012:77) Desain *Quasy Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah TK Anugrah Padang. Berikut rinciannya:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1	Kelompok B1	10
2	Kelompok B2	10
	Total	20

(sumber: Taman Kanak-kanak Anugrah Padang)

Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik Purposive sampling. Menurut Sugiyono (2016:68) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian yaitu kelas B1 dan B2. Kelas B1 dijadikan kelas eksperimen dan kelas B2 dijadikan kelas kontrol. Dengan pertimbangan jumlah anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama dan rekomendasi dari guru kedua kelas serta kepala sekolah TK Anugrah Padang.

Penelitian menggunakan tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes perbuatan. Menurut Arikunto (2010:193) menjelaskan tes adalah serentetan latihan atau pertanyaan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, inteligensi, pengetahuan,

kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk meneliti, selanjutnya diberikan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (*item*) pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instrumen. Teknik penilaian dalam penelitian ini peneliti membuat tes berupa indikator-indikator yang akan dicapai oleh anak. Dimana peneliti memberikan skor pada setiap indikator yang telah ditentukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan kesesuaian pendekatan analisis yang digunakan.

Menurut Arikunto (2010:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesalihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksudkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

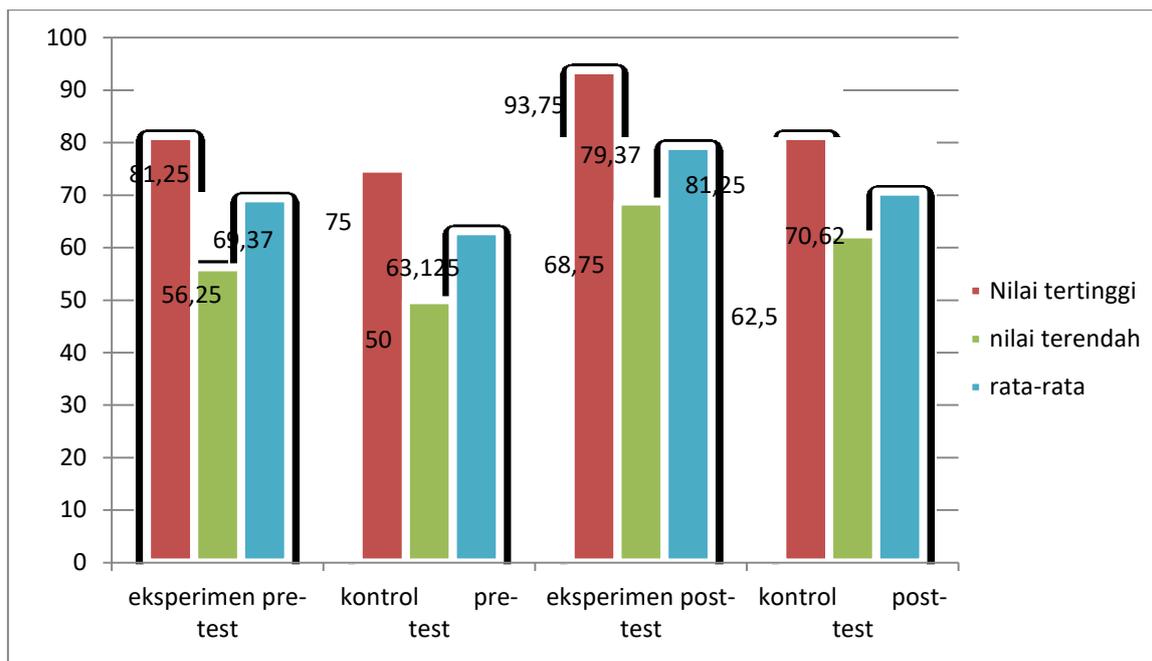
Studi Data yang dideskripsikan dalam hasil penelitian ini terdiri dari dua kelas tentang hasil pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh angka rata-rata kelas kontrol yaitu 63,125 dan angka rata-rata kelas eksperimen 69,37. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan bahwa thitung sebesar 1,634 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel}=2,10092$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1,634 < 2,10092$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a ditolak atau H_0 diterima. Kesimpulannya yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial anak kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian berdasarkan hasil kemampuan sosial anak kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui hasil post-test diperoleh angka rata-rata kelas kontrol yaitu 70,62 dan angka rata-rata kelas eksperimen 79,37.

Data hasil penelitian tentang post-test yang dilakukan bahwa thitung sebesar 2,507 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel}=2,10092$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=18$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,507 > 2,10092$ maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a diterima atau H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa permainan ucing kupu-kupu berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak di TK Anugrah Padang. Penelitian ini memperlihatkan hubungan tentang data penelitian pre-test dan post-test. data penelitian pre-test terlihat bahwa rata-rata kelas kontrol yaitu 63,125 dan rata-rata kelas eksperimen 69,37. Setelah diberikan treatment terlihat data post-test kemampuan sosial anak 5-6 tahun kelas kontrol dengan rata-rata 70,62 sedangkan kelas eksperimen dengan rata-rata 79,37. Dapat disimpulkan bahwa permainan ucing kupu-kupu berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak di TK Anugrah Padang. Hasil perbandingan hitungan nilai pre-test dan nilai post-test dalam bentuk tabel dapat dilihat

Tabel 2. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Pre-test Dan Post-test

Variabel	Pre-test		Post-test	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	81,25	75	93,75	81,25
Nilai terendah	56,25	50	68,75	62,5
Rata-rata	69,37	63,125	79,37	70,62

Hasil perbandingan hitungan nilai pre-test dan post-test dalam bentuk grafik, dapat dilihat dalam grafik 1.



Grafik 1. Data pre-test Dan Post-test Kemampuan Sosial Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lebih berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak dibandingkan dengan permainan “kami duluan”, ini terlihat bahwa berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa sebelum dilakukan *post-test*. Nilai yang didapat anak pada *pre-test* kelas eksperimen B1, nilai tertinggi yang diperoleh oleh anak adalah 81,25 dan nilai terendah adalah 56,25 dengan rata-rata 69,37. Sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 75 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 63,12. Pada *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelas eksperimen adalah 93,75 dan nilai terendah 68,75 dengan rata-rata 79,37. Sedangkan pada kelas kontrol *post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 81,25 dan nilai terendah adalah 62,5 dengan rata-rata 70,62.

Untuk dapat menarik kesimpulan hasil penelitian *pre test* dan *post test*, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan pengujian *Liliefors* dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian. Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 10$ seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)

No	Kelas	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1.	Eksperimen	10	0,05	0,2279	0,258	Normal
2.	Kontrol	10	0,05	0,1573	0,258	Normal

Melalui tabel 3 terlihat bahwa kelas kontrol nilai L_{hitung} 0,1573 lebih kecil dari L_{tabel} 0,258 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen diperoleh L_{hitung} 0,2279 lebih kecil dari L_{tabel} 0,258 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Uji Homogenitas menggunakan uji Bartlett. Uji ini tujuannya untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol (*Pre-test*)

Aspek	Eksperimen	Kontrol
N	10	10
\bar{X}	69,27	63,125
SD ²	73,78	68,06

Melalui tabel 4 terlihat bahwa X^2_{hitung} kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen. Selesai dilakukan uji normalitas dan homogenitas maka selanjutnya dengan pengujian hipotesis menggunakan teknik *t-test*, agar mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelas. Melalui hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Tabel 5. Hasil Perhitungan *Pre-test* Pengujian dengan *t-test*

No	Kelas	N	hasil Rata-rata	T _{hitung}	T _{tabel} α 0,05	Keputusan
1.	Eksperimen	10	69,37	1,634	2,10092	Terima H ₀
2.	Kontrol	10	63,125			

T tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 18 adalah = **2,10092**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), thitung lebih kecil dari pada ttabel ($1,634 < 2,10092$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test (kemampuan awal) kemampuan motorik halus anak 5-6 tahun di kelas kontrol dengan kelas eksperimen di TK Anugrah Padang.

Setelah data pre-test diuji langkah selanjutnya adalah data post-test yang akan diuji. Menggunakan uji normalitas dengan pengujian liliefors dan homogenitas uji bartlett untuk mengetahui hasil penelitian data post-test. Berdasarkan uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk N = 10 seperti pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (*Post-test*)

No	Kelas	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1.	Eksperimen	10	0,05	0,2088	0,258	Normal
2.	Kontrol	10	0,05	0,2064	0,258	Normal

Berdasarkan tabel 6 terlihat bahwa kelas kontrol nilai L hitung **0,2064** lebih kecil dari L_{tabel} **0,258** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen diperoleh L hitung **0,2088** lebih kecil dari L tabel **0,258** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Pengujian homogenitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen data post-test. Hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel 23.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Post-test*)

Kelas	A	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,138	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari tabel 23 tampak bahwa X^2_{hitung} kelas kontrol dan kelas eksperimen lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians

yang homogen. Selanjutnya uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelas. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *t-test* diperoleh hasil sebagai berikut ini:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Pengujian dengan *t-test*

No	Kelas	N	Hasil Rata-rata	T_{hitung}	t_{tabel} α 0,05	Keputusan
1.	Eksperimen	10	79,37			
2.	Kontrol	10	70,62	2,507	2,10092	Tolak H_0

Berdasarkan tabel diatas dapat di simpulkan bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap kemampuan sosial anak di TK Anugrah Padang.

Permainan tradisional banyak ragam dan macamnya, karena permainan tradisional itu diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Menurut Dwiyan, dkk (2001:15) permainan tradisional merupakan sarana yang kompleks dalam pembentukan jati diri pendukungnya, karena sifat dan nilai positif yang dapat mempengaruhi daya pikir. Sedangkan menurut Marzoan & Hamidi (2017:46) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan suka rela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasarkan tradisi turun-temurun". Selanjutnya menurut Nurhafizah (2015) permainan tradisional di Indonesia memiliki jumlah yang tidak sedikit. Hampir di semua wilayah provinsi memiliki macam permainan tradisional. Namun ada jenis permainan tradisional di satu wilayah ditemukan kemudian juga ditemukan di daerah yang lain, hanya saja dengan sebutan atau nama yang berbeda.

Permainan tradisional yang teridentifikasi pada bagian berikutnya, berpeluang untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Syaodih (2002) menyatakan bahwa, perkembangan sosial pada masa kanak-kanak berlangsung melalui hubungan antar teman dalam berbagai bentuk permainan. Permainan Ucing Kupu-kupu adalah salah satu permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak-anak, dimana jumlah pemainnya berjumlah 3 orang sampai 5 orang lebih.

Menurut Askalin (2013:39) bahwa: permainan *Ucing Kupu-kupu* adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh lebih dari 5 orang anak. Permainan ini berasal dari daerah Jawa Barat. Hal ini terlihat dari namanya, *Ucing Kupu-kupu* berasal dari bahasa Sunda yang berarti seekor kupu-kupu yang sedang beterbangan sebagai mangsanya. Permainan Ucing Kupu-kupu memiliki unsur bekerjasama, berlari dan menangkap yang sangat dominan. Adapun menurut Kurniati (2016:48) permainan ucing kupu-kupu dapat melatih anak dalam sosialnya, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam bekerjasama, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, disiplin, berempati, menghargai orang lain. Selanjutnya menurut Fad (2014:94) permainan ucing kupu-kupu dapat melatih anak dalam ketangkasan berlari, kepemimpinan, kreativitas, strategi, kerjasama dan wawasan. Permainan ucing kupu-kupu dapat melatih anak dalam sosialnya seperti bekerjasama, disiplin dan memiliki banyak manfaat lainnya.

SIMPULAN

Penelitian ini yang dilakukan di TK Anugrah Padang yaitu kemampuan sosial anak B1 (kelas eksperimen) yang menggunakan permainan *Ucing Kupu-kupu* lebih tinggi dibandingkan dengan anak di kelas B2 (kelas kontrol) yang melakukan kegiatan permainan "Kami Dulu" yaitu (79,37) kelas eksperimen dan (70,62) kelas kontrol. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $2,507 > 2,10092$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan sosial di kelas

eksperimen yang menggunakan permainan ucing kupu-kupu dengan kelas kontrol yang menggunakan permainan “kami duluan”.

Kepada guru TK Anugrah Padang agar permainan ucing kupu-kupu dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan sosial anak. Untuk di harapkan agar kemampuan sosial anak dapat berkembang dengan baik melalui permainan tradisional. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Askalin. 2013. *100 Permainan Dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Andi Offset
- Dwiyana, dkk. 2001. *Permainan Tradisional* Jendral Kebudayaan Museum Provinsi Sumatera Barat
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Inonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif
- Nurhafizah. 2015. Implementasi Permainan Tradisional Indonesia Di Taman Kanak-kanak Kota Padang. *Jurnal*
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional*. Jakarta: PRENADAMEDIA GRUP
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.2016. *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.