

Pengaruh Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu

Ismawati¹⁾, Azlin Atika Putri²⁾

¹⁾ Universitas Lancang Kuning

email: watiisma294@yahoo.com

²⁾ Universitas Lancang Kuning

email: azlin@unilak.ac.id

Contact Person: 081277317833

Abstark

Penelitian dilaksanakan PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Dari Hasil penelitian yang dilaksanakan ditemukan tidak sesuai teori dan kenyataan dilapangan untuk tahapan perkembangan sosial anak usia dini, dikarenakan kemampuan interaksi sosial anak masih belum berkembang sesuai harapan. Penelitian yang dilaksanakan di Paud Doa Bunda Pematang Benteng tergolong dalam Jenis penelitian *quasi eksperimen*, yaitu *post test control grup design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu 16 orang anak, sampel diambil secara *purposive* sampling sebanyak 2 kelas, yaitu kelas Al-falah sebagai kelas eksperimen dan kelas An-nas sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi indikator interaksi sosial dan dokumentasi. Dari hasil uji hipotesis yang dilaksanakan diperoleh pembelajaran menggunakan Permainan Ligu dapat mempengaruhi perilaku sosial anak secara signifikan, sebagaimana hasil uji hitung > tabel ($2.14 < 3.229 > 2.98$) dengan taraf $\alpha = 0.05$, dan nilai sig.(2-tailed) data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah $0,006 < 0,05$. Berdasarkan hasil, hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan Permainan Ligu berpengaruh positif terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

Kata Kunci : Permainan Ligu, Interaksi Sosial,

Abstract

This research was conducted to determine the Effect of Flour Game on Social Interaction of Children Aged 5-6 Years in Early Childhood Prayer Prayer at Benteng Batang Peranap Regency, Indragiri Hulu Regency. The observations show that there is a mismatch between theory and reality at the stage of the child's social development, where the child's social abilities are still not fully developed. This type of research is a quasi-experimental study, namely post test control group design. The population of this study amounts to 16 children. Sampling was taken by purposive sample of 2 classes, namely Al-Falah class as an experimental class and An-nas class as a control class. This research instrument uses an observation sheet containing indicators of social interaction and documentation. Results Hypothesis testing states that learning using the Ligu Game has a significant effect on children's social behavior, seen from the count > table ($2.14 < 3.229 > 2.98$) with a level of $\alpha = 0.05$. and post-test sig. (2-tailed) value control class and experimental class $0.006 < 0.05$. Thus, H_0 's hypothesis was rejected and H_a was accepted, so that it could be concluded that the Ligu Game had a positive effect on Social Interaction of Children Aged 5-6 Years in Early Childhood Prayer Prayer at Benteng Batang Peranap, Indragiri Hulu Regency.

Keywords: Ligu Game, Social Interaction

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah bentuk dari penyelenggaraan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik anak untuk koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan anak dalam daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial dan emosional anak dalam sikap dan perilaku serta agama bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dilaluinya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Indonesia mendapat perhatian dari pemerintah untuk anak usia antara 0-6 tahun sejak tahun 2002. Pemerintah menargetkan Angka Partisipasi Kasar (APK) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencapai angka 75 persen, Era globalisasi di Indonesia membawa pola kehidupan baru yang memiliki dampak tertentu terhadap dalam kehidupan sosial dan budaya, sehingga berpengaruh dalam kelestarian berbagai ragam permainan tradisional pada anak-anak(Wahyuni & Reswita, 2017).

Kondisi menyadarkan kita jenis permainan tradisional anak sebagai aset budaya yang harus tetap dilestarikan. Karena permainan tradisional adalah kebudayaan yang dapat mempengaruhi perkembangan anak sesuai dengan usianya, sebagaimana pendapat Sukirman (2008) bahwa permainan tradisional anak memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Aktivitas a(Wahyuni & Reswita, 2017)anak dalam kesehariannya akan mempengaruhi

perkembangannya, diantaranya yaitu perkembangan perilaku sosial anak. Meskipun permainan modern memiliki manfaat yang berhubungan dengan perkembangan bidang ilmu dan teknologi (IT), akan tetapi apabila porsi kegiatan permainan modern terlalu dominan, maka akan berpengaruh pada perkembangan sosialnya. (Fadillah, 2018) Hal ini di karena permainan modern yang cenderung bersifat individual yang akan membuat anak kurang dalam mengeksplorasi kemampuan sosialnya, yang mana interaksi anak akan terbatas pada benda dan dirinya saja serta sifat egosentris anak semakin tinggi karena kurang mengenal cara berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Sebagaimana pendapat Kurniati (2010) permainan modern lebih mengutamakan individualisasi sedangkan permainan tradisional lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok.

Permainan tradisional memiliki unsur edukatif yang penting untuk merangsang berbagai macam aspek perkembangan anak. Pada masa sekarang ini anak-anak cenderung melupakan permainan tradisional dan lebih banyak beraktivitas bermain dengan permainan modern.

Permainan tradisional merupakan permainan partnership, dimana anak bermain dan berinteraksi

dengan sesamanya (Dharmamulya et all 2008). Dengan demikian permainan tradisional sangat diperlukan untuk rangsangan agar anak memiliki kecerdasan dimana anak akan tumbuh dewasa dan bermasyarakat, sehingga penanaman sikap kepada anak sangat penting agar anak mampu memahami dan mengerti bahwa ada orang lain selain dirinya dalam kehidupan ini. Sikap ini akan dapat mengembangkan perilaku sosial anak dan menghindari sikap egois serta individualis pada diri anak.

Fenomena di lapangan khususnya di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Kecamatan Batang Peranap, selama ini pengetahuan tentang interaksi sosial anak yang dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan. berdasarkan Hasil pengamatan pada awal penelitian pada kelompok Al-Falah anak usia 5-6 Tahun, terlihat masih banyak anak yang kurang mampu berinteraksi sosial dengan baik. Anak masih terlihat berkelompok dalam berinteraksi dan bergaul dengan sesamanya sesuai dengan kesukaan masing-masing anak. dan ada pula anak yang masih menyendiri serta ada pula anak yang kurang ceria dalam aktivitasnya.

Walaupun demikian tidaklah semua jenis permainan tradisional yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Dalam penelitian ini dilaksanakan Permainan tradisional Ligu di PAUD Doa Bunda. Permainan ini dilakukan di luar ruangan dengan tujuan agar anak dapat berinteraksi dengan teman dan lingkungannya.

Dengan demikian permainan Tradisional memiliki peran penting dan sangat positif dalam membantu pendidik untuk membantu perkembangan anak usia dini dalam perkembangannya. Terutama dalam membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan perilaku sosial anak, maka dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian tentang pelaksanaan permainan tradisional untuk mendukung perkembangan perilaku sosial pada anak usia dini di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu dengan judul “Pengaruh Permainan Ligu Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu”

2. METODE

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilaksanakan adalah bentuk *quasi eksperimen*, dimana kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang berpengaruh dalam pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan pola *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain penelitian ini akan dipilih dua kelompok secara random, selanjutnya diberi *pretest* untuk mengetahui pengamatan awal dan akan dibandingkan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan (Sugiyono, 2011). Desain *Pretest-Posttest Control Group*

Design dapat di lihat sebagaimana pada tabel. 2.1 yang disajikan berikut ini.

Tabel.2.1. *Pretest-Posttest Control Group Design*

	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
KE	T ₁	X	T ₂
KK	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

KE : Kelas Eksperimen

KK : Kelas Kontrol

X : Perlakuan

- : Tidak ada perlakuan

T₁ : *Pretest*

T₂ : *Posttest*

B. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang Pengaruh Permainan Ligu Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. Lembar observasi adalah lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur kreatifitas siswa dalam pelaksanaan penelitian ini berlangsung.

Hasil dari tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini adalah :

- a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
- b. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)

- c. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
- d. Tahu akan haknya
- e. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan)
- f. Mengatur diri sendiri
- g. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
- h. Bermain dengan teman sebaya
- i. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- j. Berbagi dengan orang lain
- k. Menghargai hak, pendapat, karya orang lain
- l. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)
- m. Bersikap kooperatif dengan teman
- n. Menunjukkan sikap toleran
- o. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dan sebagainya)
- p. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Menurut Wiyani (2014) ketercapaian suatu kemampuan sosial pada setiap anak berbeda-beda. Untuk mengetahui apakah ketercapaian tersebut menggambarkan kemajuan atau tidak maka dibuatkan patokan atau standar yang perlu dicapai oleh anak usia 5-6 tahun yaitu :

- a. Mampu bekerjasama (kooperatif) bersama temannya
- b. Mampu menunjukkan sikap toleransi dalam bersosialisasi
- c. Mampu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi (senang, gembira, antusias dan sebagainya)

- d. Mampu memahami peraturan dan disiplin dalam kegiatan.
- e. Mengenal tata krama dan sopan santun serta menghargai nilai sosial budaya setempat.

Adapun menurut Yusuf (2009) pada usia prasekolah perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan sebayanya.

- a. Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik dilingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain
- b. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
- c. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- d. Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*)

Untuk itu, berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan sosial di atas, maka penulis membuat kisi-kisi instrumen Interaksi Sosial berdasarkan menurut Wiyani (2014) dan Yusuf (2009) sebagai berikut:

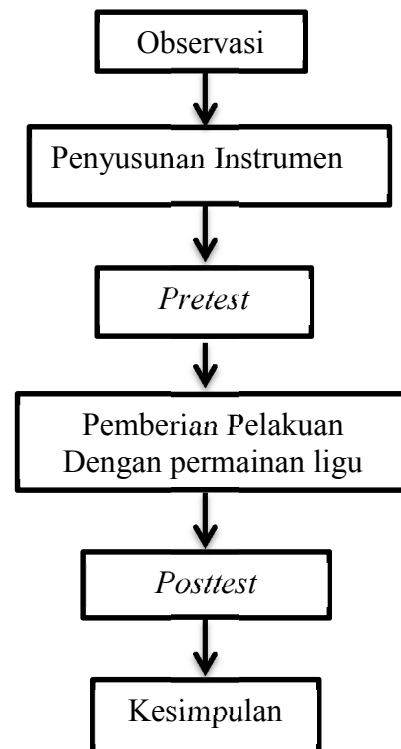
Tabel.2.2. Kisi-kisi Instrumen Interaksi Sosial

Variabel	Aspek	Indikator	BSB	BSH	MB	MM
			4	3	2	1
Interaksi sosial	Disiplin	1. Anak Sabar menunggu giliran Kelompoknya bermain Ligu 2. Anak Mulai mengerti aturan main Ligu Sebelum Permainan di Mulai				
	Mandiri	1. Anak Dapat memilih Ligu yang harus di Tumbangkan Terlebih Dabulu 2. Anak Menunjukkan Ekspres wajah saat senang, sedih, marah dan takut Ketika Memumbangkan Ligu Lawan.				
	Bersosialisasi	1. Anak Menjadi Pendengar yang Baik Ketika Menjelaskan Aturan Main. 2. Anak Membangun persahabatan dengan sesama Kawan ataupun Lawan dalam Bermain.				
	Menghargai	1. Anak Berbicara sopan terhadap teman Ketika dalam Bermain. 2. Anak Senang jika teman menerima penghargaan dalam Bermain. 3. Anak Minta izin memakai Ligu Milik Orang Lain				
	Kerjasama	1. Anak Ikut Serta Bermain Ligu Bersama Teman 2. Anak Memiliki peran dalam sebuah permainan 3. Anak Tidak mengganggu teman dengan sengaja disaat Permainan Ligu Berlangsung				

Sumber: Wiyani (2014) dan Yusuf (2009)

C. Alur Penelitian

Alur penelitian yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Alur Penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi

Observasi merupakan cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Peneliti melaksanakan pengamatan dan pencatatan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas berlangsung.

b. Dokumentasi

Teknik ini digunakan dengan mengumpulkan sejumlah dokumen yang terkait dengan masalah peneliti.

E. Teknik Analisis Data

Untuk menguji apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan ligu berpengaruh terhadap interaksi sosial anak, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji chi kuadrat (Iskandar, 2010). Rumus yang digunakan yaitu :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan :

f_o = Frekuensi yang diperoleh atau diamati dari sampel penelitian

f_e = Frekuensi yang diharapkan pada populasi

Setelah diperoleh data, selanjutnya menganalisis tes dengan menggunakan rumus tes "t". Data dikatakan normal apabila $\omega^2_{hitung} < \omega^2_{tabel}$.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk melihat kedua kelas yang diteliti homogen atau tidak. Pengujian homogenitasnya diuji dengan

observasi. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F (Purwanto, 2011). Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji F dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian:

- Jika: $F_{hitung} \geq F_{Tabel}$, Tidak Homogen
- Jika: $F_{hitung} \leq F_{Tabel}$, Homogen

c. Uji Tes-t

Untuk membandingkan dua kelompok apakah permainan ligu berpengaruh terhadap interaksi sosial pada anak maka dapat digunakan rumus Tes-t, yaitu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah mean sampel dari dua variable yang dikomparatifkan (Hartono, 2010).

Jika jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data interval, maka akan digunakan uji "t". Untuk menguji hipotesa di atas adalah dengan menghitung harga t_0 dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left| \frac{SD_x}{\sqrt{N-1}} \right|^2 + \left| \frac{SD_y}{\sqrt{N-1}} \right|^2}}$$

Keterangan :

- M_x = Mean Variabel X
- M_y = Mean Variabel Y
- SD_x = Standar Deviasi X
- SD_y = Standar Deviasi Y
- N = Jumlah Sampel

Interpretasi terhadap t_0 diberikan dengan merumuskan hipotesis alternatif (H_a) untuk menyatakan adanya perbedaan dan hipotesis nol (H_0) untuk menyatakan jika tidak ada perbedaan. Selanjutnya ditentukan nilai df atau db, lalu berdasarkan besarnya df atau db yang diperoleh dihitung pada tabel nilai “t” hasilnya disebut ttabel (tt). kemudian di bandingkan t_0 dengan tt berdasarkan ketentuan berikut ini :

- 1) Bila t_0 sama dengan atau lebih besar dari tt maka hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan.
- 2) Bila t_0 lebih kecil dari tt maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian untuk mengetahui interaksi sosial anak yang diperoleh melalui lembar observasi di kelas eksperimen (Kelas Al-falah) yang menggunakan Permainan Ligu dan kelas kontrol (Kelas An-nas) yang menggunakan permainan konvensional (Bakiak). Kegiatan observasi dilakukan berdasarkan pada indikator Interaksi Sosial Anak pada pretest dan *posttest*. Skor tertinggi yang diperoleh yaitu 4 dan skor terendah yaitu 1, sebagaimana tabel skor alternatif jawaban observasi Interaksi Sosial Anak dan tabel deskripsi hasil pretest.

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban Observasi Interaksi Sosial Anak

Alternatif Jawaban	Skor
1. Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3. Mulai Berkembang (MB)	2
4. Belum Berkembang (BB)	1

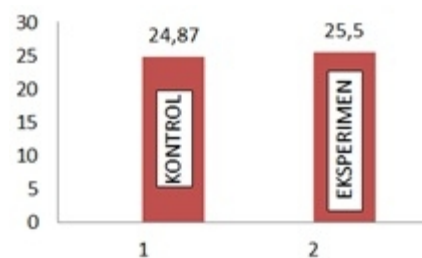
Berdasarkan hasil penelitian pada bulan Oktober 2019 dikelas Al-falah sebagai kelas eksperimen dan kelas An-nas sebagai kelas kontrol, diperoleh nilai pretest sebagai berikut:

Tabel 3.2 Deskripsi Hasil Pretest

No	Kelas	N	Nilai			Rerata
			Ideal	Minimum	Maksimum	
1	Kontrol	8	48	20	27	24.87
2	eksperimen	8	48	23	28	25.5

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum adanya perlakuan (Pretest) nilai statistik yang diperoleh yaitu jumlah anak (N) sebanyak 8 anak. Nilai minimum yang diperoleh anak pada saat pretest di kelas kontrol dengan nilai 20 dan nilai maksimum 27 dengan rata-rata 24.87 sedangkan nilai minimum yang diperoleh anak pada saat pretest di kelas eksperimen dengan nilai 23 sedangkan nilai maksimum 28 dengan rata-rata 25.5.

Perbandingan rerata pretest kelas kontrol dan eksperimen :



Gambar 3.1 Nilai Rerata Pretest

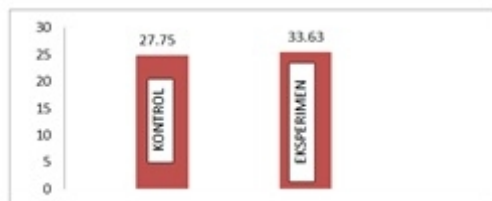
Analisis data secara kuantitatif digunakan untuk mengetahui hasil interaksi sosial anak pada permainan ligu dan pengujian normalitas data pretest

diperoleh menggunakan *kolmogorov-smirnov*, Sebagaimana tabel berikut ini :

Tabel 3.3 Hasil Uji Normalitas Data Pretest

Kelas	<i>Asymp.sig/2-tailed</i>	α	Keputusan	Keterangan
Kontrol	,090	0.05	Terima H_0	Normal
Eksperimen	,368	0.05	Terima H_0	Normal

Tabel diatas menguraikan hasil uji normalitas data pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan 0.05(α) diperoleh nilai *Asymp.sig* (2-tailed) untuk kelas kontrol 0.090 > 0.05 dan nilai *Asymp.sig* (2-tailed) pada kelas eksperimen 0.368 > 0.05, berdasarkan hasil tersebut diperoleh keputusan terima H_0 yang artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk Uji homogenitas digunakan *levene test* untuk memperoleh *homogenitas varian* data. Sebagaimana gambar berikut ini :



Gambar 3.2 Nilai Rerata Posttest

Analisis data secara kuantitatif untuk mengetahui hasil interaksi sosial anak pada permainan ligu dan pengujian normalitas data posttest diperoleh menggunakan *kolmogorov-smirnov*. Untuk hasil uji normalitas data posttest kelas kontrol dan eksperimen sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3.4 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelas	<i>Asymp.sig/2-tailed</i>	α	Keputusan	Keterangan
Kontrol	,366	0.05	Terima H_0	Normal
Eksperimen	,935	0.05	Terima H_0	Normal

Tabel diatas menguraikan hasil uji normalitas data posttest pada kelas

kontrol dan kelas eksperimen dengan taraf signifikan 0.05(α) yang diperoleh nilai *Asymp.sig* (2-tailed) untuk kelas kontrol 0.366>0.05 dan nilai *Asymp.sig* (2-tailed) pada kelas eksperimen 0.935 >0.05, berdasarkan hasil tersebut diperoleh keputusan terima H_0 yang artinya data berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas menggunakan *levene test* untuk memperoleh *homogenitas varian* data sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Jenis data	<i>Besed on trimmed mean</i>	α	Keputusan	Keterangan
Posttest	0.57	0.05	Terima H_0	Homogen

Tabel diatas menunjukkan hasil homegenitas nilai *based on trimmed mean* pada *levene test* yaitu 0.57 dengan taraf kepercayaan signifikan 0.05(α) keputusan diperoleh adalah terima H_0 karena nilai *based on trimmed mean* adalah 0.57 > 0.05, artinya data *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari varian yang homogen.

Berdasarkan hasil posttest data berdistribusi normal dengan variasi yang homogen, maka diambil keputusan untuk melakukan statistik *parametrik* yaitu uji-*tindependent* 2 sampel kelas. Uji hipotesis *komparatif* ini berguna untuk mengetahui apakah data berbeda signifikan atau tidak berbeda signifikan Hasil uji-t *posttest* yang diperoleh sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 3.6 Hasil Uji-t Data Posttest

Jenis data	<i>Sig</i> (2-tailed)	α	Keputusan	Keterangan
Pretest	0.006	0.05	Terima H_0	berbeda signifikan

Diperoleh data nilai *Sig*(2-tailed) data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen adalah 0.006 < 0.05 (α)

dengan keputusan Tolak H_0 yang artinya data berbeda signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam hasil interaksi sosial berbeda pada permainan ligu.

Adapun penyajian data Interaksi Sosial Anak yang diberikan perlakuan (Posttest) dilakukan dengan melakukan observasi kepada anak, yaitu melalui lembar observasi Interaksi Sosial Anak disebarkan kepada 8 orang anak di kelas eksperimen dan 8 orang di kelas kontrol. Adapun penyajian datanya sebagai berikut:

Tabel 3.7 Anak Sabar Menunggu Giliran Kelompoknya Bermain Ligu

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
SBS	1	12.5%	SBS	0	0%
BSH	5	62.5%	BSH	4	50%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Terlihat bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 5 anak atau 62.5%, “Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen sabar menunggu giliran kelompoknya untuk bermain ligu dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.8 Anak Mengerti Aturan Main Ligu Sebelum Permainan di Mulai dan Saat Anak Melakukan Himpimpa dan Sit

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	4	50%	BSH	3	37.5%
MB	2	25%	MB	4	50%
BB	1	12.5%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Terlihat bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternative jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 2 anak atau 25% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “Mulai Berkembang” ada 4 anak atau 50% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen Anak Mengerti Aturan Main Ligu Sebelum Permainan di Mulai dan Saat Anak melakukan himpimpa dan sit.

Tabel 3.9 Anak Dapat Memilih Ligu yang Harus di Tumbangkan Terlebih Dahulu

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	5	62.5%	BSH	4	50%
MB	1	12.5%	MB	3	36.5%
BB	1	12.5%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Terlihat bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5% “Berkembang Sesuai Harapan” ada 5 anak atau 62.5%, “Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4

anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 36.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen anak dapat memilih ligu yang harus di tumbangkan terlebih dahulu dibandingkan kelas kontrol di saat dalam permainan.

Tabel 3.10 Anak Menunjukkan Ekspresi Wajah Saat Senang, Sedih, Marah, Takut Ketika Berhasil Menumbangkan Ligu Lawan

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	4	50%	BSB	1	12.5%
BSH	2	25%	BSH	3	37.5%
MB	1	12.5%	MB	2	25%
BB	1	12.5%	BB	2	25%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Terlihat bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 4 anak atau 50%, “ Berkembang Sesuai Harapan” ada 2 anak atau 25%, “ Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “ Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “ Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen menunjukkan ekspresi wajah saat senang berhasil menumbangkan ligu lawan dan wajah sedih, takut ketika tidak berhasil menumbangkan ligu lawan dalam permainan ligu dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.11 Anak Menjadi Pendengar Yang Baik Ketika Menjelaskan Aturan Main Melakukan Hompimpa, Sit,

Membuat Garis dan Memasang Ligu Pada Garis

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	5	62.5%	BSH	4	50%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 5 anak atau 62.5%, “ Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%. “ Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen menjadi pendengar yang baik ketika menjelaskan aturan main, melakukan hompimpa, sit, membuat garis dan memasang ligu pada garis dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.12 Anak Membangun Persahabatan dengan Sesama Kawan ataupun Lawan dalam Bermain dan Saling Percaya di Saat Teman Sedang Bermain Ligu

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	4	50%	BSH	3	37.5%
MB	2	25%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	2	25%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%,

“Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50 %, “ Mulai Berkembang” ada 2 anak atau 25% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 2 anak atau 25%. Ini berarti kelas eksperimen membangun persahabatan dengan sesama kawan ataupun lawan dalam bermain dan saling percaya di saat teman sedang bermain ligu dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3.13 Anak Berbicara Sopan Terhadap Teman Ketika dalam Bermain

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	5	62.5%	BSH	4	50%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen tertinggi terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 5 anak atau 62.5%, “Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen berbicara sopan terhadap teman ketika berbicara siapa yang terlebih dahulu untuk bermain dalam permainan ligu dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.14 Anak Senang Jika Teman Menerima Penghargaan dalam Bermain

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	2	25%	BSB	0	0%
BSH	4	50%	BSH	3	37.5%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	2	25%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 2 anak atau 25%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “ Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5% dan “ Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “ Mulai Berkembang” ada 3 anak 37.5% dan “ Belum Berkembang” ada 2 anak atau 25%, Ini berarti kelas eksperimen senang jika teman menerima penghargaan dari guru ketika berhasil menumbangkan ligu lawan dalam bermain dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.15 Anak Minta Izin Memakai Ligu Milik Orang Lain

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	2	25%	BSB	0	0%
BSH	4	50%	BSH	3	37.5%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	2	25%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 2 anak atau 25% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol

terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 2 atau 25%. Ini berarti kelas eksperimen minta izin memakai ligu milik orang lain ketika dalam permainan ligu berlangsung dibandingkan kelas kontrol

Tabel 3.16 Anak Ikut Serta Bermain Ligu Bersama Teman

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	5	62.5%	BSB	1	12.5%
BSH	2	25%	BSH	4	50%
MB	1	12.5%	MB	3	37.5%
BB	0	0%	BB	0	0%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 5 anak atau 62.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 2 anak atau 25% dan “Mulai Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50% dan “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5%. Ini berarti kelas eksperimen semua anak ikut serta bermain ligu bersama teman dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3.17 Anak Memiliki Peran Dalam Sebuah Permainan

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	5	62.5%	BSH	4	50%
MB	2	25%	MB	3	37.5%
BB	0	0%	BB	1	12.5%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 5 anak atau 62.5% dan “Mulai Berkembang” ada 2 anak atau 25%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%. Ini berarti kelas eksperimen memiliki peran dalam menumbangkan ligu lawan dalam permainan ligu dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3.18 Anak Tidak Mengganggu Teman dengan Sengaja di saat Permainan Ligu Berlangsung

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Option	F	P (%)	Option	F	P (%)
BSB	1	12.5%	BSB	0	0%
BSH	4	50%	BSH	3	37.5%
MB	2	25%	MB	3	37.5%
BB	1	12.5%	BB	2	25%
Jumlah	8	100%	Jumlah	8	100%

Sumber: Hasil Penelitian Lapangan Bulan November 2019

Tabel diatas menguraikan bahwa pada kelas eksperimen terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sangat Baik” ada 1 anak atau 12.5%, “Berkembang Sesuai Harapan” ada 4 anak atau 50%, “Mulai Berkembang” ada 2 anak atau 25% dan “Belum Berkembang” ada 1 anak atau 12.5%, sedangkan pada kelas kontrol terdapat alternatif jawaban “Berkembang Sesuai Harapan” ada 3 anak atau 37.5%, “Mulai Berkembang” ada 3 anak atau 37.5% dan “Belum Berkembang” ada 2 anak atau 25%. Ini berarti kelas eksperimen anak tidak mengganggu teman dengan sengaja disaat permainan ligu berlangsung dibandingkan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar yang telah terlihat penggunaan Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial anak 5-6 tahun berpengaruh positif terhadap Interaksi Sosial Anak rata-rata pretest 24.87 setelah data diperoleh maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dan *pretest*. hasil yang diperoleh berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis lanjutan yaitu uji-t. Hasil Uji-t pretest diperoleh nilai *sig* (2 tailed) adalah $0.523 > 0.05$ keputusan terima H_0 artinya tidak ada terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan kedua kelas memiliki interaksi sosial yang sama pada permainan ligu.

Proses pembelajaran dengan penggunaan Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial Anak pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan bermain jungkitan. Ini terlihat dari rata-rata posttest kelas eksperimen 33.62 sedangkan di kelas kontrol rata-rata posttest yaitu 27.75. berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t diperoleh *sig* (2-tailed) untuk data posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu $0.006 < 0.05$ (α) dengan keputusan tolak H_0 artinya data berbeda signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki interaksi sosial anak yang berbeda pada permainan ligu.

Berdasarkan hasil observasi pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran, Permainan Ligu dapat menarik semangat anak untuk belajar, dan yang paling penting dapat

merangsang anak untuk ikut aktif berinteraksi dalam pembelajaran terutama Interaksi Sosial Anak sesuai dengan tema lingkungan di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat di simpulkan bahwa Permainan Ligu berpengaruh terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Doa Bunda Pematang Benteng Kecamatan Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu dengan anak yang belajar menggunakan metode konvensional. Sebagaimana nilai thitung sebesar 3.299 dan nilai ttabel pada taraf signifikan $5\% = 2,14$ dan $1\% = 2,98$ atau $2,14 < 3,299 > 2,98$. Dan diperoleh nilai *Sig.*(2-tailed) untuk data posttest kelas kontrol dan eksperimen adalah $0.006 < 0.05$ (α) dengan keputusan Tolak H_0 artinya data berbeda signifikan. Berarti anak kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki hasil interaksi sosial yang berbeda pada permainan ligu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad. (2007). *Interaksi Sosial Hubungan Individu Atau Lebih*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [2] Ahmad. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Asrori, kelly. (2006). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- [4] Apriyanti. (2016). *Bentuk-bentuk Interaksi Sosial*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- [5] Basrowi. (2005). *Pengantar Sosiologi*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- [6] Caroline, dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai*

- Komponen Kecerdasan*. Jakarta : PT Indeks.
- [7] Dharmamulya, Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- [8] Hadiwinarto. (2009). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- [9] Hudaniah, & dayakisni (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [10] Hartono. (2010). *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [11] Hurlock, Elizabeth B. (2012). *Perkembangan Anak Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- [12] Iskandar. (2010). *Uji Chi Kuadrat*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [13] Kartini, dkk. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- [14] Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- [15] Mayke, S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Main dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [16] Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- [17] Patmonodewo. Soemarti. (2003). *Bermain Memberikan Kesempatan Memilih Alat*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [18] Permenbikdud. (2014). *Perkembangan Sosial Anak Usia (5-6) Tahun, dan kurikulum 2013*. Kementerian kependidikan dan kebudayaan republik indonesia.
- [19] Purwanto. (2011). *Uji Homogenitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [20] Rahman, Elmustian. (2012). *Ensiklopedia Baturijal*. Jakarta: La Tira.
- [21] Fadillah, S. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) dan Kecerdasan Intrapersonal terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Umban Sari Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2008>
- [22] Wahyuni, S., & Reswita, R. (2017). Hubungan Kematangan Emosional terhadap Kemampuan Bersosialisasi Mahasiswa PG-PAUD FKIP UNILAK. *Lectura : Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31849/lectura.v8i2.351>