

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *MEGOAK-GOAKAN* TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK WIDYA MEKAR SARI PADANGSAMBIAN KLOD

Oleh:
Ni Made Wiwik Wintari¹, I Made Elia Cahaya², dan Ni Made Ayu Suryaningsih³

Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini⁴
Fakultas Ekonomika Dan Humaniora
Universitas Dhyana Pura
Badung, Bali

e-mail: mdwiwik67@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial-emosional antara kelompok anak yang belajar melalui permainan tradisional *megoak-goakan* dengan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan *quasi experimental design* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari yang berjumlah 76 orang anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel penelitian ini adalah Kelompok B1 berjumlah 22 anak sebagai Kelompok eksperimen dan Kelompok B3 berjumlah 22 anak sebagai Kelompok kontrol. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil yang didapat t_{hitung} 4,56 dan t_{tabel} 1,682 (pada taraf signifikansi 5% dengan dk 42). Oleh karena t_{hitung} 4,56 > t_{tabel} 1,682, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *megoak-goakan* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial-emosional pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, *Megoak-Goakan*, Sosial-Emosional.

ABSTRACT

This study aims to determine the socio-emotional development between groups of children who learn through traditional games megoak-goakan compared to children who study conventionally. This research is a quasi experiment design with nonequivalent control group design. The population in this study were all children of Group B TK Widya Mekar Sari, amounting to 76 children. Sampling is done by cluster random sampling technique. The sample of this study was Group B1 totaling 22 children as an experimental group and B3 group amounted to 22 children as a control group. The results of the research data were analyzed using descriptive analysis and inferential statistics using the t-test. Based on the results obtained t count 4.56 and t table 1.682 (at a significance level of 5% with dk 42). Because of t_{count} 4.56 > t_{table} 1.682, it can be concluded that the game megoak-goakan has a significant effect on the social-emotional development of the children of Group B TK Widya Mekar Sari.

Keywords: Traditional Games, *Megoak-Goakan*, Social-Emotional

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan dan berbagai perkembangan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (*ipteks*) membawa implikasi terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk pada kebijakan

pendidikan. Seiring waktu secara berangsur-angsur perhatian pemerintah mulai tertuju kepada pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD) (Wiyani & Barnawi 2012 dalam Latif, dkk 2013). Saat ini pemerintah juga

mensosialisasikan pendidikan anak usia dini ke daerah-daerah untuk memberikan pemahaman tentang pendidikan anak usia dini supaya anak-anak mendapatkan pendidikan yang berkualitas karena pendidikan anak usia dini adalah pijakan awal untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Sejak usia dini anak telah dibekali dengan berbagai potensi-potensi yang perlu dikembangkan agar kelak dapat menjalankan fungsi dan perannya untuk menjalankan kehidupan sehari-hari (Ermiyanti, dkk 2015).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14). Usia ini merupakan usia yang paling penting untuk menentukan dalam pembentukan karakter, dan kepribadian anak, karena pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan sedang berlangsung seperti perkembangan bahasa, fisik-motorik (baik motorik halus dan motorik kasar), kognitif, sosial-emosional dan seni.

Perkembangan perilaku sosial-emosional anak usia 5-6 tahun ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas bermain dengan teman-teman sebayanya. Melalui aktivitas bermain anak bisa bekerja sama, mengembangkan sikap empati, persaingan, selalu ingin menjadi yang nomor satu, mempunyai keinginan untuk saling berbagi, mempunyai rasa iri hati, mempunyai rasa takut, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, mempunyai rasa cemburu terhadap sesama teman, mempunyai rasa kasih sayang, simpati, dan meniru. Pada saat bermain anak-anak sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat. Perkembangan sosial-emosional anak berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak dan anak mampu menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Kemampuan sosial-emosional anak bertujuan agar anak merasa percaya diri, mampu bersosialisasi dengan orang lain, menahan emosinya jika berada dalam suatu keadaan

sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan anak (Hurlock dalam Suyadi, 2010).

Soetjningsih (2012) menyatakan bahwa perkembangan sosial-emosional sangat penting untuk dikembangkan karena permasalahan yang terjadi di sekitar anak, misalnya lingkungan yang tidak baik ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi dan *handphone*. Perkembangan teknologi saat ini akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak sesuai umur akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Anak akan menjadi tidak percaya diri dan kurang berinteraksi dengan teman. Kesibukan orang tua juga mengakibatkan tekanan pada sosial-emosional anak, sehingga berdampak pada anak seperti mudah kesal dan marah dalam menanggapi segala sesuatu mengenai dirinya.

Permasalahan sosial-emosional yang ditemukan di TK Widya Mekar Sari pada kelompok B (usia 5-6 tahun) yaitu: 1) tidak percaya diri (masih malu-malu untuk mengungkapkan pendapat kepada guru maupun temannya) dan 2) masih ada anak yang cenderung menarik diri untuk melakukan kegiatan bersama teman-temannya. Bila dibiarkan begitu saja anak akan mengalami kesulitan dan hambatan dalam proses perkembangan selanjutnya.

Peningkatan perkembangan sosial-emosional anak memerlukan berbagai upaya. Upaya meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak, yaitu dengan usaha-usaha yang diarahkan pada pengembangan dan peningkatan kualitas emosional anak sehingga mampu mengenali perasaannya sendiri, perasaan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri serta mampu mengelola emosi dan perilaku sosial menjadi lebih baik. Adapun upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan anak pembelajaran melalui permainan yang dapat melatih sosial emosional anak (Susanto, 2017).

Perkembangan sosial-emosional anak di taman kanak-kanak sangat diperlukan, karena memiliki pengaruh yang sangat penting untuk kesehatan psikologi dan fisik anak. Pengembangan sosial-emosional anak memerlukan suatu metode, salah satunya yaitu metode bermain, karena bermain merupakan

kebutuhan dan sebagai aktivitas penting yang dilakukan anak-anak. Melalui bermain, anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang menumbuhkan aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan fisik (Latif, dkk 2013).

Jenis-jenis permainan ada dua yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan modern merupakan permainan yang menggunakan peralatan canggih untuk memainkannya, seperti *playstation*, *game online* dan *video games*. Permainan tradisional merupakan permainan yang menggunakan peralatan yang ada disekitar tempat bermain, seperti batu, kayu, ranting. Permainan tradisional juga membantu anak untuk menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif menaati aturan, dan dapat membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak (Mulyani, 2016). Salah satu permainan tradisional yang sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini adalah permainan tradisional *meogoak-goakan*.

Menurut Suarka, dkk (2011) bermain *meogoak-goakan* akan dapat membentuk kepribadian seperti mengembangkan kecerdasan, mengembangkan kreativitas, mengembangkan fisik anak, kejujuran, kedisiplinan, kebersamaan, keadilan, kerja sama, tanggung jawab, pantang menyerah, melatih emosi, dan yang paling penting anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan bermain serta menghargai orang lain. Permainan tradisional *meogoak-goakan* tersebut juga berfungsi untuk mengembangkan fisik atau organ tubuh anak-anak. Dalam permainan tradisional *meogoak-goakan*, anak-anak senantiasa bergerak, melompat, berlari, menari, berputar, merangkak, menjinjit, jongkok, dan lain-lain dalam suasana gembira.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Suyeni, dkk (2016) dengan judul “Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional *Megoak-goakan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama” menemukan bahwa penerapan metode demonstrasi melalui permainan *meogoak-goakan* anak dibimbing untuk melatih kemampuan kerja sama dengan

baik, tidak lagi memilih-milih teman saat bermain, tidak saling berkelahi, serta dapat saling membantu dengan teman saat permainan. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata kemampuan kerja sama anak pada Siklus I sebesar 73,33% yang berarti berada pada kategori sedang, dan rata-rata kemampuan kerja sama anak Siklus II sebesar 80,11% yang berada pada kategori tinggi. Ini menunjukkan adanya peningkatan presentase kemampuan kerja sama anak dari Siklus I ke Siklus II sebesar 6,78%. Demikian penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional *meogoak-goakan* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak.

Hasil penelitian Ermiyanti, dkk (2015) dengan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Permainan Tradisional Bali *Megoak-Goakan* Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B4” menemukan bahwa melalui permainan tradisional *meogoak-goakan* dapat merangsang motorik kasar anak karena pada saat melakukan permainan anak akan bergerak dengan lincah mengikuti permainan yang di intruksi oleh guru. Hal ini diketahui dari peningkatan rata-rata presentase anak Siklus I sebesar 57,75%, dan rata-rata pada Siklus II sebesar 85,25%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan presentase rata-rata dari Siklus I ke Siklus II sebesar 27,5%. Peningkatan ini terjadi karena diterapkannya model pembelajaran langsung sehingga terjadi peningkatan perkembangan motorik kasar secara efektif.

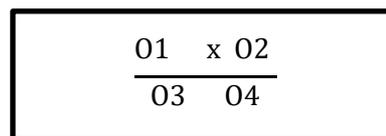
Hasil penelitian Sari, dkk (2017) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional *Megoak-Goakan* Terhadap Perkembangan Keterampilan Lokomotor Anak Kelompok B di Paud Gugus Jempiring” menemukan bahwa dalam permainan *meogoak-goakan*, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan perkembangan fisik motorik yang akhirnya bermuara pada perkembangan keterampilan lokomotor lebih maksimal. Perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *meogoak-goakan* pada anak kelompok eksperimen sebesar 77,72 dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 94 dan nilai terendah 62. Perkembangan keterampilan lokomotor anak yang dikembangkan melalui pembelajaran

konvensional pada anak kelompok kontrol sebesar 71,33 dengan nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 87 dan nilai terendah 56. Rata-rata perkembangan keterampilan lokomotor yang diperoleh anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional 77,72 > 71,33. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t dengan $dk = 47$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 30,01 > t_{tabel} = 2,00$ ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan keterampilan lokomotor antara kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan permainan tradisional *meoak-goakan* dan kelompok anak yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pemaparan di atas dan juga didukung oleh penelitian sebelumnya, permainan *meoak-goakan* akan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, meningkatkan motorik kasar anak, dan keterampilan lokomotorik anak lebih maksimal, namun untuk perkembangan sosial-emosional anak belum ada penelitiannya. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional *Megoak-Goakan* terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Anak”.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di TK Widya Mekar Sari Jl. Gunung Seraya BTN. Tegal Buah Blok D No 99X, Padangsambian Klod Kecamatan Denpasar Barat. Pada semester II (genap) Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *meoak-goakan* terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Penelitian yang dilaksanakan ini merupakan penelitian *Quasi Experimental Design*, rancangan yang digunakan dalam penelitian ini *nonequivalent control group design*. Untuk kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional *meoak-goakan* sedangkan untuk kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian *nonequivalent control group design* seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Rancangan Penelitian

(Sumber: Sugiyono, 2017)

Keterangan :

- O1 = *pretest* kelompok eksperimen
- O2 = *posttest* kelompok eksperimen
- X = perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional
- O3 = *pretest* kelompok kontrol
- O4 = *posttest* kelompok kontrol

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (*independen*). Variabel bebas adalah permainan tradisional *meoak-goakan*. Variabel terikat adalah perkembangan sosial-emosional anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari Tahun Ajaran 2017/2018 yaitu, berupa perkembangan dan kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah mengalami proses perkembangan sosial-emosional. Data yang dikumpulkan adalah data perkembangan sosial-emosional anak.

Data perkembangan sosial-emosional dalam penelitian ini akan diambil dari skor *post-test* saja. *Pre-test* dilakukan hanya untuk menyetarakan kelompok dan yang dibandingkan hanya skor *post-test* saja. Populasi dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B di TK Widya Mekar Sari tahun pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 3 kelas. Jumlah populasi dari penelitian ini adalah berjumlah 76 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Dari *random sampling* didapat dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelompok B1 dan Kelompok B3. Sampel yang didapat kemudian diuji kesetaraannya menggunakan uji-t dengan *polled varian*. Setelah terbukti setara, selanjutnya diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan pengundian diperoleh kelompok B1 yang terdiri dari 22 anak sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan permainan tradisional *meoak-goak* dan kelompok B3 yang terdiri dari 22 anak sebagai kelompok kontrol menggunakan

pembelajaran konvensional. Perlakuan diberikan sebanyak 5 kali pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah diberikan perlakuan dilanjutkan dengan pemberian *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok kontrol untuk memperoleh data nilai perkembangan sosial-emosional anak.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data perkembangan sosial-emosional dalam penelitian ini adalah metode observasi. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan untuk menilai kegiatan atau pengamatan terhadap pengaruh permainan tradisional *meoak-goakan* terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data perkembangan sosial-emosional anak yang belajar melalui permainan tradisional *meoak-goakan* dan data perkembangan sosial-emosional anak yang belajar melalui pembelajaran konvensional. Teknik analisis inferensial yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik analisis Uji-t. Teknik analisis Uji-t dapat digunakan jika data telah memenuhi prasyarat, yaitu sebaran data berdistribusi normal dan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dalam hasil penelitian ini memaparkan tentang *mean*, standar deviasi dan varians. Berdasarkan data perkembangan sosial-emosional pada kelompok eksperimen yaitu Kelompok B1 dengan dibelajarkan melalui permainan tradisional *meoak-goakan* dan pada kelompok kontrol yaitu Kelompok B3 yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Untuk metode observasi perkembangan sosial-emosional yang digunakan sebagai instrument penelitian ini berjumlah 4 butir rubrik penelitian observasi untuk mengukur variabel perkembangan sosial-emosional yang diberikan 5 kali perlakuan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Banyak anak yang dianalisis data *post-test* perkembangan sosial-emosional pada kelompok eksperimen adalah

sebanyak 22 anak dan pada kelompok kontrol sebanyak 22 anak. Hasil perkembangan sosial-emosional kelompok eksperimen yaitu anak Kelompok B1 yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *meoak-goakan* diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,06 standar deviasi sebesar 9,90, varians sebesar 97,55, nilai maksimum 100 dan nilai minimum 75.

Hasil perkembangan sosial-emosional kelompok kontrol yaitu, anak Kelompok B3 yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,72, standar deviasi sebesar 12,52, varians sebesar 156,80, nilai maksimum sebesar 94 dan nilai minimum 50. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *meoak-goakan* memiliki nilai rata-rata perkembangan sosial-emosional lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Perolehan nilai rata-rata perkembangan sosial-emosional pada kelompok eksperimen yaitu $= 88,06 > 72,72$ pada kelompok kontrol. Analisis uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik analisis uji-t rumus *polled varians*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan analisis uji prasyarat. Uji prasyarat meliputi normalitas untuk mengetahui distribusi sebaran data homogenitas varians.

Uji normalitas sebaran data dilaksanakan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji normalitas data perkembangan anak dibantu menggunakan analisis *SPSS 16 For Windows* dengan kriteria $\text{sig} > 0,05$. Dengan analisis *SPSS 16 For Windows* diperoleh sig untuk kelompok eksperimen 0,85, ini berarti $0,85 > 0,05$. Jadi data perkembangan sosial-emosional anak kelompok eksperimen berdistribusi normal. Demikian pula dengan sebaran data perkembangan sosial-emosional anak kelompok kontrol, berdasarkan hasil analisis menggunakan *SPSS 16 For Windows* dengan kriteria $\text{sig} > 0,05$. Dengan analisis *SPSS 16 For Windows* diperoleh sig untuk kelompok kontrol 1,66, ini berarti $1,66 > 0,05$. Jadi data perkembangan sosial-emosional anak kelompok kontrol berdistribusi normal. Setelah data perkembangan sosial-emosional kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dinyatakan berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan analisis uji homogenitas

varian data antara kedua kelompok. uji homogenitas varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan Uji-F. Dengan kriteria pengujian, jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n_1-1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 .

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,60$ sedangkan taraf signifikan 5%. Jadi $F_{hitung} < F_{tabel}$ ini berarti varian data perkembangan sosial-emosional anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Hipotesis diuji menggunakan teknik analisis uji-t dengan rumus *polled varian*. Hasil uji prasyarat yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa data perkembangan sosial-emosional anak kelompok eksperimen dan anak kelompok kontrol berdistribusi normal dan homogen. Setelah memenuhi prasyarat, maka uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. adapun kriteria pengujiannya adalah apabila jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga kelompok tidak setara. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga kelompok setara. Dengan derajat kebebasan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ pada taraf signifikan 5%.

H_0 menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan melalui permainan *meoak-goakan* dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada siswa kelompok B TK Widya Mekar Sari Denpasar Barat. Sedangkan hipotesis alternatif $H_a =$ Terdapat perbedaan yang signifikan pada perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan melalui permainan *meoak-goakan* dengan anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Dari hasil uji hipotesis yang dilaksanakan diperoleh hasil yang disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Hipotesis Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Sampel	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	4,56	1,682	Ho ditolak
Kelompok Kontrol			

Berdasarkan tabel diatas diperoleh $t_{hitung} = 4,56$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 42$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,682$ sehingga $t_{hitung} = 4,56 > t_{tabel} = 1,682$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,56 > 1,682$. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional *meoak-goakan* dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui pembelajaran menggunakan permainan tradisional *meoak-goakan* pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari Tahun Ajaran 2017/2018.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional *meoak-goakan* dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui pembelajaran menggunakan permainan tradisional *meoak-goakan* pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari Tahun Ajaran 2017/2018. Perbedaan ini dapat dilihat dari rata-rata nilai perkembangan sosial-emosional anak, pada kelas eksperimen sebesar 88,06 dan kelas kontrol sebesar 72,72. Hasil analisis data juga mempertegas perbedaan perkembangan sosial-emosional anak, dari hasil analisis data diperoleh t_{hitung} sebesar 4,56. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan $dk = 22 + 22 - 2 = 42$ dan taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 1,682$. Jadi, berdasarkan hasil analisis tersebut diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,56 > 1,682$) sehingga perbedaan perkembangan sosial-emosional anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah signifikan. Hasil penelitian ini membenarkan hipotesis yang telah diajukan yaitu, terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional *meoak-goakan* dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui pembelajaran menggunakan permainan tradisional *meoak-goakan* pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari Tahun Ajaran 2017/2018.

Perbedaan yang signifikan ini dikarenakan perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen yang mengikuti permainan tradisional *meoak-goakan*. Dalam permainan tradisional *meoak-*

goakan ini, memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kerjasama antara teman sebaya, anak mampu menaati aturan yang ada, anak mampu untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak mampu dengan suka rela dalam menerima kalah atau menang dalam suatu permainan (Suarka, 2011). Pada saat anak melakukan kegiatan permainan anak tidak merasa tertekan karena penekanaan kegiatan permainan ini adalah bermain di luar ruangan/alam sekitar. Anak lebih banyak bergerak, senang bekerja sama dalam kelompok, bermain tanpa mengenal perbedaan jenis kelamin dengan kelompok usia yang ada disekitarnya. Dengan banyak bekerja sama dan saling tolong menolong sesama teman, secara tidak langsung anak belajar bersosialisasi (Mulyani 2016).

Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan metode demonstrasi, dimana pendidik memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian ditirukan oleh peserta didik (Susanto, 2017). Sehingga pada kelompok kontrol yang dilakukan menggunakan metode demonstrasi berjalan kurang optimal selama proses pembelajaran anak terlihat kurang aktif, menyebabkan aktivitas anak saat belajar berkurang sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan interaksi anak dengan teman sebaya saat melakukan kegiatan kelompok kurang optimal.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Sari (2017) yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional *Megoak-goakan* Terhadap Perkembangan Keterampilan Lokomotor Anak Kelompok B Di PAUD Gugus Jempiring”. Hasil dari penelitian tersebut bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *megoak-goakan* dengan anak yang dibelajarkan melalui model pembelajaran pada anak. Hasil penelitian Ermiyanti dkk, (2015) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Permainan Tradisional Bali *Megoak-goakan* untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B4” dengan hasil peningkatan rata-rata presentase anak Siklus I sebesar 57,75% dan Siklus II sebesar 85,25%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari Siklus I ke Siklus II sebesar 27,5%. Hasil

Penelitian Suyeni., dkk (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional *Megoak-goakan* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama” dengan hasil adanya peningkatan presentase kemampuan kerjasama anak dari siklus I ke siklus ke II sebesar 6,78%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut; rata-rata perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *megoak-goakan* pada anak kelompok eksperimen sebesar 88,06 dengan nilai maksimum sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 75. Rata-rata anak pada kelompok kontrol 72,72 dengan nilai maksimum 94 nilai minimum 50. Rata-rata yang diperoleh anak yang dibelajarkan melalui permainan tradisional *megoak-goakan* lebih tinggi dari pada anak yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional ($88,06 > 72,72$). Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t dengan $dk = 42$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} = 4,56$ dan $t_{tabel} = 1,682$ ($t_{hitung} = 4,56 > t_{tabel} = 1,682$) ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial-emosional anak yang dibelajarkan dengan permainan tradisional *megoak-goakan* dengan anak yang tidak dibelajarkan melalui pembelajaran menggunakan permainan tradisional *megoak-goakan* pada anak Kelompok B TK Widya Mekar Sari Tahun Ajaran 2017/2018.

DAFTAR RUJUKAN

- Ermiyanti, Dara., dkk. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Permainan Tradisional Bali *Megoak-Goakan* Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B4. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 3 Nomor 1*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD>

- Latif, Mukhtar dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Sari, Anom Pramita., dkk. 2017. Pengaruh Permainan Tradisional Megoak-Goakan Terhadap Perkembangan Keterampilan Lokomotor Anak Kelompok B Di Paud Gugus Jempiring. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5. No. 1*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/11213>
- Soetjningsih, Christiana Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group
- Suarka, I Nyoman., dkk. 2011. *Nilai Karakter Bangsa Dalam Permainan Tradisional Anak-Anak Bali*. Denpasar: Universitas Udayana
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Suyeni, Winda., dkk. 2016. Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Permainan Tradisional Magoak-Goakan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama. *Jurnal Pendidikan Anak usia Dini Volume 4. No. 2*. Dapat dibuka pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7805>