

**PENGARUH PERMAINAN MENJALA IKAN TERHADAP  
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI  
(Penelitian Pada Siswa Kelompok A Di Raudhatus Athfal Muslimat NU  
Tempurejo 3 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)**

**SKRIPSI**



Oleh:

Rezalia Kun Cendhani

14.0304.0018

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PENGARUH PERMAINAN MENJALA IKAN TERHADAP  
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI  
(Penelitian Pada Siswa Kelompok A Di Raudhatus Athfal Muslimat NU  
Tempurejo 3 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi  
pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Rezalia Kun Cendhani

14.0304.0018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2018**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN MENJALA IKAN TERHADAP  
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI**

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Rezalia Kun Cendhani

14.0304.0018

Dosen Pembimbing I

Dra. Lilis Madyawati, M. Si  
NIP. 196409071989032002

Magelang, 28 Agustus 2018

Dosen Pembimbing II

Khusnul Laely, S.Pd, M.Pd  
NIP. 138606115

**PENGESAHAN**  
**PENGARUH PERMAINAN MENJALA IKAN TERHADAP**  
**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI**

Oleh :  
Rezalia Kun Cendhani  
14.0304.0018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji:  
Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Agustus 2018

Tim Penguji Skripsi:

- |                                  |              |         |
|----------------------------------|--------------|---------|
| 1. Dra. Lilis Madyawati, M. Si   | (Ketua)      | (.....) |
| 2. Khusnul Laely, S.Pd, M.Pd     | (Sekretaris) | (.....) |
| 3. Dr. Riana Mashar, M. Si, P.Si | (Anggota)    | (.....) |
| 4. Hermahayu, M. Si              | (Anggota)    | (.....) |



Drs. Tawil, M.PD.,Kons  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rezalia Kun Cendhani  
NPM : 14.0304.0018  
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul skripsi : Pengaruh Permainan Menjala Ikan Terhadap Pengembangan Kemampuan Bersosialisasi (Penelitian Pada Siswa Kelompok A Di Raudhatus Athfal Muslimat NU Tempurejo 3 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 28 Agustus 2018



Penulis

## **MOTTO**

“Mungkin begitulah hidup ini. Mau ataupun tidak, kita tetap harus berinteraksi dengan orang lain”  
(Yozakura)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur kehadirat Allah

SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu mendukung dan mendoakan dalam setiap langkah perjalananku
2. Kakak dan adik serta seluruh keluarga yang telah membantu dan selalu mendoakanku.
3. Almamaterku, Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH PERMAINAN MENJALA IKAN TERHADAP  
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI  
(Penelitian Pada Siswa Kelompok A Raudhatul Athfal Muslimat NU  
Tempurejo 3 Kecamatan Tempuran Kabupaten Magelang)**

Rezalia Kun Cendhani

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak di Raudhatul Athfal Muslimat NU Tempurejo 3 Tempuran Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *One Group Pretest Posttest Design*. Subjek penelitian dipilih dengan teknik *total sampling*. Sampel yang diambil sebanyak 15 siswa. Ada dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel bebas yang berupa permainan menjala ikan dan variabel terikat yang berupa kemampuan bersosialisasi. Metode pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi. Uji validitas instrumen kemampuan bersosialisasi dengan validasi *expert judgement*. Analisis data menggunakan *non parametric* dengan teknik uji *wilcoxon*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menjala ikan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji *wilcoxon* sebesar  $0,001 < 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan antara skor rata-rata sebelum *treatment* sebesar 21,20 dan sesudah *treatment* sebesar 40,47. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan menjala ikan berpengaruh positif terhadap kemampuan bersosialisasi anak.

**Kata kunci :** *permainan menjala ikan, kemampuan bersosialisasi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah S.W.T. sholawat serta salam semoga tercurah Kepada Nabi Muhammad S.A.W yang telah diutus Allah S.W.T untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Kaprodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dra. Lilis Madyawati, M. Si dan Khusnul Laely, M.Pd selaku selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing selama pembuatan skripsi.
5. Sahabat tersayang yang selalu menemani dan mendukung
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMMagelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.

.Semoga Allah S.W.T memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kemampuan Bersosialisasi .....	7
1. Pengertian Sosialisasi .....	7
2. Agen Sosialisasi .....	8
3. Aspek Sosialisasi.....	18
4. Kemampuan Bersosialisasi Siswa.....	24
5. Manfaat Kemampuan Bersosialisasi Untuk Siswa.....	27
6. Indikator Kemampuan Bersosialisasi Siswa .....	28
7. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Bersosialisasi	

	Halaman
Siswa .....	35
8. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Siswa .	41
B. Bermain dan Permainan .....	43
1. Pengertian Bermain .....	43
2. Pengertian Permainan.....	46
3. Permainan Menjala Ikan.....	48
C. Pengaruh Permainan Menjala Ikan Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak .....	60
D. Kerangka Berpikir.....	62
E. Hipotesis Penelitian .....	63
BAB III METODE PENELITIAN .....	64
A. Desain (Rancangan) Penelitian .....	64
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	65
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	66
D. Subjek Penelitian .....	67
E. Metode Pengumpulan Data.....	68
F. Instrumen Penelitian .....	69
G. Uji Validitas .....	70
H. Prosedur Penelitian .....	70
I. Metode Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	82
A. Hasil Penelitian .....	82
B. Pembahasan.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	97
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	102

## DAFTAR TABEL

	Halaman
1. <i>One Group Pretest Posttest</i> .....	65
2. Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	72
3. Penetapan Skor Jawaban.....	73
4. Jadwal Perlakuan atau <i>Treatment</i> .....	78
5. Data Subjek Penelitian.....	83
6. Hasil Pengukuran Awal .....	85
7. Nilai Terendah, Tertinggi, Rata-rata Pengukuran Awal .....	86
8. Hasil Pengukuran Akhir.....	87
9. Nilai Terendah, Tertinggi, Rata-rata Pengukuran Akhir .....	88
10. Perbandingan <i>Pretest-Posttest</i> .....	89
11. Uji <i>Wilcoxon</i> .....	91
12. Z Score Hasil <i>Pretest-Posttest</i> .....	92

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Permainan Menjala Ikan .....	60
2. Kerangka Berpikir.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian .....	103
2. Surat Keterangan Penelitian.....	104
3. Kisi-Kisi Pedoman Observasi .....	105
4. Lembar Observasi .....	106
5. Hasil Validasi <i>Expert Judgement</i> .....	107
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	109
7. Data Subjek Penelitian.....	124
8. Hasil Pengukuran Awal .....	125
9. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan rata-rata Hasil Pengukuran Awal	125
10. Hasil Pengukuran Akhir.....	126
11. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi dan rata-rata Hasil Pengukuran Akhir	126
12. Perbandingan <i>Pretest-Posttest</i> .....	127
13. Uji <i>Wilcoxon</i> .....	128
14. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	129

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masalah perkembangan (*developmental*) merupakan bagian dari ilmu psikologis yang menitikberatkan pada pemahaman proses-proses dasar serta dinamika perilaku manusia dalam berbagai tahap kehidupan. Cakupan dari psikologi perkembangan ini adalah masalah pertumbuhan dan kematangan individu baik segi kognitif, emosi maupun struktur kepribadiannya (Hawadi, 2001:8).

Perkembangan anak dimulai pada awal masa anak-anak saat masih bayi berakhir sampai dengan usia 13 tahun. Masa anak-anak ialah mereka yang sudah meninggalkan masa bayi dan belum memasuki masa remaja. Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting ialah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak (Hurlock, 1998:21). Itulah sebabnya, ini merupakan masa yang penuh dengan persoalan bagi orang tua disebabkan anak sudah mulai ingin menunjukkan kebebasannya sebagai individu. Masa ini ditunjukkan dalam bentuk sikap keras kepala (*egois*), melawan, tidak patuh dan berbuat antagonis, tiap kali anak marah tanpa sebab, merasa diganggu mimpi buruk, ketakutan yang tidak masuk akal, dan cemburu yang tidak beralasan (Hawadi, 2001:25).

Hal-hal seperti itulah yang menjadikan anak mengalami kesulitan untuk bersosialisasi dengan lingkungan, sehingga anak bersikap tidak baik dan

bertolak belakang dengan lingkungan sosialnya. Perilaku anak yang dapat membuat anak sulit bersosialisasi salah satunya adalah anak sering bermain telepon genggam (*handphone*) dibanding bermain keluar rumah bersama teman-temannya. Padahal bila kemampuan bersosialisasi pada anak diabaikan akan berdampak pada kesulitan mengasah kematangan emosinya saat ia bergaul dengan lingkungannya sampai ia dewasa nanti. Akibatnya pada usia dini, anak dengan kemampuan sosialisasi yang kurang anak menjadi anak yang pemalu, pendiam serta memilih- milih teman dalam bermain. Jika anak dewasa nanti ditakutkan ia akan menjadi pribadi yang tertutup dan sulit bergaul.

Anak yang sering bermain telepon genggam (*handphone*) dibanding bermain bersama temannya menggambarkan anak yang tertarik akan dunianya sendiri sehingga tidak mempunyai ketertarikan untuk menjalin komunikasi dan bersosialisasi bersama anggota lainnya yang dalam hal ini adalah teman sebayanya. Bersosialisasi diartikan suatu proses yang membantu individu melalui belajar dan menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup, bagaimana cara berfikir kelompoknya, agar dapat berperan dan berfungsi di kelompoknya. Anak yang dapat bersosialisasi dengan baik akan belajar bagaimana menjalin hubungan yang harmonis dengan teman-temannya atau orang lain, sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan, biasanya orang yang memiliki kemampuan bersosialisasi tinggi akan mengembangkan sikap sosial yang menyenangkan, seperti

kesediaan untuk membantu orang lain, meskipun mereka sendiri mengalami kesulitan, mereka tidak terikat pada diri sendiri (Susanto 1985:13-16).

Faktor-faktor yang dianggap mempengaruhi kemampuan sosial anak telah ditemukan dalam beberapa penelitian, antara lain hubungan kematangan emosi dengan penyesuaian sosial siswa, bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kematangan emosi dengan kemampuan bersosialisasi, perbedaan penyesuaian sosial pada anak yang menjalin sistem pembelajaran *full days* dan *regular* (Brianti, 2010:44). Tingkat kematangan sosial anak dalam bersosialisasi sedikit banyak mempengaruhi cara anak dalam bersosialisasi di lingkungan sekolah khususnya dalam hal berkomunikasi antar teman, bermain bersama serta bersosialisasi dengan guru maupun orang dewasa di dalam lingkungan sekolah.

Dari pernyataan tersebut kemampuan bersosialisasi anak usia dini khususnya tingkat awal masih mengalami kesulitan khususnya bersosialisasi dengan teman atau orang lain karena anak belum bisa mengembangkan cara bersosialisasi dengan baik, juga masih banyaknya anak usia dini yang belum bisa terpisah dari ibunya sehingga anak menjadi manja dan kurang bersosialisasi. Untuk kemampuan sosialisasi anak di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang tergolong cukup baik karena siswa di sana masih senang bermain bersama teman di luar rumah dibandingkan bermain telepon genggam. Namun ada beberapa anak yang masih mempunyai kesulitan untuk bersosialisasi dengan teman di sekolah dikarenakan umur siswa ini agak terlambat saat masuk sekolah sehingga

masih canggung dan malu-malu jika diminta bergabung dengan teman-temannya. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang bagaimana pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini karena permainan adalah salah satu hal yang selalu menarik untuk anak sehingga melakukan penelitian dengan media permainan akan lebih mudah mengajak anak untuk terus berpartisipasi sampai data yang diperlukan terkumpul. Pemilihan permainan menjala ikan ini berdasarkan pertimbangan sebagaimana pendapat Husna (2009:12) bahwa permainan menjala ikan membutuhkan strategi yang bagus, ketangkasan, dan kerjasama. Di dalam permainan ini anak juga dapat melatih motorik kasar serta memacu anak berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar lolos dari jaring. Kemampuan motorik kasar anak akan turut menentukan perkembangan anak agar mendapatkan hasil yang optimal, dibutuhkan adanya stimulasi yang tepat dari orang tua anak yang berada di rumah, dan guru ketika anak berada di sekolah.

Pada usia yang lebih dini, ketika kesesuaian jenis kelamin masih kurang penting, bermain mungkin menimbulkan pengaruh terbesar dengan membantu mereka mempelajari keterampilan sosial, sesuatu yang sangat mereka hargai pada usia itu. Menurut Yusuf (2011:54) dengan bermain anak akan belajar bagaimana memperoleh keterampilan fisik dan bisa mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosialnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di RA Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yaitu sebagai berikut :

1. Beberapa siswa masih canggung dan malu sehingga kurang dalam bersosialisasi
2. Masih ada siswa yang terlihat pasif saat teman lainnya bermain di luar kelas
3. Masih ada beberapa siswa yang enggan jika diminta bermain dengan temannya dalam kelompok
4. Masih rendahnya jiwa sosialisasi beberapa siswa
5. Masih ada siswa yang tidak bisa berbagi dengan temannya

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang ada serta keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah pada “Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan menjala ikan” di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul penelitian yang diajukan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Apakah permainan menjala ikan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan sumbangan keilmuan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini, utamanya untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan menjala ikan.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Bagi Institusi Pendidikan

Menambah pedoman dan acuan dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan menjala ikan.

##### b) Bagi Guru

Menambah wawasan dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan menjala ikan

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kemampuan Bersosialisasi**

#### **1. Pengertian Kemampuan Bersosialisasi**

Kemampuan bersosialisasi secara sederhana dapat diartikan sebagai proses komunikasi dan proses interaksi yang dilakukan oleh seorang individu dalam hidupnya sejak lahir sampai meninggal dunia yang erat kaitannya dengan proses enkulturasi, seperti halnya yang dikatakan oleh Gaslin (dalam Maryati dan Suryawati, 2007:16). Sosialisasi merupakan proses belajar yang dialami seseorang untuk memperoleh pengetahuan tentang nilai dan norma-norma agar ia dapat berpartisipasi sebagai anggota kelompok masyarakat. Proses tersebut adalah proses alamiah yang dilakukan oleh semua individu sebagai makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dengan tata pergaulan dengan manusia yang lain.

Menurut Hurlock (1998:16), sosialisasi adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Kemampuan sosial sangat erat kaitannya dengan perkembangan sosial anak.

Sosialisasi adalah suatu proses pembentukan standar individu tentang keterampilan, dorongan sikap dan perilaku agar dapat berjalan sesuai dengan tuntutan dan harapan masyarakat (Hetherington dan Parke, 1999:55). Pembentukan standar individu tersebut didapatkan

dari orang tua sejak lahir sampai dewasa. Sosialisasi merupakan suatu proses sepanjang hidup sejak lahir sampai akhir hidup untuk memperoleh kemampuan sosial agar dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan. Papalia (2003:52) menyatakan bahwa sosialisasi adalah proses mengembangkan kebiasaan, nilai-nilai, perilaku dan motif untuk dapat menjadi anggota masyarakat. Proses tersebut bermula dari keluarga sebagai tempat anak melakukan kontak pertama dan berkembang terus selama kehidupan anak. Pengertian ini juga mencakup mengenai proses transaksi dengan orang lain dalam lingkungan sekolah, maupun dengan teman sebayanya. Sosialisasi bergantung pada proses internalisasi standar-standar sosial yang berlaku dalam kelompok. Anak-anak menerima standar sosial tersebut atau tidak tergantung pada rasa aman yang dirasakan oleh anak tersebut di dalam kelompoknya (Papalia, 2003:96). Rasa aman yang dapat dirasa anak untuk pertama kali dalam hidupnya adalah rasa aman dari kedua orang tuanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya. Sosialisasi ini dipengaruhi oleh lingkungan tempat seseorang itu berada.

## **2. Agen Sosialisasi**

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memberikan fasilitas

atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan orang tua yang kasar, maka anak cenderung menampilkan perilaku *maladjustment* (Yusuf, 2005:9).

Elkin (dalam Berns, 2004:95), mengemukakan bahwa agen sosialisasi adalah kelompok-kelompok dimana suatu individu mendapatkan proses belajar sosialisasi. Agen-agen sosialisasi tersebut adalah :

a. Keluarga

Keluarga merupakan agen sosialisasi anak yang paling awal, karena keluarga merupakan tempat pertama anak melakukan hubungan sosial. Anak akan membawa ingatan mengenai hubungan keluarganya dalam melakukan kontak sosial dengan sahabat, guru, tetangga dan lainnya (Hetherington dan Parke, 1999:100).

Wahini (2002:58) mengemukakan bahwa keluarga merupakan tempat pertama dan utama terjadinya sosialisasi pada anak. Pengaruh paling besar selama perkembangan anak pada lima tahun pertama kehidupannya terjadi dalam keluarga. Orangtua, khususnya ibu mempunyai peranan penting dalam pembentukan kepribadian anak, walaupun kualitas kodrati dan kemauan anak akan ikut menentukan proses perkembangannya. Kepribadian orang tua sangat besar pengaruhnya pada pembentukan pribadi anak.

Anggota keluarga yang pertama yang paling berpengaruh dalam proses sosialisasi adalah orang tua. Bentuk pengasuhan, sikap orang tua terhadap anak semuanya dapat mempengaruhi proses sosialisasi anak ke depannya (Hetherington & Parke, 1999: 65). Kehangatan dari orang tua dalam mengasuh anak sangat penting dalam proses sosialisasi. Orang tua yang hangat dan penuh kasih, akan membuat anak merasa aman dan berusaha untuk mempertahankan hubungan tersebut. Anak juga akan merasa nyaman dan akan mengurangi nilai stres dari anak sehingga anak mampu bersosialisasi dengan baik (Baumrind dalam Hetherington & Parke, 1999:101).

Tujuan dari sosialisasi adalah membuat anak mampu mengatur dan memilih perilaku yang tepat dalam berhubungan sosial. Peran kontrol keluarga juga sangat berperan dalam menjaga hubungan sosial anak. Apabila orang tua konsisten dalam menerapkan disiplin keluarga maka anak juga akan menerima dan menginternalisasi aturan keluarga dengan baik (Crockenberg & Litman dalam Hetherington & Parke, 1999:25).

Menurut Kopp (dalam Hetherington & Parke, 1999:52), tantangan dalam mendidik sosialisasi anak adalah bukan suatu uji coba, orang tua perlu membimbing anaknya agar dapat menyesuaikan diri dengan keluarga dan lingkungan. Kemampuan anak dalam sosialisasi tidak hanya berpengaruh dalam hubungan keluarga dengan interaksi sosial lainnya tetapi merupakan suatu kemampuan sosial

sepanjang hidup dan berperan dalam perkembangan emosional dan perkembangan lainnya. Hubungan dengan para anggota keluarga tidak hanya semata-mata dengan orang tua saja, tetapi juga dengan saudara. Tidak hanya satu anggota keluarga yang mempengaruhi sosialisasi pada anak. Cicirelli (dalam Santrock, 1997:111) mengemukakan bahwa ada bukti yang menyatakan bahwa hubungan saudara mungkin lebih kuat pengaruhnya pada sosialisasi anak daripada hubungan anak dengan orang tua.

Menurut Katz (dalam Hetherington & Parke, 1999:12), hubungan saudara mungkin merupakan konteks utama bagi anak dalam mempelajari bagaimana bersaing dengan orang lain, dan bagaimana bertoleransi dengan orang lain. Persaingan dalam hubungan tidak akan menghilangkan hubungan sehingga merupakan awal dalam belajar berhubungan dengan orang lain.

Keluarga besar juga menjadi salah satu pengaruh besar dalam sosialisasi anak. Keluarga besar yang terdiri dari kakek, nenek dan keluarga inti, interaksi yang terjadi dalam keluarga semakin tinggi. Santrock (1997:55) menyatakan bahwa keluarga besar dapat mengurangi kadar stres yang terjadi pada anak-anak. Interaksi dalam keluarga besar khususnya kakek dan nenek kepada anak-anak menyebabkan rasa aman bagi anak dan mengurangi kadar stres bagi anak.

Keluarga besar pula yang memberikan dorongan emosional bagi anak-anak sehingga dapat memaksimalkan perkembangan emosional anak. Kehadiran nenek juga memberikan dorongan emosional kepada orangtua melalui nasehat dan bimbingan (Santrock, 1997:12). Berdasarkan uraian tersebut, keluarga merupakan agen sosialisasi yang paling awal dalam perkembangan anak-anak, adapun pihak yang berpengaruh adalah orangtua, saudara kandung, dan juga keluarga besar lainnya.

b. Teman sebaya

Teman sebaya memainkan peranan yang khusus dalam perkembangan anak. Hubungan anak dengan orang tuanya lebih sering, namun demikian interaksi di antara teman sebaya lebih bebas dan egaliter. Hubungan dengan teman sebaya menawarkan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi hubungan interpersonal yang baru. Hubungan itu menjadi dasar bagi anak dalam perkembangan kemampuan sosialnya (Hetherington & Parke, 1999:30).

Teman sebaya adalah anak-anak yang memiliki usia yang setara dan tahap kematangan yang sama (Santrock, 1997:22). Salah satu fungsi yang utama dari teman sebaya adalah menyediakan informasi dan perbandingan mengenai dunia di luar lingkungan keluarga bagi anak. Anak-anak menerima masukan mengenai kemampuan mereka dari teman sebayanya. Anak-anak mengevaluasi apa yang mereka lakukan berdasarkan nilai dari teman sebayanya.

Menurut Havighurts (dalam Hurlock, 1998:33), teman sebaya adalah kumpulan orang-orang yang kurang lebih berusia sama yang berpikir dan bertindak bersama-sama. Kelompok teman sebaya ini disebut Havighurts sebagai geng. Anak-anak menjadi anggota suatu kelompok teman sebaya yang secara bertahap menggantikan keluarga dalam mempengaruhi perilakunya.

Hubungan teman sebaya yang baik sangat penting bagi perkembangan sosial anak-anak. Isolasi sosial, sangat berperan kuat dalam berbagai masalah-masalah sosialisasi anak (Santrock, 1997: 40). Suatu studi yang dilakukan oleh Roff, Sells, & Golden (dalam Santrock, 1997:42) menyatakan bahwa hubungan dengan teman sebaya yang kurang baik berhubungan dengan kecenderungan untuk keluar dari sekolah, perilaku delinkuen ketika masa dewasa.

Seiring dengan perkembangan anak dan hubungannya dengan teman sebaya, pertukaran negatif dan konflik juga semakin meningkat (Hay & Ross dalam Hetherington & Parke, 1999:45). Menjadi *sociable* dan mendapatkan konflik selalu berjalan beriringan. Anak-anak yang sering mengalami konflik dengan teman sebaya biasanya lebih mudah berinteraksi dengan orang lain (Brown & Brownell dalam Hetherington & Parke, 1999:55).

Sebagaimana yang telah dijabarkan sebelumnya bahwa teman sebaya merupakan sumber informasi bagi anak-anak dalam berhubungan dengan orang lain. Teman sebaya dalam perannya

sebagai sumber informasi dapat menjadi *reinforcer*, model dan juga pembanding yang menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk bersosialisasi dan belajar.

Adapun fungsi teman sebaya dalam sosialisasi anak menurut Hetherington & Parke (1999:21) adalah:

1) Teman sebaya sebagai *Reinforcer*

Anak-anak cenderung memiliki sifat untuk berbagi dengan teman sebaya daripada dengan orang tuanya (Chalesworth & Hartup dalam Hetherington & Parke, 1999:21). Banyak orang tua yang menemukan bahwa anak-anak lebih mendengarkan nasehat teman sebaya daripada nasehat orang tuanya. Tidak diragukan lagi bahwa dorongan teman sebaya dalam bentuk penerimaan dan perhatian mempengaruhi sosialisasi anak. Berbagai studi membuktikan bahwa peranan teman sebaya dalam membentuk tingkah laku anak-anak apakah ke arah positif ataupun negatif sangat besar

2) Teman Sebaya sebagai Model

Teman sebaya juga mempengaruhi anak-anak dengan berperan sebagai model. Anak-anak mendapatkan pengetahuan yang luas mengenai berbagai jenis respon melalui pengamatannya terhadap perilaku anak-anak lainnya (Papalia, 2003:151). Anak-anak juga belajar kemampuan sosial melalui imitasi, *modeling* terhadap

anggota kelompok yang lebih dominan (Hetherington & Parke, 1999:25).

### 3) Teman Sebaya sebagai Pemandu dan Instruktur

Teman sebaya menyediakan kesempatan untuk bersosialisasi dan mengembangkan hubungan dan rasa memiliki (Zarbatany et al. dalam Hetherington & Parke, 1999:22). Teman sebaya berperan dalam memberikan informasi dan masukan bagi teman sebaya lainnya. Hubungan ini bersifat dua arah di mana teman sebaya saling memberi informasi dan masukan serta panduan bagi teman sebaya lainnya.

### c. Sekolah

Tujuan utama dari sekolah adalah untuk mengembangkan dan mempengaruhi perkembangan kognitif anak ke arah yang lebih baik. Sekolah membantu anak mendapatkan orientasi abstrak simbolis mengenai dunia, yang membuat anak-anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir mengenai konsep umum, peraturan, dan situasi tertentu.

Sekolah tidak hanya mengajarkan pengetahuan umum saja, sekolah juga mengajarkan anak-anak untuk berpikir mengenai dunia dalam berbagai cara. Hal ini membuat fungsi sekolah bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak tetapi juga kemampuan sosial anak (Hetherington & Parke, 1999:23).

Sekolah khususnya Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Atfal difokuskan pada peletakan dasar-dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Atfal secara khusus bertujuan untuk memantapkan perkembangan fisik, emosi, dan sosial untuk siap mengikuti pendidikan berikutnya. Menurut Megawangi dkk (2005:11), kemampuan sosialisasi merupakan salah satu yang difokuskan dalam pendidikan anak usia dini. Anak-anak diharapkan mampu berinteraksi dengan orang lain dan berkomunikasi secara efektif.

d. Media

Media meliputi koran, majalah, buku, radio, televisi dan berbagai jenis alat komunikasi lainnya yang mencapai jumlah pendengar yang besar yang disampaikan melalui medium impersonal antara pengirim dan penerima. Media tidak langsung mempengaruhi interaksi seperti halnya agen sosialisasi yang lain, walaupun begitu media tetap merupakan agen sosialisasi karena mengungkapkan berbagai aspek mengenai masyarakat dan mempengaruhi anak-anak dalam pengertiannya mengenai dunia (Berns, 2004:59).

Anak-anak, karena kemampuan kognitif yang belum sepenuhnya matang sangat dipengaruhi oleh media massa. Mereka memproses apa yang dilihat dan didengar dan menjadikan itu sebagai

sesuatu yang berarti bagi mereka. Televisi merupakan salah satu media yang paling mempengaruhi anak-anak (Hetherington & Parke, 1999:23). Anak-anak biasanya meniru karakter-karakter yang ada di dalam televisi, terutama yang aktif dan terkenal. Mereka bertindak dan bertingkah laku sesuai dengan tokoh televisi yang mereka lihat dan hal itu mereka bawa dalam pergaulan sehari-hari dan biasanya dilakukan ketika bersama dengan teman-teman sebaya mereka (Berns, 2004:55).

Televisi dan film menimbulkan banyak perhatian terhadap perkembangan anak, khususnya efek terhadap perkembangan sosialisasi anak. Televisi memiliki efek yang membedakannya dari media lain, khususnya karena televisi lebih diminati daripada media lain (Huston, Zilman & Bryant, 2004:54).

Anak-anak adalah pendengar khusus dalam kaitannya dengan televisi (Dorr dalam Berns, 2004:99). Anak-anak memandang *images* yang mereka lihat di dalam televisi adalah nyata seperti bahwa kekerasan adalah jalan untuk menyelesaikan masalah (Huston, Zillman & Bryant, 2004: 54). Media sebagai salah satu agen sosialisasi tidak dapat dilepaskan dari anak-anak dan harus diperhatikan karena sangat berpengaruh pada perkembangan anak, khususnya pada masa kanak-kanak awal karena belum mampu menyaring informasi secara baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa agen sosialisasi adalah keluarga, teman sebaya, sekolah, dan media. Agen sosialisasi tersebut dapat memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak diharapkan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Setiap agen sosialisasi memiliki bentuk dan nilai yang berbeda bagi proses sosialisasi anak.

### **3. Aspek Sosialisasi**

Menurut Hurlock (1998:25-31), sosialisasi terdiri dari tiga aspek yaitu penyesuaian sosial, penerimaan sosial dan keterampilan sosial. Keberhasilan seorang anak dalam sosialisasi dapat dilihat dari keberhasilannya dalam ketiga faktor tersebut, penjabarannya sebagai berikut :

#### **a. Penyesuaian Sosial**

Penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya.

Orang-orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain sehingga sikap orang lain terhadap mereka menyenangkan.

Anak-anak diharapkan agar semakin lama dapat semakin menyesuaikan diri terhadap kehidupan sosial dan dapat memenuhi

harapan sosial sesuai dengan usia mereka. Tidak ada seorangpun yang mengharapkan seorang bayi untuk dapat menyesuaikan diri dengan baik, namun semakin dewasa seseorang diharapkan untuk dapat menyesuaikan diri.

Hurlock (1998:41) mengungkapkan beberapa kriteria penyesuaian sosial untuk menentukan sejauh mana penyesuaian diri anak secara sosial yaitu sebagai berikut :

- 1) Penampilan nyata. Perilaku sosial anak yang dinilai berdasarkan standar kelompoknya, memenuhi harapan kelompok, akan diterima menjadi anggota kelompok.
- 2) Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok. Anak yang dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, baik kelompok teman sebaya maupun kelompok orang dewasa, secara sosial dianggap sebagai orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik.
- 3) Sikap sosial. Anak harus menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial, bila ingin dinilai sebagai orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik.
- 4) Kepuasan pribadi. Anak harus merasa puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial, baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota. Agar dapat menyesuaikan diri dengan baik.

## b. Penerimaan Sosial

Penerimaan sosial berarti dipilih sebagai teman untuk suatu aktivitas dalam kelompok di mana seorang menjadi anggota. Penerimaan sosial ini merupakan indeks keberhasilan yang digunakan anak untuk berperan dalam kelompok sosial dan menunjukkan derajat rasa suka anggota kelompok yang lain untuk bekerja atau bermain dengannya (Hurlock, 1998:40).

Hurlock (1998:45) mengategorikan penerimaan sosial ke dalam 6 kategori yaitu :

- 1) *Star*. Hampir semua orang dalam kelompok menganggap “*star*” sebagai sahabat karib, meskipun “*star*” tidak banyak membalas uluran persahabatan ini. Setiap orang mengagumi “*star*” karena adanya beberapa sifat yang menonjol. Hanya sedikit sekali anak-anak yang termasuk dalam kategori ini.
- 2) *Accepted*. Anak yang “*accepted*” disukai oleh sebagian besar anggota kelompok. Statusnya kurang terjamin dibandingkan dengan status “*star*”, dan dia dapat kehilangan status tersebut bila dia terus-menerus melakukan atau mengatakan sesuatu yang menentang anggota kelompok.
- 3) *Isolate*. “*Isolate*” tidak mempunyai sahabat di antara teman sebayanya. Hanya sedikit sekali anak yang termasuk dalam kategori ini. Ada dua jenis “*isolate*” yaitu “*voluntary isolate*” yang menarik diri dari kelompok karena kurang memiliki minat

untuk menjadi anggota kelompok atau untuk mengikuti aktivitas kelompok, dan “*involuntary isolate*” yang ditolak oleh kelompok meskipun dia ingin menjadi anggota kelompok tersebut. “*Involuntary isolate*” yang “subjektif” mungkin beranggapan bahwa ia tidak dibutuhkan dan menjauhkan diri dari kelompok. “*Involuntary isolate*” yang “objektif” sebaliknya, benar-benar ditolak oleh kelompok.

- 4) *Fringer*. “*Fringer*” adalah orang yang terletak pada garis batas penerimaan. Seperti “*climber*,” dia berada pada posisi yang genting karena dia bisa kehilangan penerimaan yang dia peroleh melalui tindakan atau ucapan tentang sesuatu yang dapat menyebabkan kelompok berbalik menentang dia.
- 5) *Climber*. “*Climber*” diterima dalam suatu kelompok tetapi ingin memperoleh penerimaan dalam kelompok yang secara sosial lebih disukai. Posisinya genting karena dia mudah kehilangan penerimaan yang telah diperolehnya dalam kelompok semula dan mudah mengalami kegagalan untuk memperoleh penerimaan dalam kelompok yang baru bila dia melakukan atau mengatakan sesuatu yang bertentangan dengan anggota kelompok tersebut.
- 6) *Neglectee*. “*Neglectee*” adalah orang yang tidak disukai tetapi juga tidak dibenci. Dia diabaikan karena dia pemalu, pendiam, dan tidak termasuk kategori tertentu. Dia hampir tidak dapat

memberikan apa-apa sehingga anggota kelompok mengabaikannya.

Hurlock (1998:46), juga memberikan beberapa sumber umum penilaian tingkat penerimaan sosial, yaitu:

- 1) Ekspresi wajah atau nada suara seseorang. Anak memperoleh isyarat tentang bagaimana perasaan orang lain terhadap mereka melalui ekspresi wajah yang diberikan kepada mereka.
- 2) Perlakuan yang diterima anak dari orang lain. Perlakuan teman sebaya atau orang dewasa lain dapat mengungkapkan dengan cukup akurat apakah seorang anak disukai atau tidak.
- 3) Kesiediaan. Kepastian bahwa anak disukai adalah juga melalui kesiediaan orang lain dalam melakukan apa yang diinginkan oleh anak. Anak akan memperoleh kepastian bahwa dia disukai bila anak lain dengan sukarela meniru cara bicara, perilaku, ataupun pakaiannya.
- 4) Jumlah teman. Anak yang memiliki banyak teman bermain atau sahabat mengetahui bahwa mereka diterima dengan lebih baik daripada anak yang hanya memiliki sedikit teman bermain atau sahabat.
- 5) Perkataan orang lain. Melalui perkataan orang lain terhadap anak, anak dapat mengetahui dengan mudah bagaimana perasaan orang lain terhadap mereka.

6) Sebutan. Isyarat yang paling akurat tentang tingkat penerimaan sosial yang diperoleh anak adalah melalui sebutan yang mereka terima. Ejekan yang diterima dapat menjadi ungkapan bahwa anak tersebut kurang diterima daripada sebutan yang lebih menyenangkan, seperti “kawan”.

c. Keterampilan Sosial

Mayke (2001:11) memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn, 1992:7) memberikan pengertian keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan di saat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Sedangkan Matson (2002:48) menerjemahkan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi baik secara fisik maupun verbal.

Matson (2002:55) mengatakan bahwa keterampilan sosial membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain,

menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain-lain. Hetherington & Parke (1999:96) mengemukakan bahwa bentuk-bentuk keterampilan sosial pada anak-anak meliputi: dapat menyemangati orang lain, dapat memulai interaksi dengan orang lain, dapat berkomunikasi dengan baik, mampu mengikuti aturan yang telah diberitahukan dengan baik, dan mencoba mengajak anak lain untuk ikut berpartisipasi.

Matson (2002:12) mengemukakan hasil positif dari anak-anak yang mempunyai keterampilan sosial yang baik, yaitu dengan keterampilan sosial yang tinggi anak-anak akan memiliki kemampuan untuk membuat keputusan sosial yang akan menguatkan hubungan interpersonal mereka dan memudahkan kesuksesan di sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa aspek sosialisasi terdiri dari 3 aspek yaitu penyesuaian sosial, penerimaan sosial dan keterampilan sosial. Keberhasilan seorang anak dalam sosialisasi dapat dilihat dari keberhasilannya dalam ketiga faktor tersebut.

#### **4. Kemampuan Bersosialisasi Siswa**

Menurut Buhler (Henslin, 2006:7) kemampuan bersosialisasi siswa adalah kemampuan yang membantu individu-individu menyesuaikan diri

bagaimana cara berfikir secara kelompok agar dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya. Sosialisasi terjadi tidak hanya sekali dalam seumur hidup, melainkan terus menerus dan berganti-ganti menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi dalam kondisi lingkungannya. Perpindahan seseorang dari satu tempat ke tempat yang lain akan memaksa orang yang bersangkutan untuk bersosialisasi dengan lingkungan barunya. Sama halnya dengan siswa di sekolah. Seorang siswa memerlukan kemampuan bersosialisasi dengan teman, guru, dan orang lain yang berada di lingkungan sekolah untuk dapat berinteraksi dengan baik.

Sosialisasi adalah proses sosial tempat seorang individu mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan perilaku orang-orang di sekitarnya (Soekanto, 2007:99).

Menurut Park dan Burgess (Santoso, 2004:12) kemampuan bersosialisasi siswa dengan siswa lain dapat dilihat melalui hal-hal berikut :

a. Komunikasi antar teman.

Komunikasi yang baik dan lancar akan berpengaruh baik terhadap proses pengenalan atau bersosialisasi dengan teman yang lain. Dengan adanya komunikasi antar kelompok dan antar teman maka bias membantu anak dalam berfikir secara kelompok dan mempunyai toleransi tinggi terhadap anggota kelompok atau pertemanan.

- b. Kerjasama antar siswa satu dengan siswa yang lain.

Yaitu kerja sama dalam menyelesaikan tugas di sekolah, sehingga antara siswa satu dengan yang lainnya bisa saling bertukar pendapat tentang tugasnya. Serta mampu menerima perbedaan pendapat yang sering terjadi saat menyelesaikan tugas bersama.

- c. Pertentangan siswa dalam menyelesaikan masalah/tugas yang diberikan oleh guru

Persaingan siswa untuk mendapatkan nilai baik diharapkan adalah persaingan yang sehat sehingga bisa memotivasi siswa untuk terus belajar dan saling berbagi ilmu kepada yang belum mengerti.

- d. Pesesuaian hasil antara siswa satu dengan siswa yang lain dapat menjadi tolak ukur guru dalam menilai penyerapan materi siswa terhadap bahan ajar yang sudah disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan bersosialisasi siswa adalah kemampuan yang membantu individu khususnya siswa untuk menyesuaikan diri bagaimana cara berfikir secara kelompok, agar dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya serta mendapatkan pembentukan sikap untuk berperilaku yang sesuai dengan perilaku orang-orang di sekitarnya. Kemampuan bersosialisasi yang baik pada diri siswa, membuat mereka dapat mengenali dirinya, kedudukan, dan peranannya terhadap teman-teman yang lain.

## 5. Manfaat Kemampuan Bersosialisasi untuk Siswa

Pada dasarnya sosialisasi berfungsi untuk mempelajari peran yang ada di masyarakat agar mengetahui peran apa yang harus dijalankan oleh diri sendiri dan orang lain. Secara umum juga dapat disimpulkan secara sederhana bahwa sosialisasi mempunyai berbagai manfaat: (1) membentuk pribadi, (2) mewariskan nilai– nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan (3) melahirkan masyarakat sosial sesuai dengan budayanya (Gaslin, 2016:35).

Kemampuan bersosialisasi juga bermanfaat di lingkungan sekolah, terutama untuk siswa itu sendiri. Manfaat kemampuan bersosialisasi tersebut dapat dijelaskan seperti penjelasan yang ada di bawah ini :

- a. Meningkatkan status yang sering kali diikuti dengan meningkatkan kepercayaan dan meningkatkan peranan sosial di lingkungan sosial yang baru.
- b. Dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisiknya.
- c. Terintegrasi secara kuat dengan banyak siswa setempat dalam aktifitas yang ditandai dengan keakraban dan persaudaraan di antara siswa – siswa dan masyarakat yang lain.
- d. Memiliki banyak teman atau relasi usaha yang akan mengakibatkan ketentraman dalam pergaulan dan keberhasilan dalam pembelajaran.

Menurut Sukandar (2015: 26) pada kemampuan bersosialisasi yang baik dengan teman, maka mereka akan dapat mengenali dirinya, kedudukan, dan peranannya terhadap teman-teman yang lain. Pada dasarnya sosialisasi berfungsi untuk mempelajari peran yang ada di masyarakat agar mengetahui peran apa yang harus dijalankan oleh diri sendiri dan orang lain. Secara umum juga dapat disimpulkan secara sederhana bahwa sosialisasi mempunyai berbagai manfaat: (1) membentuk pribadi, (2) mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, dan (3) melahirkan masyarakat sosial sesuai dengan budayanya.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka manfaat bersosialisasi adalah siswa mampu menjadi anggota lingkungan yang baik, siswa dapat menyesuaikan tingkah lakunya sesuai dengan harapan lingkungannya. Sehingga siswa akan lebih mengenal dirinya sendiri dalam lingkungan sosialnya dan akan menyadari eksistensi dirinya terhadap orang lain di sekitarnya.

## **6. Indikator Kemampuan Bersosialisasi Siswa**

Mengembangkan hubungan sosial merupakan tonggak penting bagi anak. Bagi banyak anak, pengalaman sekolah akan menjadi saat pertama di mana mereka harus membicarakan kesepakatan dengan sebuah kelompok khususnya teman sebaya. Pada usia anak prasekolah kemampuan verbal mereka belum mampu untuk menghadapi konflik yang terjadi, namun sejalan dengan perkembangan usia, perkembangan

bahasa, kognitif, moral dan fisik motoriknya akan memberikan peran dalam mengembangkan keterampilan sosialnya. Memasuki usia Sekolah Dasar keterampilan sosial anak semakin baik, bahkan mulai menghayati peraturan sosial. Pada usia ini persahabatan menjadi lebih jelas definisinya. Dalam hal ini, anak semakin dapat memahami bahwa mereka sangat bergantung pada keberadaan orang lain (Syamsu 2001:66).

Yusuf (2011:111) memaparkan beberapa keterampilan perilaku sosial yang diharapkan muncul pada usia pra sekolah atau yang biasa digolongkan ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Hal ini juga yang kemudian dikembangkan ke dalam kurikulum di satuan lembaga prasekolah. Menurut Yusuf (2011:111) aspek kemampuan tersebut dapat dikembangkan ke dalam indikator sebagai berikut:

- a. Anak mampu menerima sudut pandang orang lain
- b. Anak memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain
- c. Anak mampu mendengarkan orang lain
- d. Anak memiliki kemampuan untuk memulai hubungan kerjasama dengan orang lain
- e. Anak dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain
- f. Anak mampu berkomunikasi dengan orang lain

- g. Anak memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebayanya
- h. Anak memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain

Sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, Beaty (2005:14) stimulasi yang dapat diberikan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak usia 3-4 tahun yaitu sebagai berikut :

- a. Melatih sikap untuk berbagi maupun membantu teman
- b. Melakukan permainan yang bersifat kompetitif
- c. Membiasakan anak untuk mengendalikan perasaan
- d. Membiasakan anak untuk dapat menaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan
- e. Membiasakan anak untuk ikut berpartisipasi dalam setiap permainan/ kegiatan
- f. Melatih anak menunjukkan rasa percaya diri
- g. Melatih anak untuk menerima dan mengeluarkan pendapat

Beaty (2005:14) menjelaskan bahwa beberapa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan sosial anak meliputi :

- a. Belajar untuk melakukan kontak dan bermain bersama anak yang lain,
- b. Belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling memberi semangat,

- c. Belajar untuk bergaul dengan anak lain dan berinteraksi secara harmonis,
- d. Belajar untuk berbagi dengan yang lain,
- e. Belajar untuk menghargai hak-hak orang lain,
- f. Belajar untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik dengan orang lain.

Demikian pula Beaty menjelaskan bahwa terdapat empat dimensi keterampilan sosial yang berkembang pada saat anak melakukan kegiatan bermain, antara lain :

- a. Inisiatif untuk beraktivitas bersama teman sebaya, misalnya dengan memulai percakapan dengan anak, bisa berupa pertanyaan ataupun ajakan atau inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya. Meliputi indikator : menyapa teman dan mengajak teman bermain.
- b. Bergabung dalam permainan (memasuki kegiatan bermain). Dalam hal ini keterampilan berkomunikasi memegang peranan yang penting untuk mendapat penerimaan kelompok bermain. Dua indikator yaitu: terlibat aktif dalam permainan dan ikut bergabung dalam permainan.
- c. Memelihara peran selama kegiatan bermain berjalan. Selain diperlukan kemampuan dalam melakukan percakapan (keterampilan berbicara) sehingga dapat dipahami anak lain, anak juga diharapkan memiliki keterampilan untuk mendengarkan, berbagi dan bekerja sama dengan orang lain.

Dalam penelitian ini terdapat lima indikator menurut Beaty (2005:14) yang menunjukkan kemampuan memelihara peran dalam bermain meliputi :

- 1) Menyesuaikan aktivitas sesuai dengan tuntutan peran dalam bermain
  - 2) Tidak memaksakan kehendak kepada teman bermain
  - 3) Memberikan respon yang tepat kepada teman bermain
  - 4) Membantu teman bermain yang membutuhkan pertolongan
  - 5) Menerima bantuan teman bermain
- d. Mengatasi konflik interpersonal pada saat bermain berlangsung. Konflik antar anak yang sering terjadi dalam kegiatan bermain biasanya karena anak saling berebut alat bermain, peran ataupun giliran kegiatan bermain meliputi empat indikator, antara lain : mengabaikan sumber konflik dengan melanjutkan permainan (tidak bertengkar), sabar menunggu giliran dengan mengalihkan perhatian sehingga konflik tidak berlanjut, tidak berebut mainan dengan melakukan negosiasi atau mengkompromikan tuntutan sendiri dengan tuntutan teman bermain

Berdasarkan pengertian dan pendapat dari Beaty (2005:14) tentang indikator keterampilan sosial yang dinyatakan tersebut, diambil indikator-indikator dari dimensi keterampilan sosial menurut Beaty, yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya inisiatif untuk beraktivitas dengan teman sebaya

- 2) Bergabung dalam permainan
- 3) Memelihara peran dalam bermain
- 4) Mengatasi konflik dalam bermain.

Dijabarkan dalam Permendikbud no.137 (2014:17), Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 3-4 tahun meliputi dalam lingkup tanggung jawab diri dan orang lain, lingkup kesadaran diri dan lingkup prososial yaitu sebagai berikut :

Dalam lingkup tanggung jawab diri dan orang lain yaitu sebagai berikut :

- 1) Bersabar menunggu giliran
- 2) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja sama dalam kelompok
- 3) Mulai menghargai orang lain

Dalam lingkup kesadaran diri :

- 1) Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar
- 2) Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar
- 3) Mengatakan perasaan secara verbal

Dalam lingkup prososial yaitu:

- 1) Membangun kerjasama
- 2) Meminjam dan meminjamkan mainan

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan bersosialisasi anak usia 3-4 tahun adalah definisi khusus yang bisa menjadi acuan tingkat pencapaian perkembangan anak

pada usia tersebut. Dengan adanya acuan yang jelas dan akurat terhadap poin indikator yang sudah ditetapkan ini, proses penelitian akan menghasilkan hasil penelitian yang terarah dan tidak bias pada sikap apa yang nantinya ingin difokuskan untuk diteliti lebih dalam. Dalam penelitian ini penulis mengambil beberapa indikator yang akan digunakan dan dituangkan ke beberapa poin indikator sebagai berikut :

a. Aspek penyesuaian sosial

Indikator

- 1) Bersabar menunggu giliran
- 2) Memelihara peran dalam permainan
- 3) Menghargai orang lain

b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain

Indikator

- 1) Mampu berkomunikasi dengan orang lain
- 2) Inisiatif untuk berkativitas bersama teman
- 3) Menunjukksn antusiasme dalam permainan

c. Perilaku Prososial

Indikator

- 1) Membangun kerjasama
- 2) Keterampilan untuk mendengarkan dan berbagi
- 3) Mengatasi konflik dalam bermain

## **7. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosialisasi Siswa**

Kemampuan bersosialisasi siswa dipengaruhi oleh berbagai macam hal. Ada 2 faktor utama yang mempengaruhi, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa dan faktor yang berasal dari luar, di mana seorang siswa itu berada. Sebagaimana yang dijabarkan oleh Brim (dalam Subagio dan Wibowo 2006 :86), faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa sering disebut dengan faktor intrinsik, sedangkan faktor yang berasal dari luar di mana siswa berada sering disebut sebagai faktor ekstrinsik.

### **a. Faktor Intrinsik**

Faktor intrinsik adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor ini sering disebut pembawaan atau warisan biologis.

Bentuk nyata dari faktor intrinsik antara lain :

#### **1) Tingkat kecerdasan**

Tingkat kecerdasan dan kesiapan anak dalam memulai sosialisasi yang lebih luas dalam masyarakat turut menentukan bagaimana kiranya ia dapat diterima dalam pergaulan sosial.

#### **2) Bakat-bakat seni, olahraga, dan keterampilan**

Bakat seni yang dimiliki, olahraga yang diminati serta keterampilan yang dikuasai mampu menggiring anak untuk menemukan kelompok pergaulan sosial yang mempunyai minat sama dengan dirinya.

### 3) Bentuk fisik dan postur tubuh

Bentuk fisik yang berbeda pada setiap anak biasanya juga merupakan tolak ukur anak untuk bersedia bergabung dalam suatu kelompok sosial yang ada. Anak akan lebih nyaman dan merasa sepuas pada kelompok sosial yang seumuran dengannya. Postur serta pola pikir yang sama akan membuat anak merasa nyaman dalam melakukan kontak sosial.

### 4) Golongan darah

Menurut penelitian golongan darah bisa juga berguna untuk menunjukkan karakter dan kesukaan yang sama, meskipun tidak berpengaruh besar namun ada beberapa anak yang mempunyai kesukaan yang sama karena mempunyai golongan darah yang sama.

#### b. Faktor Ekstrinsik

Faktor ekstrinsik adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa atau individu. Faktor ekstrinsik ini berupa faktor lingkungan sosial budaya siswa atau individu hidup dan melaksanakan pergaulan dengan siswa yang lainnya. Faktor ekstrinsik antara lain :

##### 1) Kondisi lingkungan keluarga

Kondisi keluarga yang hangat akan juga berdampak kepada cara anak menghadapi atau mulai bergaul dengan orang baru khususnya teman. Kondisi keluarga yang hangat dan penuh kasih sayang akan membuat anak juga memancarkan aura yang

penyanyang dan terbuka terhadap orang baru dalam pergaulan yang lebih luas.

2) Kondisi lingkungan pergaulan

Kondisi lingkungan pergaulan yang tidak aman akan membuat anak juga kurang tertarik untuk menjalin hubungan sosialisasi yang bertahan lama.

3) Kondisi lingkungan pendidikan

Kondisi sekolah yang bersih dan membuat anak merasa aman akan membuat diri anak merasa aman bermain dan menjalin komunikasi dengan seluruh anggota sekolah.

4) Kondisi lingkungan masyarakat setempat

Tempat tinggal serta lingkungan sekitar yang kondusif akan menarik perhatian anak untuk mencari teman bermain bersama dan menjalin hubungan tetangga yang baik dengan masyarakat sekitar rumah yang seumuran maupun lebih dewasa.

Menurut Dariyo (2007:23) ada tiga faktor yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan sosial dan emosi anak usia dini sebagai berikut:

1) Faktor Hereditas/Genetis/Keturunan

Faktor hereditas ini biasa disebut dengan istilah *nature*. Dan faktor ini merupakan karakteristik bawaan yang diturunkan dari orang tua biologis atau orang tua kandung kepada anaknya. Jadi dapat dikatakan faktor hereditas merupakan pemberian biologis sejak lahir.

Pembawaan yang telah ada sejak lahir itulah yang menentukan perkembangan anak di kemudian hari. Pendidikan dan lingkungan sama sekali tidak berpengaruh dan tidak berkuasa dalam perkembangan seorang anak termasuk perkembangan emosi dan sosialnya.

## 2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan sering disebut dengan istilah *nurture*. Faktor ini bisa diartikan sebagai kekuatan kompleks dunia fisik dan sosial yang memiliki pengaruh dalam susunan biologis serta pengalaman psikologis, termasuk pengalaman sosial dan emosi anak sejak sebelum ada dan sesudah dia lahir. Faktor ini meliputi semua pengaruh lingkungan termasuk di dalamnya pengaruh-pengaruh berikut ini:

### a) Keluarga

Keluarga menjadi lingkungan yang pertama dan utama. Dengan demikian keluarga memiliki peran yang utama dalam menentukan pengembangan sosial dan emosi anak. Di lingkungan keluarga inilah anak pertama kali menerima pendidikan sedangkan orang tua mereka merupakan pendidik bagi mereka.

### b) Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan kedua bagi anak setelah lingkungan keluarga, di sekolah anak berhubungan dengan guru

dan teman-teman sebayanya. Hubungan antara guru dan anak dengan teman sebaya dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak. Guru merupakan wakil dari orang tua mereka saat mereka berada di sekolah serta pola asuh dan perilaku yang ditampilkan oleh guru di hadapan anak juga dapat mempengaruhi emosi dan sosial anak.

c) Masyarakat

Budaya, kebiasaan, dan agama pada suatu masyarakat diakui ataupun tidak memiliki pengaruh dalam perkembangan sosial dan emosi anak usia dini karena turut membentuk kebiasaan dan budaya.

3) Faktor umum (Interaksionisme antara genetis dan lingkungan)

Faktor umum adalah faktor campuran dari faktor hereditas dan faktor lingkungan. Yang termasuk dalam faktor-faktor umum antara lain :

1) Kematangan pribadi

Kematangan dan kesiapan anak merupakan faktor paling umum yang mempengaruhi perilaku anak dalam menerima teman baru dalam lingkup pergaulannya serta bagaimana cara anak untuk tetap bisa bertahan dalam pergaulan yang lebih luas.

2) Status sosial ekonomi

Status ekonomi sedikit banyak memberikan kontribusi dalam cara anak memilih kelompok sosial mana yang ingin ia fokuskan.

### 3) Pendidikan

Pola pikir yang dibentuk dari jalur pendidikan yang sama dapat membuat anak merasa lebih nyaman untuk bergabung dalam komunikasi sosial yang ingin ia minati.

### 4) Kapasitas mental

Dalam mulai proses sosialisasi serta membangun komunikasi dengan lingkup yang lebih luas anak akan tertarik pada teman sebaya yang kapasitas mentalnya masih bias dikatakan sama, sehingga mereka akan juga menemukan cara untuk meningkatkan kualitas mental bersama-sama karena telah mengenal mental teman satu sama lain.

### 5) Jenis kelamin

Meskipun tidak berpengaruh besar, untuk saat pertama anak mulai mengenal dan mulai bermain dengan teman maka yang dilihat adalah jenis permainan yang sama yang biasanya dipengaruhi oleh jenis kelamin.

### 6) Usia

Usia yang sama atau sedikit lebih dewasa bisa membuat anak lebih nyaman menjalin hubungan pertemanan dengan kelompok barunya tersebut.

Dari beberapa penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak antara lain yang berasal dari dalam diri

seperti kemampuan dan kapasitas mental, sifat genetik serta kematangan pribadi anak. Sedangkan faktor dari luar diri anak yaitu melihat kondisi lingkungan tempat anak tinggal, kondisi sekolah, kondisi masyarakat sekitar serta budaya masyarakatnya.

## **8. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Anak**

Nugraha (dalam Asrul, 2015:116-117) mengemukakan ada beberapa upaya yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak, yaitu:

### a. Pengelompokkan anak

Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan ruang yang cukup intensif bagi anak untuk berinteraksi. Kelompok yang dibentuk bisa berdasarkan dari hobi yang dan minat yang sama, cita-cita yang sama dan lain sebagainya.

### b. *Modeling*

Metode ini biasanya terjadi pada anak yang sudah mulai memahami fenomena yang ada di sekitarnya.

### c. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif merupakan konsep bermain berkelompok. Dengan bermain secara berkelompok dapat meningkatkan interaksi anak dengan teman sebayanya atau lingkungan yang ada di sekitarnya.

d. Belajar berbagi

Dengan belajar berbagi anak akan dapat merasakan apa yang orang lain rasakan. Sehingga anak belajar meningkatkan rasa simpatinya. Meningkatnya rasa simpati anak pada orang atau teman di sekitarnya akan memudahkan anak bergaul pada kehidupan selanjutnya nanti.

Menurut Susanto (2015: 208) Anak juga harus memiliki kecerdasan sosial karena dengan kecerdasan sosial anak dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dan akan mudah diterima oleh masyarakat. Kecerdasan sosial merupakan kecerdasan yang mencakup interaksi yang erat kaitannya dengan sosialisasi. Kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi yang saling menguntungkan.

Dari pemaparan yang telah dijabarkan sebelumnya dapat digunakan cara untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak contohnya dengan pengelompokkan anak berdasar minat, *modeling*, bermain dan belajar berbagi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain yaitu bermain menjala ikan, karena bermain adalah suatu kegiatan yang selalu menarik dan mengasyikkan bagi anak. Bermain dapat mengembangkan imajinasi anak, merangsang motorik kasar dan halus, menyalurkan kesenangan anak serta sarana untuk melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman sebayanya.

## **B. Bermain dan Permainan**

### **1. Pengertian Bermain**

Piaget (Ismail 2006:13) menyatakan bahwa bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Karena dengan bermain anak-anak akan mudah terstimulus dengan adanya kegiatan permainan. Anak tentunya akan mudah menerima rangsangan dari suatu gerak pada saat sedang melaksanakan permainan yang berhubungan fisik motorik kasar.

Sedangkan menurut Hughes (Ismail, 2006:14) menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a) Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.

Di dalam permainan tentunya terdapat tujuan untuk mendapat kepuasan, anak akan merasa puas karena dengan bermain akan tersalurkan energinya yang membuat anak merasa puas.

- b) Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.

Anak dibebaskan memilih permainan sesuai dengan minat anak sehingga kegiatan bermain tanpa beban akan menjadikan kegiatan bermain menimbulkan perasaan senang pada diri anak. Di

dalam permainan menjala ikan anak bebas berekspresi untuk melatih ketangkasan dan kelincahan dalam menghindari lawan, dalam permainan ini lebih ditekankan pada aturan akan tetapi tidak terlalu sulit melainkan secara sederhana karena anak bertugas sebagai penangkap saja.

c) Menyenangkan dan dapat menikmati.

Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang, kegiatan bermain sangat berarti bagi anak. Perasaan senang inilah yang akan membuat anak belajar dengan baik. Perasaan senang juga akan timbul saat anak bermain menjala ikan karena dalam permainan ini akan melatih pertanggungjawaban dari masing-masing tugas yang diperaninya.

d) Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinatif dan kreatifitas.

Kegiatan bermain mempunyai struktur kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku terhadap semua bentuk kegiatan bermain, seperti bermain peran (*modelling imitation*) atau permainan simbolik, anak memiliki daya imajinasi yang tinggi dan perkembangan bahasa yang pesat. Dalam permainan menjala ikan bisa saja anak berpura-pura berperan sebagai seseorang yang sedang berburu tikus yang sedang masuk dalam rumah.

e) Melakukan secara aktif dan sadar

Hampir semua permainan anak adalah aktif dan psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi dan ingin tahu tentang seseorang, benda ataupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Anak juga mampu menggunakan sutau benda dan memainkannya menjadi benda lain. Misalnya sebuah kursi bisa menjadi kapal. Anak juga senang bermain dengan berbagai gerakan, seperti berlari, mengejar, menangkap, dan melompat. Bermain menjala ikan memungkinkan anak aktif karena permainannya merupakan permainan gerak tubuh yang mengubah arah untuk menghindari tangkapan jala.

Bermain juga merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu (Patmonodewo, 2003:102). Sedangkan menurut Spodek (Patmonodewo, 2003:102) bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa, bahkan bukan hanya pada manusia.

Bermain Menurut Hurlock (Takdirotun, 2005: 2) dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan kegiatan bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Selain itu anak juga dapat memperoleh pelajaran yang

baru dan penting di dalam permainan mengandung aspek perkembangan kognitif, fisik, emosional dan bahasa.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu gerakan yang bebas berekspresi sehingga dapat memberikan kesenangan bagi anak. dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Dengan kegiatan bermain dapat menambah pengalaman dan pengetahuan bagi anak serta memberikan kesenangan pada anak karena terpenuhi kebutuhan bermainnya.

## **2. Pengertian Permainan**

Menurut Anwaria (2016: 19) Permainan merupakan suatu kata yang digunakan untuk menyebutkan kata benda dari kegiatan bermain. Kegiatan bermain dan permainan yang beragam bagi anak usia dini turut pula mengembangkan karakteristik yang menandakan perbedaan permainan bagi anak dengan permainan bagi remaja.

Permainan menurut Bettelheim (Mayke, 2001: 60) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

Hurlock (2010: 323) menyebutkan karakteristik permainan anak terdiri dari:

a) Permainan yang dipengaruhi tradisi

Permainan bagi anak memiliki karakteristik yang dipengaruhi oleh tradisi karena pada dasarnya anak memperoleh ide permainan

tersebut dari orang dewasa di sekitarnya yang disebarkan secara turun temurun. Disebarkan secara lisan dalam masyarakat yang biasanya memiliki kesamaan suku dan wilayah tempat tinggal. Di wilayah-wilayah tertentu pengaruh tradisi ini akan semakin terlihat seiring dengan bergantinya musim. Misalnya di musim kemarau permainan layang-layang terlihat lebih sering dimainkan dibandingkan di musim hujan.

b) Bermain mengikuti pola perkembangan anak yang dapat diramalkan

Kegiatan bermain yang dipilih anak mengikuti perkembangan minat dan kebutuhannya yang dapat diramalkan berdasarkan pola perkembangan anak yang telah ada. Misalnya pada pola perkembangan awal anak cenderung membutuhkan kegiatan bermain yang bisa menyalurkan energinya maka anak akan cenderung memilih kegiatan bermain yang lebih aktif. Ragam permainan yang dipilih akan semakin sedikit seiring dengan bertambahnya usia anak karena anak memiliki waktu yang semakin sempit untuk bermain.

c) Ragam permainan menurun seiring bertambahnya usia

Anak usia dini biasanya bisa bermain dengan siapa saja yang ada dan mau bermain dengannya, mereka menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermain yang potensial namun seiring usia yang bertambah, jumlah anak dalam permainan pun akan semakin terbatas karena dengan bertambahnya usia anak akan menemukan kelompok teman sebaya (*peer group*), kelompok tersebut akan

memberikan kenyamanan pada anak sehingga anak cenderung tidak memiliki ketertarikan untuk bermain dengan kelompok lain.

Berdasarkan berbagai uraian yang telah dijabarkan sebelumnya, maka permainan bagi anak sangat berbeda dengan permainan yang pada umumnya dilakukan oleh remaja, permainan dalam penelitian ini dipandang sebagai suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh tradisi. Karena melalui permainan itu pula orang-orang dahulu menyampaikan nilai-nilai kebudayaan di dalamnya secara turun temurun di mana dalam kebudayaan itu tersimpan tradisi yang memiliki dampak yang positif terhadap perkembangan anak. Seperti nilai moral dan sosial yang dikemas melalui interaksi dan komunikasi aktif para pemainnya.

### **3. Permainan Menjala Ikan**

Permainan menurut Bettelheim (Mayke, 2001:60) adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan. Karena selain aspek motorik kasar yang terstimulasi dengan bermain menjala ikan aspek sosial emosionalnya juga dapat terstimulasi.

Permainan menjala ikan adalah permainan daerah yang digunakan sebagai bagian dari olahraga. Permainan menjala ikan yaitu menangkap orang-orang yang di umpamakan berekor-ekor ikan, dan beberapa orang yang di umpamakan sebagai jala, di mana jala akan menangkap ikan-ikan yang berada di dalam kolam tersebut untuk

menambah kekuatan jalanya agar menjadi lebih besar. Permainan menjala ikan termasuk dalam permainan kecil. Permainan menjala ikan menurut Pamadhi (2001:5-6) mengandung unsur-unsur untuk melatih keterampilan, ketangkasan dan kelincahan, di mana dalam permainan menjala ikan anak lebih aktif bergerak. Selain itu juga keunggulan bermain menjala ikan yaitu menarik dan menyenangkan. Menarik karena permainan menjala ikan mudah dilaksanakan, dalam permainan ini anak bisa merasakan ketegangan karena akan ada yang kalah dan ada yang menang. Menyenangkan karena kegiatannya berupa permainan sehingga anak tidak merasa bosan.

Permainan menjala ikan ini adalah sebuah permainan berkelompok yang terdiri dari kurang lebih 20 anak. Permainan ini dapat menumbuhkan sifat bekerja sama, kelincahan, jiwa sportifitas, kecepatan, saling berinteraksi satu sama lain dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya dengan cepat (Sylvia, 2012:1). Permainan menjala ikan merupakan permainan yang membutuhkan strategi dalam bermain, jika anak aktif dalam berlari mengecoh lawan maka anak akan berhasil melewati lawan. Jadi keaktifan dalam bermain sangat diperlukan agar permainan berjalan dengan lancar. Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 23) dalam bidang olahraga adalah bekerja atau berusaha, dalam permainan menjala ikan anak berusaha untuk berlari mengubah arah mengecoh lawan agar tidak tertangkap oleh jala. Sedangkan keaktifan

dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kegiatan atau kesibukan, dalam permainan menjala ikan dalam penelitian ini masing-masing anak sibuk untuk berusaha menjaga tugas-tugas dalam aturan bermain.

Jadi kesimpulannya permainan menjala ikan adalah permainan tradisional yang dilakukan di luar ruangan yaitu permainan menangkap orang-orang yang di umpamakan berekor-ekor ikan, dan beberapa orang yang di umpamakan sebagai jala, di mana jala akan menangkap ikan-ikan yang berada di dalam kolam tersebut untuk menambah kekuatan jalanya agar menjadi lebih besar.

#### **a. Jenis-jenis Permainan Menjala Ikan**

Macam-macam permainan menurut Suyanto (2005: 60-61) meliputi hal-hal sebagai berikut :

##### 1) Permainan individu (dilakukan sendiri).

Pada usia sekitar 4-5 tahun, anak memainkan permainan-permainan untuk menguji kemampuan dirinya. Anak berusaha berkompetensi dengan dirinya sendiri dalam artian berusaha meraih prestasi lebih baik dari kemampuan sebelumnya. Misal: melompati parit, melompat dengan satu kaki, memantulkan bola ke lantai, meniti tanggul parit dan seterusnya.

##### 2) Permainan bersama teman.

Saat anak mempunyai minat melakukan permainan individual, anak juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih

besar. Permainan yang umumnya dilakukan adalah petak umpet, pencuri dan polisi, menjala ikan, lompat tali, main kejar-kejaran dan sejenisnya.

3) Permainan beregu.

Mulai digemari anak-anak usia antara 8-10 tahun. Permainan ini mempunyai aturan-aturan dan kompetisi yang tinggi. Contoh dari permainan beregu adalah bola basket, sepak bola, yang dimodifikasikan sendiri oleh anak-anak dengan peraturan sendiri-sendiri.

4) Permainan di dalam ruang (*indoor play*).

Permainan di dalam ruang tidak sekasar permainan di luar ruang dan umumnya dimainkan saat anak harus berdiam di dalam rumah karena sakit, lelah atau cuaca buruk. Awalnya anak bermain bersama orang tua tetapi berubah menjadi lebih ketat dan kompetensi juga lebih tinggi dengan meningkatnya usia anak. Permainan tradisional yang sering dilakukan adalah main kartu cangkulan, menebak kartu, ular.

Menurut Ismail (2006:105) kerangka besar permainan terbagi menjadi dua, yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sedangkan

permainan moderen biasanya ditandai dengan sistem produksi yang menggunakan teknologi canggih dan bersifat maksimal.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Dharmamulya (Ismail 2006:106-107) antara lain adalah melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap dikontrol oleh lawan, kerja sama, saling membantu dan saling menjaga, membela kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh terhadap peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berfikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, bertindak sopan, dan bertindak luwes.

Dari pengertian jenis-jenis permainan yang telah dipaparkan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan menjala ikan termasuk dalam jenis permainan yang dilakukan bersama teman karena harus dilakukan bersama teman atau banyak anak, dan juga bisa dikategorikan permainan di luar ruang karena biasanya permainan menjala ikan ini akan lebih efektif bila dilaksanakan di luar ruang/ kelas misalnya di lapangan terbuka atau di halaman sekolah sehingga ruang gerak anak lebih leluasa.

#### **b. Prosedur Permainan Menjala Ikan**

Sylvia (2012:1) memaparkan prosedur permainan menjala ikan yaitu sebagai berikut :

- 1) Jumlah pemain : 20 orang

- 2) Pembagian Pemain : 4 orang sebagai jaring, 16 orang sebagai ikan
- 3) Jarak antar pemain : minimal 0.5-1 meter
- 4) Tempat : di halaman atau di lapangan
- 5) Lama Permainan : tergantung pada kecepatan para pemain

Sedangkan menurut (Khairunnisak, 2013:1) prosedur peraturan permainan menjala ikan adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa yang menjadi jala ikan tidak boleh terlepas saat bergandengan tangan, mencoba menangkap ikan, apabila sampai terlepas maka ikan yang berhasil dijala dianggap tidak sah/ harus diulangi ikan harus dikembalikan ke dalam kelompok ikan
- 2) Untuk yang bertugas menjadi ikan tidak boleh lari keluar dari area kolam yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya, apabila berlari melewati area yang telah ditentukan maka ikan tersebut dinyatakan mati dan harus bergabung bersama siswa yang menjadi jala.

Dari penjabaran yang telah disebutkan, maka penulis akan menggabungkan kedua penjelasan tersebut menjadi rangkuman prosedur permainan menjala ikan sebagai berikut :

- 1) Jumlah pemain : 20 orang
- 2) Pembagian Pemain : 4 orang sebagai jaring, 16 orang sebagai ikan

- 3) Jarak antar pemain : minimal 0.5-1 meter
- 4) Tempat : di halaman atau di lapangan
- 5) Lama Permainan : tergantung pada kecepatan para pemain
- 6) Siswa yang menjadi jala ikan tidak boleh terlepas saat bergandengan tangan, mencoba menangkap ikan, apabila sampai terlepas maka ikan yang berhasil dijala dianggap tidak sah/ harus diulangi ikan harus dikembalikan ke dalam kelompok ikan
- 7) Untuk yang bertugas menjadi ikan tidak boleh lari keluar dari area kolam yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya, apabila berlari melewati area yang telah ditentukan maka ikan tersebut dinyatakan mati dan harus bergabung bersama siswa yang menjadi jala.

Sylvia (2012:1) menjelaskan tentang cara dan aturan bermain menjala ikan akan sebagai berikut :

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 20 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman yang besar seperti lapangan sekolah.
- 2) Dengan undian atau suit dengan beberapa anak untuk menentukan yang mana yang menjadi ikan dan yang mana yang menjadi jala.
- 3) Seorang guru menentukan batasan atau kolam untuk permainan ini agar siswa yang menjadi jala tidak kesulitan dalam menjala ikan.

- 4) Siswa yang menjadi ikan bebas memilih tempat untuk berdiri, berlari di sekitar area yang telah ditentukan oleh guru dan tidak boleh keluar dari kolam yang ditentukan.
- 5) Apabila siswa atau ikan keluar dari kolam maka dinyatakan mati dan harus bergabung bersama siswa yang telah menjadi jala.
- 6) Sedangkan siswa yang menjadi jala harus saling bergandengan tangan dan jangan sampai lepas gandengan tangan tersebut.
- 7) Jika salah satu ikan atau siswa yang terjala maka siswa tersebut harus bergabung dengan siswa yang telah menjadi jala, sampai semua ikan habis terjala.
- 8) Saat ikan sudah tertangkap semua, permainan dianggap selesai

Menurut (Khoirunnisak, 2013:2) cara bermain menjala ikan akan dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Guru meminta 3 sampai 4 anak bergandengan tangan dan berperan sebagai jala ikan
- 2) Di sisi lain, anak-anak yang lain berperan sebagai ikan yang harus ditangkap oleh anak-anak yang berperan sebagai jala ikan (kelompok yang berperan sebagai ikan akan dua kali lebih banyak dari kelompok yang berperan sebagai jala).
- 3) Setelah dibagi, guru memberikan instruksi untuk memulai melakukan permainan dengan menggunakan peluit.
- 4) Anak-anak secara otomatis akan menjalankan perannya masing-masing, dimana yang berperan sebagai jala ikan akan berusaha

untuk menangkap ikan, sedangkan anak-anak yang berperan sebagai ikan akan berusaha untuk menghindari tangkapan anak-anak yang berperan sebagai jala.

- 5) Anak-anak yang berperan sebagai ikan, mereka bebas untuk berlarian di lapangan dengan ditentukan batas maksimal keluarnya.
- 6) Permainan ini akan berakhir jika sudah tidak ada ikan yang perlu di tangkap lagi oleh anak-anak yang berperan sebagai jala.

Dari penjabaran kedua tata cara permainan menjala ikan yang telah dipaparkan sebelumnya terlihat jelas bahwa poin-poin pokok pada cara bermain menjala ikan cenderung sama, maka cara bermain permainan menjala ikan yang akan digunakan dalam penelitian ini akan dirangkum sebagai berikut :

- 1) Permainan ini dimainkan oleh 20 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman yang besar seperti lapangan sekolah.
- 2) Dengan undian atau suit dengan beberapa anak untuk menentukan yang mana yang menjadi ikan dan yang mana yang menjadi jala.
- 3) Seorang guru menentukan batasan atau kolam untuk permainan ini agar siswa yang menjadi jala tidak kesulitan dalam menjala ikan.
- 4) Siswa yang menjadi ikan bebas memilih tempat untuk berdiri, berlari di sekitar area yang telah di tentukan oleh guru dan tidak boleh keluar dari kolam yang ditentukan.

- 5) Apabila siswa atau ikan keluar dari kolam maka dinyatakan mati dan harus bergabung bersama siswa yang telah menjadi jala.
- 7) Sedangkan siswa yang menjadi jala harus saling bergandengan tangan dan jangan sampai lepas bergandengan tangan tersebut.
- 8) Anak-anak secara otomatis akan menjalankan perannya masing-masing, dimana yang berperan sebagai jala ikan akan berusaha untuk menangkap ikan, sedangkan anak-anak yang berperan sebagai ikan akan berusaha untuk menghindari tangkapan anak-anak yang berperan sebagai jala.
- 9) Jika salah satu ikan atau siswa yang terjala maka siswa tersebut harus bergabung dengan siswa yang telah menjadi jala, sampai semua ikan habis terjala.
- 10) Permainan ini akan berakhir jika sudah tidak ada ikan yang perlu di tangkap lagi oleh anak-anak yang berperan sebagai jala.

**c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Menjala Ikan**

Permainan menjala ikan ini dipilih peneliti karena memiliki beberapa kelebihan yaitu dalam permainan menjala ikan dapat merangsang kemampuan anak dalam perkembangan motorik kasar seperti berlari, melompat, berjingkrak serta dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena menuntut kerjasama yang baik sebagai jala agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya (Elyani, 2014:1). Permainan menjala ikan termasuk dalam kategori permainan tradisional sehingga bisa mengenalkan budaya

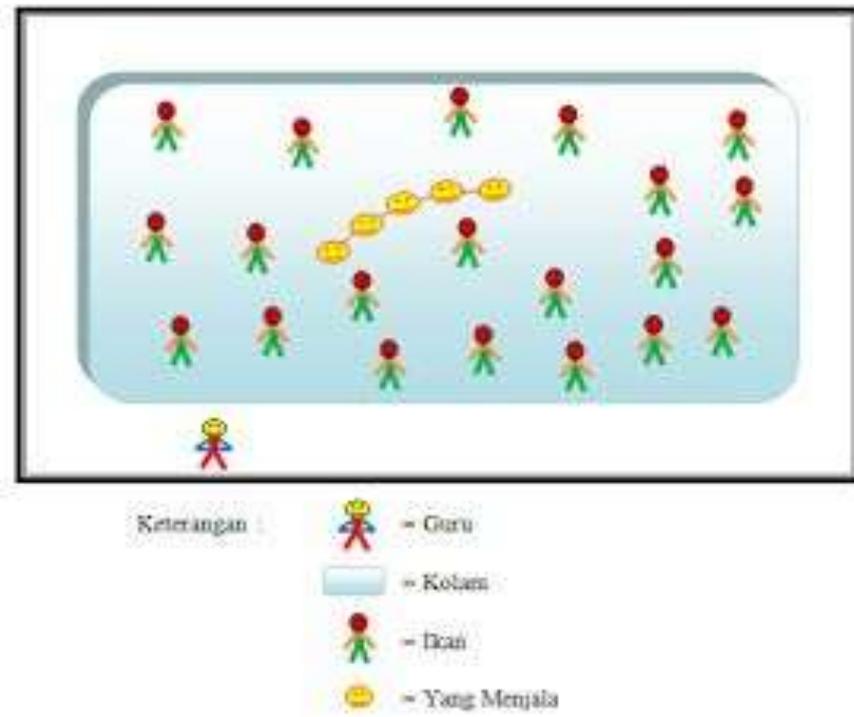
setempat kepada anak-anak, merangsang kemampuan berbahasa karena dalam kemampuan ini ada komunikasi aktif oleh pemain, mengembangkan kemampuan sosial anak. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya.

Permainan ini diarahkan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti menunjukkan sikap mandiri, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri, mau berbagi, menolong, dan membantu teman; menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; menjaga diri sendiri dari lingkungannya; dan menghargai orang lain. Hal ini sesuai dengan arah pengembangan sosial emosional anak yang ada dalam kurikulum pembelajaran TK dalam Permendiknas. Pengembangan sosial diharapkan dapat mengarahkan anak dari sifat egosentris ke arah sosiosentris, memperluas pertemanan anak, dan membantu anak belajar menyesuaikan diri agar dapat diterima secara sosial.

Ada beberapa kekurangan dari permainan menjala ikan yaitu ruang bermain yang dibutuhkan harus cukup luas agar anak bisa berlari sebebannya untuk menghindari jala yang mengejar,

permainan ini juga membutuhkan dukungan cuaca yang baik agar anak bisa bermain dengan baik, adanya kendala dengan anak yang terjatuh dan terluka di saat permainan berlangsung karena terlalu bersemangat berlari dari kejaran jala, permainan ini juga mengharuskan fisik yang kuat agar ikan bisa berlalri menghindar dan jala bisa berlari mengejar (Elyani, 2014:1).

Bahwa setiap permainan pasti mempunyai kekurangan maupun kelebihan. Maka kesimpulan dari penjabaran tersebut adalah kelebihanya yaitu permainan ini sangat menyenangkan dan menuntut keaktifan dan kelincahan pemainnya namun juga berbanding lurus dengan kekurangannya yaitu membutuhkan tempat yang luas dan lebih baik dimainkan saat cuaca baik dan cerah, serta pemain juga harus menyiapkan kondisi fisik yang sehat karena tidak dapat dimainkan dalam ruangan sehingga akan merangsang anak berlari kesana kemari.



Gambar 1.  
Permainan Menjala Ikan

### C. Pengaruh Permainan Menjala Ikan terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak

Setiap guru akan mempunyai pengaruh terhadap siswa, pengaruh tersebut ada yang terjadi melalui pendidikan dan pengajaran yang dilakukan dengan sengaja dan ada pula yang terjadi secara tidak sengaja, bahkan tidak disadari oleh guru, melalui sikap, gaya mengajar dan kinerjanya dalam melaksanakan proses pembelajaran (Dariyo, 2007:15).

Guru yang kompeten dan profesional harus mampu menciptakan kondisi-kondisi sedemikian rupa sehingga siswa tertarik terhadap suatu kegiatan pembelajaran. Apabila siswa merasa bahwa kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan siswa, maka akan menimbulkan rasa malas dan bosan pada diri siswa.

Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memilih model atau metode belajar, salah satunya dengan metode permainan (Hamalik, 2007:33).

Menurut Hartati (2005:18) karakteristik anak usia mulai 4 tahun anak merupakan makhluk sosial yang perlu bersosialisasi dengan lingkungannya, anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya pada saat ini anak mulai belajar bermain bersama temannya. Kemampuan sosial anak sangat dibutuhkan dalam proses sosialisasi. Perilaku yang dilakukan apakah dapat diterima oleh teman atau tidak, misalnya jika anak melanggar sebuah kesepakatan dan bertindak semaunya sendiri maka teman-temannya akan menjauhinya dan sebaliknya jika anak bertindak sesuai dengan yang diharapkan maka teman-teman akan menerimanya.

Metode permainan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena selain dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar, permainan juga dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Permainan menjala ikan dimainkan oleh banyak siswa yang membutuhkan kerjasama dan ketangkasan, sehingga siswa dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan temannya. Anak juga dapat berperan aktif dalam permainan. Melalui penelitian ini peneliti menginginkan hasil yang relevan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan menjala ikan terhadap pengembangan kemampuan bersosialisasi di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Kemampuan bersosialisasi anak merupakan hal yang penting dalam membangun hubungan yang baik antara anak dan orang lain. Kemampuan bersosialisasi anak yang baik akan membuat anak lebih aktif dan meningkatkan daya kreatifitasnya, anak juga akan merasa lebih senang.

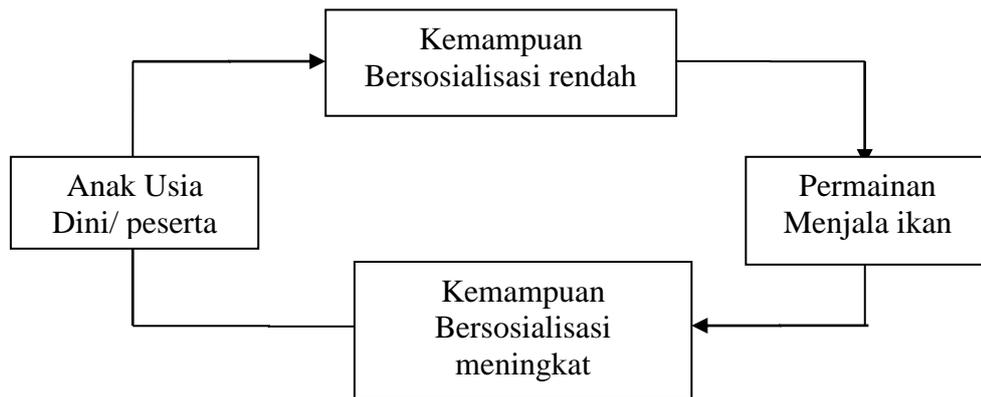
Pada kenyataannya di Raudhatul Athfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang dapat dikatakan kemampuan bersosialisasi anak masih rendah karena ditemukan masih adanya anak yang sangat pemalu sehingga enggan untuk ikut bermain bersama temannya, ada juga anak yang hanya bersedia bermain dengan salah satu teman yang ia sukai saja dan juga adanya anak yang masih menangis jika kalah dalam permainan sehingga tidak mau bermain lagi.

Dalam menghadapi hal ini dibutuhkan strategi untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Permainan menjala ikan merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak karena permainan ini dapat menumbuhkan kerja sama, meningkatkan jiwa sportifitas dan kemampuan untuk merancang strategi agar dapat menjala ikan sebanyak-banyaknya.

Setelah dilakukan kegiatan bermain menjala ikan diharapkan kemampuan bersosialisasi siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan semakin seringnya anak bermain bersama temannya daripada bermain

sendiri, anak tidak lagi menangis saat kalah dalam permainan, serta sudah tidak adanya lagi anak yang memilih-milih teman.

Kerangka berpikir tampak pada gambar berikut:



Gambar 2.  
Kerangka Berfikir

### E. Hipotesis Penelitian

Suryabrata (dalam Madyawati, 2013: 29) menjelaskan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya masih diuji secara empiris. Sementara menurut Arikunto ( dalam Madyawati, 2013: 29) hipotesis adalah kebenaran yang masih berada di bawah dan belum tentu benar, dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Permainan menjala ikan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi siswa kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang”.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain (Rancangan) Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang di kontrol secara ketat. Penelitian eksperimen dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap subjek yang akan diukur dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang di dalamnya melibatkan manipulasi terhadap kondisi subjek yang diteliti, disertai upaya kontrol yang ketat terhadap faktor-faktor luar serta melibatkan subjek pembandingan atau metode ilmiah yang sistematis yang dilakukan untuk membangun hubungan yang melibatkan fenomena sebab akibat.

Dengan demikian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi, mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posstest Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pembandingan. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum dilakukan eksperimen, dengan demikian hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat karena peneliti

dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan perlakuan dengan keadaan sesudah diberi perlakuan. Rancangan ini digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1.  
*One Group Pretest-Posstest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
TI	X	T2

Keterangan :

TI : Pengukuran awal (*pretest*) tentang kemampuan bersosialisasi sebelum dilakukan *treatment* menggunakan kegiatan permainan menjala ikan

X : Perlakuan (*treatment*) menggunakan kegiatan permainan menjala ikan

T2 : Pengukuran akhir (*posttest*) tentang kemampuan bersosialisasi sesudah dilakukan *treatment* menggunakan kegiatan permainan menjala ikan

Pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan memberikan *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kepada siswa yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel merupakan objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan.

Variabel penelitian adalah obyek penelitian yang bervariasi, dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas atau *independent variable* ( X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan menjala ikan.

2. Variabel terikat atau *dependent variable* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini sebagai variabel terikat adalah kemampuan bersosialisasi.

### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menghindari kesalahan penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut definisi operasional masing-masing variabel :

1. Kemampuan bersosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya yang meliputi aspek penerimaan sosial, penyesuaian sosial dan keterampilan sosial.
2. Permainan menjala ikan adalah permainan menangkap ikan dengan jala. Anak dibagi 2 kelompok yang berperan sebagai ikan untuk ditangkap dan kelompok lainnya berperan sebagai jala alat untuk menangkap ikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak karena dapat menumbuhkan sifat bekerja sama, jiwa sportifitas, saling berinteraksi satu sama lain dan kemampuan untuk merancang strategi.

## D. Subjek Penelitian

Dalam sebuah penelitian, subjek memiliki peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel penelitian yang akan diamati. Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian.

### 1. Populasi

Populasi atau *universe* adalah keseluruhan objek yang diteliti baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi.

Dengan demikian populasi merupakan obyek yang menjadi pusat perhatian yang mengandung informasi yang diketahui dan dimiliki. Beberapa karakteristik tertentu yang sama dan telah ditetapkan untuk ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang berjumlah 15 anak.

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (*miniature population*). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena adanya keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri yang sama dengan populasi.

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan sebagai perwakilan subjek yang akan diteliti. Oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang berjumlah 15 anak.

### 3. Teknik *Sampling*

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2014:85). Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah teknik *total sampling* yaitu dengan mengambil seluruh populasi atau dengan kata lain yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel yaitu semua anak kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang berjumlah 15 anak.

Tujuan yang ingin dicapai adalah mengetahui pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak.

### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Metode pengumpulan data berupa suatu pernyataan (*statement*) tentang sifat, keadaan, kegiatan tertentu dan sejenisnya. Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pada

desain penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi anak. Selanjutnya, anak diberi perlakuan berupa penerapan permainan menjala ikan. Setelah dilakukan perlakuan maka selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi atau pengamatan. Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaannya. Metode pengumpulan data observasi tidak hanya mengukur sikap dari yang diteliti, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi *non participant observation* karena peneliti tidak ikut secara langsung berperan sebagai subjek peneliti di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang

#### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi berbentuk daftar cek (*check list*) yang bersifat terstruktur.

Format pedoman observasi yang terstruktur yaitu “pengisiannya cukup dengan cara memberikan cek pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan oleh anak”. Lembaran observasi yang digunakan tersebut sebagai alat pengumpul data dan ditujukan kepada anak kelas A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3 Tempuran Kabupaten Magelang yang berjumlah 15 anak.

### **G. Uji Validitas**

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas adalah kegiatan yang menjadi suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai kevalidan yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah.

Proses validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi melalui proses *review* butir oleh ahli (*expert judgement*) yang dilakukan oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Magelang.

### **H. Prosedur Penelitian**

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian, maka perlu dirancang prosedur suatu penelitian. Prosedur tersebut merupakan arahan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir. Proses penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Tahap persiapan yang meliputi:

a. Pengajuan proposal penelitian

Peneliti mengajukan judul penelitian yang diajukan dengan rancangan penelitian kepada pihak pembimbing pada bulan Oktober 2017.

b. Menyusun instrumen penelitian

Cara untuk mengukur berpengaruh atau tidaknya permainan menyalakan terhadap kemampuan bersosialisasi anak, yaitu peneliti memerlukan alat untuk mengukurnya, maka dari itu sebelum melakukan penelitian, peneliti membuat instrumen penelitian yang kemudian akan digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian tersebut. Berikut langkah-langkah dalam menyusun instrumen.

1) Menentukan indikator

Tujuan dari penyusunan instrumen adalah untuk mengukur kemampuan bersosialisasi anak, untuk itu disusun alat penilaian yang sesuai dengan standar anak usia dini yakni lembar observasi. Lembar observasi yang dimaksud memuat indikator-indikator kemampuan bersosialisasi sebagai variabel bebas, yang meliputi aspek penerimaan sosial, penyesuaian sosial dan keterampilan sosial.

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Observasi

## Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Bersosialisasi

Aspek	Indikator
1. Penyesuaian Sosial: Keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri.	1. Bersabar menunggu giliran 2. Memelihara peran dalam permainan 3. Menghargai orang lain
2. Penerimaan Sosial: Dipilih sebagai teman dalam suatu aktivitas kelompok dan berhasil menjadi anggota.	1. Mampu berkomunikasi dengan orang lain 2. Inisiatif untuk beraktivitas bersama teman 3. Menunjukkan antusiasme dalam permainan
3. Keterampilan Sosial: a. Kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial. b. Mengarah pada hasil sosial sebagai bentuk perilaku yang diharapkan orang lain. c. Berguna untuk diri sendiri dan orang lain.	1. Membangun kerjasama 2. Keterampilan untuk mendengarkan dan berbagi 3. Mengatasi konflik dalam bermain

Adapun data yang dihasilkan dari observasi dengan menggunakan skala rating. *Rating Scale* (skala rating) adalah alat pengumpul data yang digunakan dalam observasi untuk menjelaskan, menggolongkan, menilai individu atau situasi. Skala rating 1 sampai 4 yang terdiri dari empat option alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3. Penetapan skor jawaban observasi berdasarkan kategori Perkembangan Kemampuan Bersosialisasi

No	Kategori	Skor
1.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
3.	Mulai Berkembang (MB)	2
4.	Belum Berkembang (BB)	1

Sumber: Noor (2011: 132)

2) Mengkomunikasikan dengan para ahli

Setelah instrumen disusun berdasarkan indikator yang mendukung, kemudian instrumen dikonsultasikan kepada ahli untuk menguji kelayakan instrumen. Dengan harapan instrumen yang digunakan dapat memberikan data dengan maksimal.

c. Pengajuan ijin penelitian

Peneliti mengajukan surat ijin untuk melakukan penelitian di Raudhatul Atfal Muslimat NU Tempurejo 3 Tempuran.

d. Persiapan penyusunan RPPH

Selain instrumen, peneliti membuat dan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilakukan selama jalannya penelitian. Rencana kegiatan yang dilakukan terdiri dari kegiatan penyambutan, diteruskan dengan kegiatan awal (30 menit), kegiatan inti (60 menit), dan kegiatan akhir (30 menit). Kegiatan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pembukaan (30 menit)

Kegiatan penyambutan subjek peneliti ketika sampai di sekolah yaitu membuat lingkaran dan melakukan gerakan motorik kasar seperti berjinjit, melompat, menangkap, dan lain-lain. Kemudian subjek peneliti masuk kelas dengan berbaris dan bersalaman dengan peneliti, setelah itu masuk kelas.

2) Kegiatan Awal (30 menit)

Kegiatan awal yang dilakukan adalah berdo'a, melafalkan asmaul khusna, hafalan surat-surat pendek, hafalan doa-doa harian, dan mengaji iqro'. Kemudian peneliti bercerita tentang kehidupan di desa, kota, pesisir, pegunungan serta mata pencahariannya. Dilanjutkan dengan menyanyi lagu Naik-naik ke Puncak Gunung, Pada Hari Minggu, dan beberapa lagu yang sesuai dengan tema Negaraku yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Setelah selesai peneliti mempersilahkan subjek penelitian untuk istirahat (15 menit).

3) Kegiatan inti (30 menit)

Kegiatan inti dimulai peneliti dengan melakukan berbagai tepuk untuk membangkitkan semangat di antaranya tepuk anak sholih, tepuk badut, dan sebagainya. Kemudian peneliti menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan dan aturan permainan menjala ikan, subjek penelitian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 4 orang sebagai jaring dan 11 orang sebagai ikan. Setelah selesai subjek penelitian dipersilahkan istirahat dan membuka bekal makannya.

#### 4) Kegiatan Penutup/ Akhir

Kegiatan akhir diisi dengan *recalling* (mengingat kembali) kegiatan yang telah dilakukan hari itu. Peneliti melakukan tanya jawab dengan subjek penelitian tentang kegiatan yang sudah dilakukan. Peneliti memberi bintang pada subjek penelitian yang menyelesaikan tugas dengan baik. Selanjutnya menyanyi lagu Pada Hari Minggu. Setelah menyanyi subjek penelitian bersiap-siap untuk berdoa dan pulang (RPPH terlampir).

#### e. Persiapan alat dan bahan penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan media untuk kegiatan penelitian yaitu gambar 7 macam ikan untuk dipakai sebagai kalung serta dipergunakan oleh subjek penelitian yang berperan sebagai ikan.

#### f. Merencanakan waktu pelaksanaan penelitian

Dalam merencanakan waktu penelitian, peneliti berkonsultasi dengan kepala sekolah dan guru kelas kelompok A di Raudhatul Atfal Muslimat NU Tempurejo 3 Tempuran Magelang. Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat dan melaksanakan *treatment*/perlakuan yang sudah direncanakan sesuai RPPH.

### 2. Tahapan pelaksanaan penelitian yang meliputi:

#### a. Pengukuran awal

Pengukuran awal adalah pengukuran kemampuan anak yang dilakukan sebelum adanya perlakuan atau tindakan. Pengukuran ini dilakukan

untuk mengetahui tingkat kemampuan bersosialisasi subjek penelitian kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang yang berjumlah 15 anak sebelum adanya tindakan berupa kegiatan permainan menjala ikan.

- 1) Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi pada anak kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.
- 2) Subyek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang berjumlah 15 anak
- 3) Lokasi permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak dilaksanakan di lapangan Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang
- 4) Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019
- 5) Melihat kemampuan bersosialisasi anak rendah kiranya perlu adanya perlakuan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.
- 6). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak yaitu dengan permainan menjala ikan.

b. Perlakuan atau *treatment*

- 1) Setting Tempat

Mengatur lapangan sekolah sebagai arena permainan menjala ikan agar subjek penelitian dapat beraktivitas dengan nyaman dan dapat bergerak dengan bebas. Untuk permainan menjala ikan tempat yang paling nyaman adalah lapangan yang luas dan bersih.

2) Menyiapkan Kegiatan dan Apersepsi

Sebelum melakukan permainan siswa dibagi 2 kelompok, 4 siswa sebagai jaring dan 11 siswa sebagai ikan. Sebelum menyampaikan tata cara dan aturan pelaksanaan permainan kepada subjek penelitian peneliti membagikan kalung bergambar ikan kepada subjek penelitian yang berperan sebagai ikan.

3) Perlakuan/ *treatment*

Perlakuan dilakukan dengan mengajak anak melakukan permainan menjala ikan, dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan yang akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.  
Tabel jadwal Perlakuan/ *treatment*

No	Pelaksanaan	Materi	Waktu
1	Perlakuan 1	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan mas	30 menit
2	Perlakuan 2	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan koi	30 menit
3	Perlakuan 3	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan lumba-lumba	30 menit
4	Perlakuan 4	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan arwana	30 menit
5	Perlakuan 5	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan cupang	30 menit
6	Perlakuan 6	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan lohan	30 menit
7	Perlakuan 7	Permainan menjala ikan Media : kalung ikan sapu-sapu	30 menit

Perlakuan dilaksanakan dengan alokasi waktu 30 menit pada saat kegiatan inti. Dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian bermain menjala ikan dengan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 4 orang sebagai jaring dan 11 orang sebagai ikan
- b. Subjek penelitian yang berperan sebagai ikan akan menggunakan kalung dengan gambar ikan.
- c. Pada saat melakukan permainan menjala ikan inilah anak- anak diamati dan diukur kemampuan bersosialisasinya menggunakan indikator yang sudah disiapkan dan disusun sebelumnya.

c. Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir adalah pengukuran melalui lembar observasi kemampuan bersosialisasi anak setelah adanya perlakuan atau tindakan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari suatu tindakan yaitu pengaruh dari permainan menjala ikan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengukur kemampuan bersosialisasi anak setelah diberikan perlakuan.

1. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi pada anak kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang.
2. Subyek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelompok A di Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang berjumlah 15 anak
3. Lokasi permainan menjala ikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak dilaksanakan di lapangan Raudhatul Atfal Tempurejo 3, Kecamatan Tempuran, Kabupaten Magelang
4. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019
5. Melihat kemampuan bersosialisasi anak rendah kiranya perlu adanya perlakuan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

6. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak yaitu dengan permainan menjala ikan.

### 3. Penyusunan Hasil Penelitian

Setelah penelitian selesai, selanjutnya peneliti mengolah data yang telah diperoleh guna menyimpulkan hasil penelitian. Penyusunan laporan hasil penelitian terdiri dari kegiatan mengolah data dan menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Penyusunan hasil penelitian akan diuraikan pada bab selanjutnya.

#### I. Metode Analisis Data

Analisis data adalah suatu cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan atau data-data yang telah diperoleh terhadap hipotesis yang telah dikemukakan sehingga mendapatkan kesimpulan. Penelitian ini memiliki data kuantitatif, sehingga analisis datanya menggunakan analisis statistik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non parametik atau dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor pengukuran awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan menjala ikan dan skor pengukuran akhir setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan permainan menjala ikan. Kaidah yang digunakan untuk menerima dan mengolah hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Z hitung dengan taraf signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

1. Jika nilai signifikansi Z hitung  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima.

2. Jika nilai signifikansi  $Z$  hitung  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Teknik menganalisis data dengan *Wilcoxon Signed rank test*. Dengan alasan mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Alasan menggunakan uji *Wilcoxon* diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Jumlah sampel yang digunakan sedikit.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang terkait.
3. Teknik analisis digunakan untuk menguji hipotesis permainan menjalanikan berpengaruh atau tidak terhadap kemampuan bersosialisasi.

Alasan menggunakan statistik non parametrik diantaranya:

1. Ukuran sampel yang digunakan sangat kecil, yaitu sebanyak 16 siswa dimana  $N < 30$ .
2. Statistik non parametrik memiliki asumsi yang relatif sedikit, berkaitan dengan data statistik parametrik.
3. Statistik non parametrik, dapat digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk ranking atau ordinal, serta secara umum lebih bersifat sederhana dibandingkan statistik parametrik. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji statistik non parametrik dan uji *Wilcoxon* dalam menganalisis data hasil penelitian, dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS versi 22.00 for Windows*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan kesimpulan teori sebagai berikut:

a. Kemampuan Bersosialisasi

Sosialisasi adalah suatu kemampuan individu untuk dapat berinteraksi secara baik dengan lingkungan dan memperoleh nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungannya. Sosialisasi ini dipengaruhi oleh lingkungan tempat seseorang itu berada.

b. Permainan Menjala Ikan

Permainan yang dilakukan dengan menangkap ikan dengan jala. Dibagi 2 kelompok yang berperilaku sebagai ikan untuk ditangkap dan kelompok yang satunya berlaku sebagai jala alat untuk menangkap ikan.

2. Kesimpulan hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menjala ikan berpengaruh terhadap kemampuan bersosialisasi anak Raudhatul Atfal Muslimat NU Tempurejo 3 Tempuran Kabupaten Magelang. Data yang diperoleh Uji *Wilcoxon* dari skor pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*). Nilai *Asymp Sig (2 tailed)* diperoleh hasil nilai *Z* sebesar  $-3,419$  dan *Asymp Sig (2 tailed)* sebesar  $0,001$ . Dibuktikan dengan nilai uji *wilcoxon* yang menunjukkan nilai

signifikansi sebesar  $0.001 < 0,05$ , maka permainan menjala ikan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bersosialisasi anak.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Guru

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan metode pembelajaran untuk menjadi daya tarik siswa dalam belajar lebih giat dan meningkatkan bersosialisasi siswa.
- b. Meningkatkan kemampuan sosialisasi siswa dengan melakukan permainan *outdoor* misalnya menjala ikan.
- c. Membimbing siswa untuk terus rajin dalam belajar guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

### 2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan jiwa sosial dan interaksi dengan siswa atau orang lain terhadap lingkungannya dengan cara bermain permainan menjala ikan

### 3. Bagi Orang tua

- a. Memberikan perhatian dan pengarahan pada siswa untuk lebih meningkatkan komunikasi yang dimiliki sehingga jiwa bersosialisasinya meningkat.
- b. Memberikan dorongan pada siswa untuk semangat belajar yang tinggi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian yang dilakukan hendaknya tidak hanya pada siswa kelompok A, tetapi menyeluruh pada siswa kelompok A dan B sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasi pada seluruh kelas.
- b. Pada saat pengambilan data hendaknya tidak hanya menggunakan instrumen berupa skala saja, tetapi juga instrumen yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwaria, Syarifatul. 2016. *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Al-Hukama Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Universitas Lampung (tidak diterbitkan)
- Asrul dan Amad Syukri, (2015), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Beaty, Jenice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group
- Berns, R.M. 2004. *Child, Family, School, Community: Sosializations and Support, 5<sup>th</sup> ed.* Fort Worth: Hartcourt Brace College Publishers
- Brianti, Yunita Ayu. 2010. *Perbedaan Penyesuaian Sosial pada Anak yang Mengalami System Pembelajaran Taman Kanak-kanak Full Day dan Regular Laporan Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Cartledge, G.& Milburn. J. F. 1995. *Teaching Social Skill to Children and Youth*, Boston : Allyn and Bacon.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Permendikbud no 137*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dariyo, A. 2007. *Psikologi Perkembangan pada Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama
- Elyani, Indri. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Home Schooling Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jakarta : Pilar Kata
- Gaslin, David. 2007. *Dalam Buku IPS Terpadu Untuk SMP & MTs Kelas VII*. Jakarta Tiga Serangkai.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Psikologi Perkembangan (Menenal Sifat, Bakat & Kemampuan Anak)*. Jakarta: PT Gramedia

- Henslin, James M. 2006. *Life in Society Readings to Accompany Sociology, Down-to-earth*. New South wales: Pearson Education/Allyn & Bacon
- Hetherington, E.M & Parke, R.D. 1999. *Child Psychology (5<sup>th</sup> edition)*. USA: McGraw-HillCollage
- Hurlock, B Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak (Terjemah: Men Meitasari Tjandra dan Muchican Zarkasim)*. Jakarta Erlangga
- Husna, A. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Khairunnisak. 2015. *Peningkatan Ketrampilan Sosial Anak Melalui Permainan Menjala Ikan pada Kelompok B PAUD Permata Bunda Desa Air Pikat*  
[http : //repository.unib.ac.id/id/eprint](http://repository.unib.ac.id/id/eprint) (Diakses Maret 2018)
- Megawangi, Latifah & Dina. 2005. *Pendidikan Holistik*. Cimanggis. Indonesia
- Madyawati, Lilis. 2016. *Staregi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Pramedia Group
- Maryati, Kun & Juju Suryawati. 2007. *Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas X KTSP Standar Isi 2006*. Jakarta: Erlangga
- Matson, J. A. 2002. *Social Skills Training, a Practical Guide For Interventions*. New York: Penum Press.
- Mayke, S Tedjasaputra. 2001. *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitoian: Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media Group
- Pamadhi, Hajar. 2001. *Bermain Gobak Sodeor*. Yogyakarta: Adicitra Karya Nusa
- Papalia, D E, S W Olds & R D Feldman. 2003. *Human Developmunt (9<sup>th</sup> Ed)*. New York: Mc Graw-Hill
- Patmonodewo, Soemantri. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Riyanto, Theo FC dkk. 2004. *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

- Santoso, Agus. 2004. *Interaksi Manusia dan Komputer: Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Andi Offset
- Santrock, J.W. 1997. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (terjemahan oleh Istiwidayanti, dkk). Jakarta: Erlangga
- Slamet, Santoso. 2004. *Dinamika Kelompok Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Subagio & Wibowo. 2006. *Sosiologi Jilid 1*. Jakarta: Pirantidarma Kalokatama
- Sugiyono. 2014. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Prenadamedia
- Susanto, Astrid. 1995. *Pengantar Sosiologi dan Perubahan Sosial*. Jakarta: Bina Cipta
- Sylvia, Aisah. 2017. *Pengaruh Bermain Menjala Ikan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Panca Budi Medan*. <http://digilib.unimed.ac.id/eprin> (Diakses Maret 2018)
- Takdirotun, Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Wahini. 2010. *Permainan Fisik Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Dalam <http://wahinitklarasati.blogspot.co.id/2010/permainan-fisik-motorik-di-taman-kanak-kanak>. Html
- Yusuf, H Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya