

**PENGARUH PERMAINAN *TEACHERS SAYS* PADA
KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian di Kelompok B BA 'Aisyiyah Bumirejo I Kecamatan
Mungkid, Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Agustina Hanin Utami

23.0304.0009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada anak usia 5-6 tahun merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Masa tersebut sering disebut masa keemasan atau *the golden age* karena masa tersebut berkisar antara usia 0-8 tahun. Pada masa tersebut merupakan waktu paling tepat untuk memberikan stimulasi terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak agar membantu mengoptimalkan potensi yang ada. Terdapat perkembangan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak usia 5-6 tahun hingga tahap selanjutnya adalah perkembangan sosial. Salah satu kemampuan dalam perkembangan sosial anak yang harus dimiliki anak usia 5-6 tahun adalah kemampuan interaksi sosial.

Interaksi sosial anak merupakan sebuah proses dinamis. Anak terlibat dalam hubungan dengan teman sebaya dan kelompok, saling berinteraksi, serta memberikan reaksi satu sama lain. Hubungan ini tidak hanya melibatkan anak dengan teman sebaya, tetapi juga dengan guru, orang tua dan masyarakat secara keseluruhan. Capaian kemampuan interaksi sosial pada setiap anak berbeda-beda. Ada standar yang harus dipenuhi pada anak-anak usia 5-6 tahun diantaranya : bermain dengan teman sebaya, bersikap kooperatif, berbagi, kerja sama, menyelesaikan masalah, menunjukkan sikap toleran (Qonita et al., 2023).

Perkembangan kemampuan interaksi sosial anak sangat dipengaruhi oleh peran serta orang tua dan keluarga dalam memberikan dukungan dan lingkungan yang mendukung. Orang tua dan anggota keluarga yang dekat memiliki peran penting dalam memberikan contoh dan menjadi model bagi anak-anak dalam proses pembelajaran pertama mereka. Mereka tidak hanya menyediakan fondasi awal untuk belajar, tetapi juga memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan anak melalui interaksi sehari-hari dan ketersediaan sebagai sumber dukungan emosional dan sosial. Sebagai hasilnya, lingkungan keluarga menjadi tempat pertama di mana anak-anak memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan nilai-nilai yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka (Batinah et al., 2022)

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelompok B BA 'Aisyiyah Bumirejo I, Kecamatan Mungkid menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak-anak masih belum optimal. Anak-anak terlihat kurang percaya diri atau merasa malu saat bermain dengan teman sebayanya, yang berdampak pada kesulitan mereka dalam berinteraksi secara efektif. Ketika bermain bersama, anak-anak cenderung menarik diri atau tidak aktif berpartisipasi, menunjukkan kurangnya keterampilan sosial yang penting untuk membangun hubungan dan komunikasi yang sehat dengan teman-teman mereka. Observasi ini mengindikasikan perlunya intervensi yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial anak-anak melalui berbagai aktivitas yang mendukung interaksi dan kerja sama.

Hal yang paling disukai anak-anak usia dini adalah bermain, karena melalui bermain, mereka tidak hanya menikmati kesenangan tetapi juga belajar berbagai keterampilan penting. Dengan bermain anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka, membangun imajinasi, dan mengembangkan kemampuan fisik seperti koordinasi dan ketangkasan. Selain itu, bermain juga memainkan peran kunci dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Saat bermain bersama teman sebaya, anak-anak belajar berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik. Aktivitas bermain juga membantu anak-anak memahami aturan, peran, dan tanggung jawab dalam konteks sosial yang menyenangkan (Dinawati et al., 2019) .

Dalam metode pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun, fokus utama adalah pendekatan yang interaktif, edukatif, dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan mereka, termasuk kemampuan interaksi sosial. Pendekatan ini melibatkan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk menstimulasi perkembangan anak, seperti permainan peran, permainan konstruksi dan permainan sosial atau kelompok. Permainan sosial atau kelompok, misalnya, sangat efektif dalam menstimulasi kemampuan interaksi sosial anak. Melalui permainan ini, anak-anak belajar berbagi, bekerja

sama, dan berkomunikasi dengan teman sebaya, yang pada akhirnya membantu menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial mereka. Pendekatan yang terintegrasi ini memastikan bahwa anak-anak tidak hanya belajar secara akademis tetapi juga berkembang secara emosional dan sosial dalam lingkungan yang mendukung dan menyenangkan (Zanety et al., 2024). Kegiatan bermain yang berkelompok dapat digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun salah satunya yaitu permainan *Teachers Says*.

Permainan *Teachers Says* merupakan kegiatan bermain berkelompok yang mempengaruhi perkembangan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Permainan ini dimodifikasi dari permainan *Simon Says* dalam permainan ini, anak-anak belajar untuk mendengarkan instruksi dari "guru" atau pemimpin permainan, sambil berinteraksi dengan teman-teman sebaya mereka. Melalui permainan ini, anak-anak belajar mengikuti aturan, berbagi giliran, serta berkomunikasi baik dengan orang lain dalam kelompok. Mereka juga dapat memperkuat keterampilan pengamatan dan membangun rasa percaya diri saat mereka berhasil mematuhi perintah dengan baik. Dengan demikian, permainan *Teachers Says* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan berharga bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Diharapkan setelah diberikan *Teachers Says* akan mempengaruhi perkembangan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Stimulasi kurang tepat terhadap perkembangan kemampuan interaksi sosial usia 5-6 tahun sehingga menjadi kurang optimal dalam perkembangannya.
2. Kurangnya dukungan atau peran orang tua, guru dan masyarakat , pencapaian kemampuan interaksi anak usia 5-6 tidak sesuai dengan standar usianya.

3. Kurang percaya diri atau merasa malu saat bermain dengan teman sebayanya menyebabkan kesulitan dalam mencari teman sebaya.
4. Metode pembelajaran yang kurang interaktif ,edukatif dan menyenangkan karena hanya berfokus pada kecerdasan akademik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka Penelitian ini berfokus pada metode pembelajaran yang kurang interaktif, edukatif, dan menyenangkan karena hanya berfokus pada kecerdasan akademik di kelompok B BA ‘Aisyiyah Bumirejo I kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah penggunaan permainan *teachers says* memiliki pengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok B BA ‘Aisyiyah Bumirejo I kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini untuk menguji dan membuktikan pengaruh permainan *teachers says* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kelompok B BA ‘Aisyiyah Bumirejo I kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti untuk lebih memahami dalam mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak melalui permainan *Teachers says*, dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Penelitian ini hasilnya diharapkan dapat dijadikan referensi dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak.

b. Bagi anak

Memberikan pembelajaran kepada anak dengan permainan yang menyenangkan, bermain sambil belajar untuk mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial.

c. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman dan menambah wawasan yang luas dalam memberi pembelajaran kepada anak usia dini terutama dalam mengoptimalkan kemampuan berinteraksi sosial

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial Anak

Gillin dan Gillin (Yudhiarti, 2023) berpendapat bahwa interaksi sosial adalah pengaruh timbal balik antara satu individu dengan individu lainnya serta antara individu dengan kelompok. Sebagai makhluk sosial, manusia dalam kehidupan sehari-hari saling berinteraksi, baik antarindividu maupun antara individu dan kelompok. Oleh karena itu, interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara satu individu dengan individu lainnya.

Interaksi sosial menurut Catron dan Allen (Meitasari, 2017) ialah mencakup beberapa aspek penting. Pertama, berhubungan dengan teman sebaya. Kedua, berkomunikasi dengan orang dewasa. Ketiga, menyelesaikan konflik yang muncul dalam hubungan sosial.

Interaksi sosial merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal. Mereka mampu menjalin hubungan sosial yang kuat, memahami perasaan dan motivasi orang lain, serta menyesuaikan diri dengan berbagai lingkungan dan kelompok. Anak-anak ini juga mampu menerima umpan balik positif dari orang lain, bekerja sama dengan baik, dan memiliki empati yang kuat, memungkinkan mereka untuk lebih mengerti dan mendukung orang lain (Madyawati, 2016).

Interaksi sosial adalah aspek penting dalam menentukan bagaimana orang berperilaku dan berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial juga berperan sebagai dasar untuk membentuk struktur sosial yang berpola, di mana orang-orang berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain. Dalam proses ini, seseorang menyesuaikan diri dengan orang lain dan bereaksi terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain. Contohnya, anak-

anak usia dini belajar banyak melalui bermain dengan teman sebaya. Bermain dengan teman sebaya membantu mereka mengembangkan ketrampilan sosial, ketrampilan berbicara, dan kemampuan untuk berbagi (Nofiyanti et al., 2023).

Bonner (Hidayati, 2018), berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu lain atau kelompok, dimana individu saling mempengaruhi dan mengubah satu sama lain. Dari interaksi tersebut, individu dapat mengalami perubahan dan pembelajaran. Salah satu aspek penting yang harus dimiliki seorang anak adalah perkembangan sosial atau kemampuan berinteraksi sosial. Jika interaksi sosial anak sudah baik sejak usia dini, maka tahap interaksi sosial selanjutnya akan lebih baik juga.

Dari referensi di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang memungkinkan terjalinnya hubungan antar individu, kelompok, atau individu dengan kelompok. Interaksi sosial memiliki berbagai fungsi dan bentuk yang beragam, dan dipengaruhi oleh berbagai faktor.

2. Aspek Interaksi Sosial Anak

Masa usia dini merupakan periode krusial dalam perkembangan anak, termasuk dalam aspek interaksi sosial anak. Pada tahap ini, anak mulai belajar membangun hubungan dengan orang lain, memahami emosi dan perasaan orang lain, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif. Kemampuan interaksi sosial yang baik pada usia dini akan menjadi fondasi penting bagi anak untuk sukses dalam kehidupan sosial dan emosional di masa depan.

Menurut Helms dan Turner (Ballerina, 2020) menambahkan bahwa interaksi sosial anak mencakup beberapa aspek sebagai berikut :

a. Anak dapat bekerja sama (*cooperating*) dengan teman

Kemampuan anak untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam mencapai tujuan bersama. Kemampuan ini melibatkan berbagai aspek, seperti komunikasi efektif, berbagi tugas, dan menghormati pendapat orang lain. Melalui kerja sama, anak-anak

belajar pentingnya kolaborasi, empati, dan penyelesaian konflik secara konstruktif.

- b. Anak mampu menghargai (*appreciate*) teman, termasuk menghargai milik, pendapat, dan hasil karya mereka
Melalui penghargaan terhadap milik, pendapat, dan hasil karya teman, anak-anak belajar pentingnya saling menghormati dan membangun hubungan sosial yang positif. Ini tidak hanya membantu mereka dalam interaksi sehari-hari tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial yang penting untuk masa depan.
- c. Anak mampu berbagi (*sharing*) dengan teman
Aktivitas yang memerlukan kerja sama dan berbagi, seperti permainan kelompok, dapat membantu anak-anak belajar dan mempraktikkan keterampilan berbagi dalam konteks yang menyenangkan dan mendukung.
- d. Anak mampu membantu (*helping others*) orang lain.
Dengan mengembangkan kemampuan untuk membantu orang lain, anak-anak tidak hanya belajar tentang pentingnya empati dan tanggung jawab, tetapi juga membangun keterampilan yang akan membantu mereka menjadi individu yang peduli dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Ada beberapa aspek dari kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun(Qonita et al., 2023), diantaranya sebagai berikut :

- a. Bersikap kooperatif
- b. Menunjukkan sikap toleran
- c. Mengekspresikan emosi
- d. Memahami peraturan

Setelah memahami dari berbagai referensi aspek-aspek kemampuan interaksi sosial dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Kooperatif
- b. Menghargai orang lain
- c. Berbagi dengan orang lain

- d. Membantu orang lain
- e. Mengekspresikan emosi dengan cara yang tepat
- f. Memahami peraturan

3. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak menurut Soekanto (Khoirunisa, 2021), ada 4 yaitu :

a. Faktor Imitasi

Imitasi yaitu tindakan mencontoh orang lain, baik dalam sikap, tingkah laku, dan penampilan fisiknya. Pada proses interaksi faktor imitasi mempunyai peran penting . Dari sisi positifnya imitasi dapat mendorong individu untuk mematuhi nilai-nilai yang berlaku atau hal yang ditiru oleh individu adalah hal yang baik. Tetapi dari segi negatif imitasi berdampak negatif bagi individu apabila yang ditiru adalah tindakan yang menyimpang

b. Faktor Sugesti

Sugesti terjadi ketika seseorang (pemberi sugesti) memengaruhi orang lain (penerima sugesti) untuk menerima ide atau pandangannya. Proses ini mirip dengan imitasi, di mana penerima meniru perilaku atau tindakan pemberi sugesti. Namun, sugesti berbeda dengan imitasi karena melibatkan faktor emosional. Ketika pihak penerima sugesti emosi, daya berpikir rasionalnya terhambat, sehingga ia lebih mudah menerima sugesti tanpa pertimbangan kritis.

c. Faktor Identifikasi

Manusia memiliki dorongan untuk meniru dan menjadi seperti orang lain yang dikagumi, dikenal sebagai identifikasi. Proses ini lebih dalam dan kuat daripada imitasi dan sugesti, dan dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar. Kita semua membutuhkan figur ideal dalam hidup, dan idola dapat memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan kepribadian kita. Dukungan Orang Tua

d. Faktor Simpati

Simpati adalah proses di mana seseorang merasa tertarik dengan orang lain, baik dalam bentuk kerja sama, rasa senang, hingga kekaguman. Perasaan ini muncul berdasarkan persepsi dan interaksi kita terhadap orang lain.

Meskipun dorongan utama simpati adalah memahami dan bekerja sama dengan orang lain, perasaan terhadap mereka memainkan peran penting. Kita cenderung lebih mudah bersimpati kepada orang yang kita anggap menarik, menyenangkan, atau patut dikagumi.

Interaksi sosial didorong oleh berbagai faktor, baik yang bekerja secara individual maupun saling berkaitan menurut Ahmadi (Hidayati, 2018).

a. Faktor Imitasi

Proses meniru perilaku atau tindakan orang lain, sering terjadi pada anak-anak saat belajar bahasa, tingkah laku, dan norma sosial.

b. Faktor Sugesti

Pengaruh psikis yang diterima tanpa kritik, dapat berasal dari diri sendiri atau orang lain. Mirip dengan imitasi, namun sugesti melibatkan penerimaan pandangan atau sikap tanpa pertimbangan kritis.

c. Faktor Identifikasi

Keinginan untuk menjadi sama dengan orang lain, biasanya figur yang dikagumi. Proses identifikasi dapat berlangsung secara sadar atau tidak sadar, rasional atau irasional.

d. Faktor Simpati

Perasaan tertarik dan ingin memahami orang lain, didasari oleh empati dan keinginan untuk bekerja sama. Perbedaan utama dengan identifikasi adalah dorongan utamanya yaitu ingin mengerti dan ingin kerja sama.

e. Faktor Pola Asuh

Cara orang tua membesarkan anak memengaruhi perkembangan kreativitas, rasa percaya diri, dan kemampuan bersosialisasi.

Pola asuh yang terbuka, saling menghargai, dan suportif dapat menumbuhkan sifat-sifat positif pada anak.

f. Faktor Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar yang merangsang indra dan memfasilitasi kontrol diri dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran.

Guru yang bijaksana dan mampu mengelola emosi anak dengan baik akan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

a. Faktor Teman Sebaya

Interaksi dengan teman sebaya membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, empati, dan rasa saling memahami.

Teman sebaya menjadi tempat untuk berbagi perasaan, pemikiran, dan pengalaman, sehingga terjalin hubungan sosial yang saling mempengaruhi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa empat faktor utama yang memengaruhi interaksi sosial adalah imitasi (meniru perilaku orang lain), sugesti (menerima pandangan tanpa kritik), identifikasi (ingin menjadi sama dengan orang lain), dan simpati (perasaan tertarik dan ingin memahami orang lain). Faktor lain seperti pola asuh, lingkungan belajar, dan interaksi dengan teman sebaya juga turut berperan dalam membentuk kualitas interaksi sosial dan hubungan antar individu.

4. Karakteristik Interaksi Sosial Anak

Menurut (Rachmayani, 2015) menyajikan beberapa karakteristik kemampuan sosial pada anak usia 5-6 tahun, antara lain:

- a. Anak umumnya cepat beradaptasi secara sosial. Misalnya, mereka cenderung memilih teman berdasarkan jenis kelamin yang sama awalnya, kemudian berkembang untuk berteman dengan anak-anak berjenis kelamin berbeda.

- b. Kelompok bermain mereka cenderung kecil dan bisa berubah-ubah.
- c. Anak-anak yang lebih kecil cenderung mengamati anak-anak yang lebih besar.
- d. Pola bermain anak prasekolah lebih bervariasi sesuai dengan kelas sosial dan jenis kelamin.
- e. Perselisihan sering terjadi tetapi tidak berlangsung lama, karena mereka cepat berdamai kembali. Anak laki-laki sering melakukan tindakan agresif dan menentang.
- f. Setelah masuk TK, kesadaran mereka terhadap jenis kelamin umumnya telah berkembang. Anak laki-laki lebih suka bermain di luar dan bermain kasar, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain dengan aktivitas seni seperti bermain boneka atau menari.

Sementara itu, (Yudhiarti, 2023), karakteristik perkembangan sosial anak usia dini 5-6 tahun sebagai berikut :

- a. Mengungkapkan gagasan terkait peran jenis kelamin.
- b. Memiliki teman yang baik, meskipun hanya untuk jangka waktu yang singkat.
- c. Sering mengalami konflik, namun hanya berlangsung sebentar.
- d. Mampu berbagi dan bergiliran.
- e. Berpartisipasi dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah.
- f. Menganggap setiap guru sebagai figur yang sangat penting.
- g. Ingin menjadi yang terbaik atau nomor satu.
- h. Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang miliknya.

Dari referensi di atas bahwa karakteristik interaksi sosial anak usia 5-6 tahun sebagai berikut :

- a. Anak-anak usia 5-6 tahun cepat beradaptasi secara sosial.
- b. Mereka cenderung memiliki kelompok bermain yang kecil dan berubah-ubah, menunjukkan fleksibilitas dalam hubungan sosial mereka.
- c. Anak-anak yang lebih kecil sering mengamati anak-anak yang lebih besar, meniru perilaku mereka Sebagian dari proses belajar sosial.

- d. Perselisihan sering terjadi tetapi cepat terselesaikan, menunjukkan mereka untuk berdamai dengan cepat.
- e. Pola bermain mereka bervariasi.
- f. Kesadaran terhadap peran jenis kelamin.
- g. Mampu berbagi dan bergiliran dalam berbagai kegiatan.
- h. Partisipasi aktif dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah.
- i. Menganggap setiap guru figur sebagai yang sangat penting.
- j. Anak-anak pada usia ini cenderung menjadi posesif terhadap barang-barang miliknya.
- k. Anak-anak ingin menjadi nomor satu, menunjukkan dorongan kompetitif dan motivasi untuk berprestasi.

5. Indikator Kemampuan Interaksi Sosial Anak

Indikator kemampuan interaksi sosial pada anak usia 5-6 tahun menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (Permendikbud, 2014) dapat mencakup berbagai aspek perkembangan sosial yang penting untuk anak-anak dalam kelompok usia ini. Berikut adalah beberapa indikator kemampuan interaksi sosial yang sering digunakan dalam STPPA:

- a. Bermain dengan teman sebaya.
- b. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- c. Berbagi dengan orang lain
- d. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
- e. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah
- f. Bersikap kooperatif dengan teman
- g. Menunjukkan sikap toleran
- h. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
- i. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Menurut Wiyani (Ismawati and Putri, 2020) bahwa ketercapaian kemampuan sosial anak berbeda-beda. Agar kemampuan interaksi sosial

anak usia 5-6 tahun tercapai, maka adapun standar indikator kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun, yaitu :

- a. Mampu bekerja sama atau bersikap kooperatif bersama temannya
- b. Menunjukkan sikap toleransi dalam bersosialisasi
- c. Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi
- d. Memahami peraturan dan disiplin dalam kegiatan
- e. Mengenal tata krama, sopan santun dan menghargai nilai sosial budaya setempat

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa indikator kemampuan anak usia 5-6 tahun, berikut beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari indikator yang diberikan:

- a. Bekerja sama
- b. Komunikasi efektif
- c. Menghargai kepemilikan orang lain
- d. Menghargai pendapat orang lain
- e. Menghargai hasil karya orang lain
- f. Berbagi dengan orang lain dalam permainan
- g. Berbagi dengan orang lain dalam pembelajaran
- h. Empati
- i. Tanggung Jawab
- j. Mengetahui perasaan temannya
- k. Merespon secara wajar
- l. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb)
- m. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah
- n. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

B. Permainan *Teachers Says* untuk Anak Usia Dini

1. Pengertian Permainan *Teachers Says*

Permainan *Teachers Says* ini penulis modifikasi dari permainan atau game *Simon Says*. Menurut Simon de Montfort (Sumiyati, 2023), yang dikenal sebagai pencipta permainan "*Simon Says*", permainan ini adalah sebuah aktivitas peran yang melibatkan 4-5 orang peserta. Simon juga menekankan bahwa permainan ini dapat digunakan untuk melatih kemampuan berbicara peserta didik. Peneliti berharap bahwa melalui permainan ini, kemampuan berbicara peserta didik dapat ditingkatkan, sekaligus memberikan mereka pengalaman dalam menghadapi situasi nyata.

Permainan *Teacher Says* adalah permainan yang hampir sama dengan *Simon Says*. Menurut (Hasibuan et al., 2023) permainan *Simon Says* merupakan permainan atau game yang menyenangkan dan menarik untuk anak di bawah 10 tahun. Permainan ini ada pemimpin dan pemain di dalam permainan yang akan memberikan perintah dengan awalan kata "*Simon berkata*" dan pemain akan mengikuti semua perintah pemimpin. Secara tidak langsung pemain satu dengan pemain lainnya akan saling berinteraksi dan berkomunikasi untuk bekerja sama dalam mengerjakan perintah dari pemimpin.

Untuk anak usia 5-6 tahun, pengertian *Teacher Says* bisa merujuk pada sebuah permainan atau aktivitas yang melibatkan perintah atau instruksi dari seorang guru (atau orang dewasa pengajar) kepada anak-anak. Dalam permainan ini, guru memberikan instruksi kepada anak-anak dengan memulai setiap perintah atau pernyataan dengan frasa *Teacher says* (misalnya, "*Teacher says, touch your nose*" / "Guru berkata, sentuh hidung kamu). Konsep permainan ini, di mana anak-anak harus mengikuti instruksi hanya jika guru berkata *Teacher says* / guru berkata, maka anak-anak seharusnya tidak melakukan aksi yang diminta, apabila guru tidak mengucapkan awalan kata "*Teacher Says*" atau guru berkata.

Berdasarkan referensi di atas dapat disimpulkan permainan *Teacher Says* ini adalah permainan yang berbasis pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak usia 5-6 tahun. Dalam permainan ini, seorang guru memberikan instruksi yang harus diikuti oleh anak-anak hanya jika instruksi dimulai dengan kata “Guru Berkata” (menggunakan kata guru karena di Indonesia) Permainan ini membantu mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak-anak dengan mengajarkan mereka untuk mendengarkan dengan cermat, mengikuti arahan, dan berkolaborasi dengan teman sebaya. Melalui aktivitas ini, anak-anak juga belajar tentang pentingnya aturan, perhatian, dan tanggung jawab dalam sebuah kelompok, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan sosial dan kognitif mereka.

2. Tujuan Permainan *Teachers Says*

Menurut (Hasibuan et al., 2023), pembelajaran berbasis permainan *Simon Says* bertujuan dengan pendekatan yang inovatif dalam merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi siswa di kelas. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk fokus mendengarkan instruksi dengan cermat dan merespons secara tepat sesuai dengan yang diinstruksikan. Aktivitas ini membantu melatih kemampuan kognitif siswa, terutama dalam hal memproses informasi dan mengikuti arahan dengan akurat. Selain itu, melalui permainan ini, siswa juga dapat lebih memahami materi pelajaran yang diajarkan, karena mereka terlibat secara aktif dalam interaksi yang menyenangkan dan bermakna.

Selain aspek kognitif, permainan ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Permainan *Simon Says* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam situasi yang santai namun terstruktur. Mereka belajar untuk berinteraksi dengan teman-teman sekelas, membangun kerja tim, dan saling menghormati dalam mengikuti aturan permainan. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi aktif, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Dengan demikian, model pembelajaran ini tidak hanya

meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa secara holistik.

Menurut Woodlard & Housman (Barik, 2021), menyatakan bahwa permainan *Simon Says* permainan yang menyenangkan untuk dilakukan untuk meningkatkan refleksi tubuh dan stimulasi pada ketrampilan motorik dan lainnya. Permainan *Simon Says* juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak dan memberikan stimulasi kepada anak dalam menghadapi situasi yang sebenarnya.

Permainan *Teacher Says* bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak usia dini dengan mengajarkan mereka untuk mendengarkan dan mengikuti instruksi dengan cermat, mengembangkan kepatuhan terhadap aturan, serta melatih kontrol diri dan kesabaran. Melalui aktivitas ini, anak-anak belajar memperhatikan isyarat sosial, bekerja sama dalam kelompok, dan merespon secara tepat terhadap perintah, yang semuanya berkontribusi pada keterampilan komunikasi dan hubungan sosial yang lebih baik.

3. Manfaat Permainan *Teachers Says*

Woodward dan Housman (Sumiyati, 2023) meyakini bahwa "*Simon Says*" tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat untuk melatih refleksi tubuh dan kemampuan motorik lainnya. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan keterampilan fisik dan kognitif peserta didik. Permainan yang melatih refleksi tubuh dan kemampuan motorik lainnya memiliki banyak manfaat, antara lain:

- a. Melatih refleksi tubuh: Permainan ini membantu meningkatkan kecepatan respon tubuh terhadap rangsangan. Anak-anak belajar merespons dengan cepat terhadap berbagai situasi, yang penting untuk keselamatan dan kelincahan mereka.
- b. Meningkatkan kemampuan motorik: Aktivitas permainan yang melibatkan gerakan fisik membantu memperkuat otot dan koordinasi tubuh. Ini mencakup kemampuan motorik kasar seperti berlari,

melompat, dan menangkap, serta kemampuan motorik halus seperti memegang dan mengontrol objek kecil.

- c. Pengembangan keterampilan fisik: Permainan ini mendukung perkembangan kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas tubuh. Anak-anak yang sering bermain secara fisik cenderung memiliki tubuh yang lebih sehat dan bugar.
- d. Pengembangan keterampilan kognitif: Selain keterampilan fisik, permainan juga merangsang otak. Anak-anak belajar merencanakan, membuat strategi, dan memecahkan masalah, yang semuanya penting untuk perkembangan kognitif mereka.
- e. Peningkatan kesehatan mental: Bermain dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan suasana hati. Anak-anak merasa lebih bahagia dan lebih sedikit mengalami kecemasan ketika mereka terlibat dalam permainan yang menyenangkan.
- f. Sosialisasi dan kerjasama: Permainan sering kali melibatkan interaksi dengan teman sebaya, yang membantu anak-anak belajar berbagi, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Ini sangat penting untuk perkembangan sosial mereka.
- g. Kedisiplinan dan kepatuhan pada aturan: Melalui permainan yang terstruktur, anak-anak belajar mengikuti aturan dan memahami pentingnya kedisiplinan. Ini membantu membentuk karakter dan sikap yang baik.

Menurut (Barik, 2021) mengatakan bahwa, permainan *Teachers Says* dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak karena manfaat yang ditawarkannya dalam membantu pertumbuhan, refleksi, dan perkembangan motorik. Melalui permainan ini, anak-anak dapat menguasai keterampilan berbicara dengan cara yang menyenangkan, terutama bagi mereka yang berusia di bawah 15 tahun. Permainan ini tidak hanya merangsang minat anak-anak dalam belajar bahasa, tetapi juga memupuk antusiasme mereka dalam berkomunikasi.

Selain itu, *Teachers Says* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dalam berbagai situasi, serta mendorong anak untuk berinteraksi satu sama lain. Bagi anak-anak yang lebih pendiam, permainan ini dapat dimainkan dalam lingkaran dengan teman-teman terdekat mereka, membantu mereka merasa lebih nyaman dan mengurangi kekhawatiran akan membuat kesalahan di depan umum. Dengan demikian, permainan ini menciptakan lingkungan yang mendukung bagi semua anak untuk berlatih berbicara.

Permainan *Teachers Says* bermanfaat bagi kemampuan interaksi sosial anak usia dini karena membantu mereka belajar mendengarkan dengan cermat, mengikuti instruksi, dan memahami serta mematuhi aturan dalam konteks sosial. Melalui permainan ini, anak-anak mengembangkan kontrol diri, kesabaran, dan kemampuan untuk memperhatikan isyarat sosial, seperti nada suara dan ekspresi wajah. Selain itu, mereka belajar bekerja sama dengan teman-teman dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, yang semuanya berkontribusi pada keterampilan komunikasi dan hubungan sosial yang lebih baik.

4. Prosedur menggunakan Permainan *Teachers Says*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya permainan *Teachers Says*, adalah permainan yang dimodifikasi dari permainan *Simon Says*. Prosedur menggunakan permainan *Teachers Says* juga hampir sama dengan *Simon Says*. Simon menyatakan bahwa permainan ini adalah permainan peran yang terdiri dari 4-5 anak dalam setiap kelompok. Selain itu, orang yang berperan sebagai *Simon* akan mengarahkan seluruh anggota kelompok tentang cara masuk ke kursi belakang mereka. Penulis berniat memanfaatkan permainan ini untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa serta memberikan pengalaman simulasi untuk menghadapi situasi nyata. Menurut Woodlard dan Housman 2016 (Barik, 2021), permainan ini menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan refleksi tubuh dan keterampilan motorik lainnya.

Menurut Wright (Matondang & Harahap, 2022), prosedur menggunakan permainan *Simon Says* yaitu permainan untuk tiga orang atau lebih dimana satu pemain berlaku sebagai “simon” dan mengucapkan instruksi kepada pemain lainnya dengan instruksi yang diawali dengan kata “*Simon* berkata”. Misalnya seperti “*Simon* berkata duduk” dan setiap pemain harus patuh mengikuti instruksi dari pemimpin atau yang menjadi “simon”. Apabila tidak mengikuti perintah atau instruksi dari pemimpin, maka pemain tersebut harus keluar dari permainan. Pemain tidak melakukan atau mengikuti instruksi jika pemimpin melakukan instruksi dan mengucapkan perintah dengan awalan kata “Simon berkata”.

Berdasarkan uraian prosedur di atas permainan *Teachers Says* juga mempunyai prosedur yang hampir sama dengan permainan *Simon Says* yang melibatkan 4-5 anak dalam setiap kelompok, di mana seorang guru berperan sebagai pemimpin yang memberikan instruksi kepada anggota kelompok lainnya. Instruksi hanya diikuti jika dimulai dengan kata “Guru berkata”. Misalnya “Guru berkata duduk”, yang harus diikuti oleh semua pemain. Jika instruksi tidak diawali dengan kata “Guru berkata”, pemain tidak harus mengikutinya, dan jika mereka tetap melakukannya, mereka harus keluar dari permainan. Permainan ini dirancang untuk mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak-anak usia 5-6 tahun dengan melibatkan mereka dalam aktivitas mendengarkan, mematuhi arahan, dan bekerja sama dengan teman-teman sebaya mereka. Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman simulasi yang membantu mengoptimalkan kemampuan berbicara dan keterampilan motorik anak-anak dalam menghadapi situasi nyata, menjadikannya sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

C. Pengaruh Permainan *Teachers Says* untuk Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Permainan *Teachers Says* ini adalah sebuah permainan yang berbasis pembelajaran menyenangkan dan menarik dengan instruksi. Permainan yang mirip dengan *Simon Says* dimana dalam permainan ada seorang pemimpin atau guru yang menjadi pemimpin yang memberikan instruksi menurut (Hasibuan et al., 2023). Beberapa anak menjadi pemain dan harus mengikuti instruksi atau perintah dari

guru dengan diawali kata “ Guru Berkata”. Permainan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mendengarkan dan konsentrasi, kerja sama kelompok, serta kemampuan mereka untuk mengikuti instruksi. Permainan ini sering digunakan untuk kegiatan kelompok untuk membuat suasana lebih menyenangkan dan melatih kemampuan interaksi sosial anak.

Kemampuan interaksi sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Kemampuan ini mencakup beberapa aspek seperti kemampuan mendengarkan dengan baik, memahami dan merespon, berempati, bekerja sama dalam kelompok. Dalam hal pengaruhnya terhadap kemampuan interaksi sosial anak Henderson dan Atencio (Ballerina, 2020) menyatakan bahwa pada masa kanak-kanak, anak belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, saudara kandung, orang tua, dan guru. Interaksi sosial anak mencakup hubungan antara anak dengan lingkungan sekitarnya, seperti hubungan dengan teman sebaya, keluarga, dan guru.

Permainan *Teachers Says* sangat efektif untuk perkembangan kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun karena mengajarkan mereka cara mendengarkan dan mengikuti instruksi dengan seksama, memahami dan mematuhi aturan, serta mengembangkan kontrol diri dan kesabaran. Pada usia ini, anak-anak sedang belajar mengenali dan menanggapi isyarat sosial serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Melalui permainan ini, mereka belajar bekerja sama dengan teman sebaya, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan belajar untuk merespon dengan tepat dalam konteks sosial. Permainan ini juga membantu mereka memahami pentingnya bergiliran dan menghormati peran kepemimpinan, yang semuanya penting untuk membangun hubungan sosial yang positif. Dijelaskan sebelumnya bahwa, konsep permainan ini sering digunakan dalam permainan yang mirip dengan *Simon Says*, di mana anak-anak harus mengikuti instruksi hanya jika guru menyertakan frasa *Teachers says* sebelumnya. Jika instruksi diberikan tanpa frasa *Teachers says*, maka anak-anak seharusnya tidak melakukan aksi yang diminta.

D. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, penting untuk merujuk pada penelitian lain yang relevan. Hal ini membantu peneliti memahami konteks penelitian secara lebih luas, mengidentifikasi celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi, serta menghindari pengulangan penelitian yang tidak diperlukan. Beberapa penelitian yang dapat dijadikan referensi dalam meneliti pengaruh permainan *Teacher Says* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini antara lain penelitian yang memiliki kesamaan topik dan metode dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Simon Says efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam memberikan arahan (*giving direction*) M(Barik, 2021). Penelitian dilakukan dengan metode kuasi-eksperimental terhadap 60 siswa kelas VII di SMPN 13 Tangerang Selatan, yang dibagi menjadi kelas eksperimen (menggunakan *Simon Says*) dan kelas kontrol (metode biasa). Berdasarkan analisis uji t-test menggunakan SPSS, nilai signifikansi (Asymp. Sig (2-tailed)) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa metode *Simon Says* efektif digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris, terutama dalam konteks memberikan arahan. Permainan ini membantu meningkatkan pemahaman, kefasihan, kosakata, pengucapan, dan tata bahasa siswa dibandingkan metode konvensional.
2. Menurut (Falogau, 2018) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Simon Says efektif dalam meningkatkan kosa kata siswa kelas dua SMP Negeri 1 Palopo. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan satu kelas sebagai sampel yang terdiri dari 20 siswa. Hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa skor rata-rata post-test (68.00) lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test (50.10). Uji t-test juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai probabilitas lebih kecil dari 0.05, yang berarti hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Kesimpulannya, permainan Simon Says efektif dalam meningkatkan kosa kata siswa, dan siswa memberikan respons positif terhadap metode pembelajaran ini.

3. Menurut (Matondang & Harahap, 2022) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan Simon Says berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mendengarkan (listening ability) siswa kelas VIII di MTSS Al-Washliyah Serbelawan. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata pre-test siswa adalah 26,45, dengan mayoritas siswa berada pada tingkat rendah. Setelah penerapan metode Simon Says, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79,03, dengan sebagian besar siswa berada pada tingkat baik. Perbedaan rata-rata skor antara pre-test dan post-test adalah 52,58, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan uji hipotesis, nilai t-observation (26,055) lebih besar dari t-table (2,042), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulannya, permainan Simon Says efektif dalam meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa.

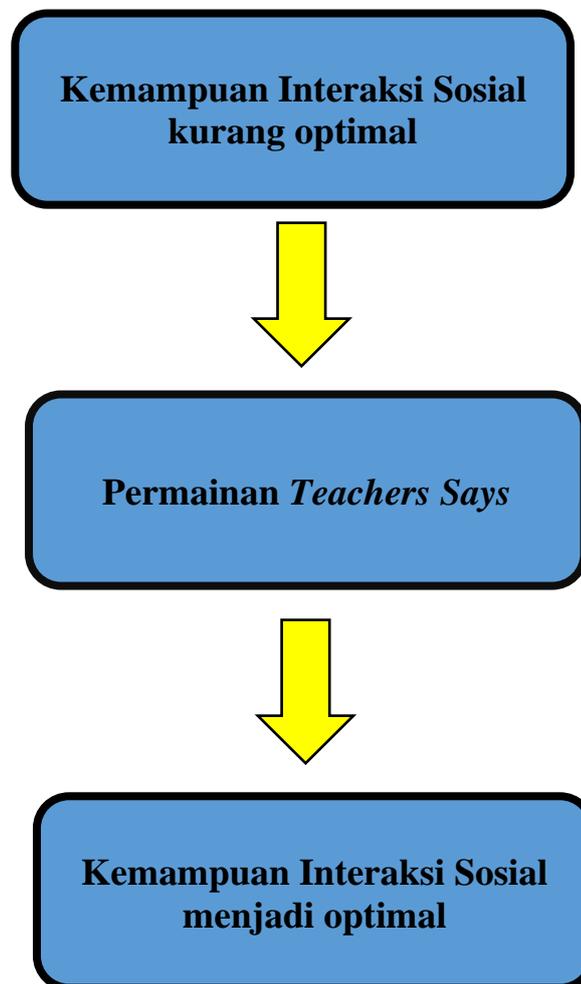
Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan permainan *Simon Says* dengan permainan *Teacher Says* yaitu permainan *Teachers Says* memiliki kelebihan utama dibandingkan *Simon Says* karena selain menyenangkan, juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan yang efektif. Dengan memanfaatkan peran guru, permainan ini dapat disesuaikan untuk menyampaikan instruksi yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga membantu siswa dalam keterampilan mendengarkan, konsentrasi, dan kepatuhan terhadap instruksi dalam konteks yang lebih baik digunakan untuk mempengaruhi perkembangan kemampuan interaksi usia dini.

E. Kerangka Pikir

Permainan *Teachers Says* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mempengaruhi pada kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya keterampilan sosial dalam perkembangan anak usia dini. Interaksi sosial yang baik sangat penting bagi perkembangan emosional dan kognitif anak. Dalam konteks ini, permainan *Teachers Says* diperkenalkan sebagai adaptasi dari permainan "*Simon Says*", yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan mendalam.

Setelah penerapan permainan *Teachers Says*, kemampuan interaksi sosial anak menunjukkan peningkatan. Hal ini terlihat dari perubahan anak dalam menunjukkan kemampuan interaksi sosialnya, seperti anak mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan guru atau teman sebayanya.

Berikut adalah kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Berdasarkan survey bahwa dalam penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu kemampuan interaksi sosial anak kurang optimal, dan anak yang memiliki kemampuan interaksi sosialnya masih kurang optimal, peneliti memberikan perlakuan atau treatment dengan permainan *Teachers Says* untuk mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak usia dini.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi sementara yang dibuat oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh permainan *Teachers Says* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Ha : Terdapat pengaruh permainan *Teachers Says* terhadap kemampuan interaksi sosial anak-anak usia 5-6 tahun

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen, yang merupakan pendekatan penelitian kuantitatif (Creswell, dalam (Prasetyo, 2012)) Penelitian eksperimen ini digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari perlakuan tertentu pada individu dalam situasi yang tidak terkendali (Sugiono, dalam (Matondang & Harahap, 2022)). Penelitian ini menerapkan desain pra-eksperimental dengan rancangan *one group pre-test and post-test* (tes awal - tes akhir kelompok tunggal). Desain eksperimen ini memungkinkan hasil perlakuan diketahui dengan lebih.

Adapun rancangan eksperimen dalam penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 1. Desain one group pre-test and post-test

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T ₁	X	T ₂

T₁ : Tes awal (*Pre Test*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (*Treatment*) diberikan kepada anak dengan menggunakan permainan *Teachers Says*

T₂ : Tes akhir (*Post Test*) dilakukan setelah diberikan perlakuan

B. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu:

1. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini, permainan *Teachers Says* sebagai variabel bebas.

2. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau yang merupakan akibat dari variabel bebas. Dalam penelitian ini, kemampuan interaksi sosial anak merupakan variabel terikat.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Permainan *Teachers Says*

Permainan *Teachers Says* yaitu sebuah permainan yang menyenangkan dan menarik untuk anak usia 5-6 tahun, dimana pada permainan tersebut mengajarkan kerjasama, kepatuhan, mendengarkan, konsentrasi, memberi kesempatan berinteraksi.

2. Kemampuan Interaksi Sosial

Kemampuan Interaksi Sosial usia 5-6 tahun dalam penelitian diukur melalui observasi langsung yaitu bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/pendapat/karya orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan area generalisasi yang mencakup subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Subjek penelitian biasanya mencakup anak-anak, guru, orang tua, kepala sekolah, atau seluruh elemen masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, populasi dalam penelitian ini mencakup semua anak putra dan putri Kelompok B di BA 'Aisyiyah Bumirejo I di Kecamatan Mungkid, yang berjumlah 13 anak.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian kuantitatif harus representatif terhadap populasinya. Pemilihan sampel perlu diperhatikan dan dipertimbangkan dengan cermat agar pengumpulan informasi menghasilkan data yang valid. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan sampel yang terdiri dari 13 anak Kelompok B di BA 'Aisyiyah Bumirejo I di Kecamatan Mungkid.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Sampling Jenuh. Sampling Jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 13 anak Kelompok B di BA 'Aisyiyah Bumirejo I di Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B BA 'Aisyiyah Bumirejo I di Kecamatan Mungkid, yang berlokasi di Dusun Pedak, Desa Bumirejo, Kecamatan Mungkid, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. Tempat ini dipilih karena ditemukan masalah terkait rendahnya kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Meskipun terdapat banyak jenis instrumen penelitian, peneliti harus memilih instrumen yang paling efektif dalam menyediakan data yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai alat pengumpulan data. Lembar observasi yang memuat indikator-indikator kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Observasi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman langsung tentang kondisi subjek, situasi di sekolah, dan keadaan anak Kelompok B di BA 'Aisyiyah Bumirejo I, Kecamatan Mungkid. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dibutuhkan kisi-kisi sebagai acuan pelaksanaan penelitian untuk mengetahui kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2.
Kisi-Kisi Pegumpulan Data dengan Observasi Kemampuan Interaksi Sosial
Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator yang diamati	Item
Kemampuan Interaksi Sosial	Kooperatif	Bekerja sama	Anak mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah	1
		Komunikasi efektif	Anak mampu berbicara dan mendengarkan teman dalam berbagi tugas	2
	Menghargai orang lain	Menghargai hak kepemilikan orang lain	Anak mampu meminta ijin meminjam benda milik orang lain	3
		Menghargai pendapat orang lain	Anak mampu mendengarkan pendapat orang lain	4
		Menghargai hasil karya orang lain	Anak mampu mengapresiasi hasil karya orang lain	5
	Berbagi dengan orang lain	Berbagi dengan orang lain dalam permainan	Anak mampu bergantian permainan dengan temannya	6
		Berbagi dengan orang lain dalam pembelajaran	Anak mampu berbagi alat tulis dengan temannya	7
	Membantu orang lain	Empati	Anak mampu membantu orang lain dalam kesulitan	8
		Tanggung jawab	Anak mampu membereskan atau meletakkan kembali ke tempatnya	9

Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator yang diamati	Item	
	Mengekspresikan emosi dengan cara yang tepat	Mengetahui perasaan temannya	Anak mampu merespon perasaan teman dengan cara yang sesuai	10	
		merespon secara wajar	Anak mampu mengenali perasaan teman dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh: a. Ekspresi senang b. Ekspresi sedih	11	
		Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb)	Anak mampu mengekspresikan perasaannya sendiri dengan cara yang sesuai	12	
	Memahami peraturan	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah		Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan	13
				Anak mampu mengikuti aturan kelas	14
		Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat		Anak mampu menggunakan kata-kata sopan (maaf, tolong, terima kasih dan permisi)	15
				Anak mampu berjabat tangan pada orang dewasa yang ditemui	16
			Anak mampu menjawab ketika disapa orang lain	17	

G. Validitas Data

Menurut Darma (Darma, 2021), validitas yaitu suatu alat ukur untuk mengukur kemampuan sasaran ukurnya. Dalam mengukur validitas, perhatian ditujukan pada isi dan instrumen. Uji validitas yang dimaksud untuk menilai seberapa akurat suatu uji menjalankan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar dapat mengukur apa yang perlu diukur. Instrumen yang baik harus mampu memenuhi dua persyaratan penting, adalah validitas. Instrumen dikatakan valid apabila mengukur apa yang diinginkan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengumpulkan data apabila instrumen tersebut sudah valid. Oleh karena itu, dengan menggunakan instrumen yang valid dalam pengumpulan data, validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *construct validity* dengan penilaian ahli atau *expert judgement*. *Expert judgement* dilakukan oleh Dr. Hermahayu, M.Si

H. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa Langkah dalam melaksanakan penelitian, sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan Penelitian

a. Observasi Awal

Kegiatan ini dilakukan untuk mencari informasi mengenai kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun.

b. Membuat Surat Izin Penelitian

Peneliti mengajukan surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukannya penelitian.

c. Persiapan Bahan dan Materi

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan semua bahan dan materi yang akan digunakan selama proses penelitian sehingga kegiatan penelitian dapat tercapai secara maksimal.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan untuk anak-anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di BA 'Aisyiyah Bumirejo 1, yang beralamat di Jalan Soekarno-Hatta Km 0,5 Dusun Pedak, Desa Bumirejo, Kecamatan Mungkid. Sebelum dilaksanakan perlakuan peneliti melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun sebelum dilakukan *treatment*, Kemudian diberikan kegiatan permainan *Teachers Says* dilakukan sebanyak 8 kali.

a. Persiapan alat dan bahan

1) Ruang yang cukup

Area bermain yang cukup luas agar anak-anak dapat bergerak dengan leluasa saat mengikuti instruksi permainan.

2) Musik

Musik pengiring yang menyenangkan dan energik dapat digunakan untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan anak-anak dalam permainan.

3) Gambar dan Kartu Intruksi

Kartu berisi perintah seperti gambar geometri, gambar ekspresi wajah, benda-benda alam.

b. Jadwal Pemberian Perlakuan

Tabel 3. Jadwal Pemberian Perlakuan

No	Pertemuan	Kegiatan	Alat dan Bahan
1.	1	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> kerjasama dalam kelompok, dengan instruksi membuat formasi bentuk geometri	Gambar geometri segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran
2.	2	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> kerjasama dalam kelompok, dengan instruksi menyelesaikan puzzle	Puzzle bentuk macam-macam binatang dan buah.
3.	3	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> intruksi menebak hewan apa	Lagu Bermain dalam lingkaran (monyet, gajah, harimau, kelinci,

No	Pertemuan	Kegiatan	Alat dan Bahan
		yang disebutkan ciri-cirinya dengan lagu.	burung ular dan jangkrik)
4.	4	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> dengan intruksi mengenali wajah teman yang senang, sedih, semangat, marah dll	Kartu gambar wajah atau emotikon Ketika senang, sedih, semangat, marah dll
5.	5	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> dengan instruksi " <i>Stop and go</i> ",	Musik (sesuai minat anak)
6.	6	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> kerjasama dalam kelompok, dengan instruksi mencari benda gambar atau benda yang berawalan dari huruf misal "guru berkata cari benda yang dengan huruf awal A" dan seterusnya	Benda-benda yang ada di kelas
7.	7	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> kerjasama dalam kelompok, kegiatan di luar ruangan dengan instruksi setiap kelompok mencari benda batu, daun dan bunga sesuai jumlah yang ditentukan	Gambar batu, daun dan bunga yang diberikan jumlah dan keranjang kecil untuk mengumpulkan benda yang sudah dikumpulkan setiap kelompok satu.
8.	8	Kegiatan permainan <i>Teachers Says</i> kombinasi, dengan instruksi mengkombinasikan semua elemen kegiatan yang diatas.	Gambar geometri, gambar kartu wajah, musik, puzzle, benda yang ada di kelas dan gambar benda alam

I. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan analisis Shapiro-Wilk dengan program *SPSS 25.0 for Windows*, diperoleh nilai signifikansi (*sig*) untuk data *pre-test* dan *post-test* lebih dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik parametrik, karena asumsi distribusi normal telah terpenuhi menurut (Raharjo, 2015). Teknik analisis yang digunakan

dalam penelitian ini adalah uji *t-test* untuk sampel berpasangan (*paired sample t-test*), guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah diberikan perlakuan dengan metode permainan *Teachers Says*.

Ho : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal

Ha : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi secara normal

2. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik. Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan skor *posttest* setelah mendapat perlakuan. Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji normalitas. Pengujian hipotesis ini akan menggunakan Uji statistik *paired sample t test* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows* yang merupakan uji parametrik. Bila sebaran data terbukti tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis beralih ke uji non parametrik, yaitu uji Peringkat Bertanda Wilcoxon. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun dengan permainan *Teachers Says*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, permainan *Teachers Says* terbukti berpengaruh pada kemampuan interaksi anak usia 5-6 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai uji t sebesar -12,684 dengan tingkat signifikansi Sig. (2-tailed) 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, bahwa permainan *Teachers Says* berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Sebelum diberikan perlakuan, banyak anak yang menunjukkan rendahnya dalam kemampuan interaksi sosial. Setelah diberikan perlakuan dengan permainan ini, anak-anak menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, lebih responsif terhadap instruksi, serta menunjukkan kemampuan kerja sama yang lebih baik.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan *Teachers Says* dapat berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial usia 5-6 tahun.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian menemukan bahwa permainan *Teachers Says* memiliki pengaruh dalam mengoptimalkan kemampuan interaksi sosial anak. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran berikut :

1. Guru di kelompok B BA 'Aisyiyah Bumirejo 1 Mungkid disarankan untuk mengimplementasikan permainan *Teachers Says* dalam pembelajaran. Hal ini karena permainan tersebut terbukti berpengaruh pada kemampuan interaksi sosial anak dan beberapa aspek lainnya.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memodifikasi permainan *Teachers Says*, misalnya dengan menambahkan visual seperti gambar-gambar menarik, sehingga permainan menjadi lebih kreatif dan menyenangkan bagi anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ballerina, R. (2020). Kemampuan interaksi sosial anak usia dini di kelompok bermain among siwi bantul. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD S-1*, 9(5), 396–404.
- Barik, A. (2021). The Effect Of Simon Says Game On Giving Direction. *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Batinah, B., Meiranny, A., & Arisanti, A. Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review. *Oksitosin : Jurnal Ilmiah Kebidanan*, 9(1), 31–39. <https://doi.org/10.35316/oksitosin.v9i1.1510>
- Bouti, S., Lihawa, K., & Napu, N. (2024). Peningkatan Kemampuan Membentuk Kalimat Sederhana Berbasis Budaya Lokal Melalui Teknik Simon Says (Enhancing the Ability to Form Simple Sentences Based on Local Culture Through the Simon Says Technique). *Journal Articlerticle*, 1(2), 45–55.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dinawati, Y. D., Syaodih, E., & Rudyanto, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro. *Edukid*, 15(1). <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20148>
- Falogau. (2018). *The Effectiveness Of Simon Says Game In Teaching Vocabulary To The Second Year Students Of Smpf Negeri 1 Palopo Felogau IDEAS Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*. 4778, 9–16.
- Hasibuan, A., Dini, I. H., Nadilah, D., & Rangkuti, R. W. (2023). Penerapan Game Simon Says Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Anak TK di Sekolah Az-Zalfa. In *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat* (Vol. 2, Issue 1, pp. 160–166). <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam>
- Hidayati, L. (2018). Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini Berdasarkan Pada Pemberian Gadget Oleh Orangtua Di Kelurahan Sukorejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Journal Articlerticle*.
- Ismawati, & Putri, A. A. (2020). Pengaruh Permainan Ligu terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng

- Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *Pengelolaan Kelas Pada Model Pembelajaran Kelompok Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Al- Mahira*, 3(2), 68–77.
- Khoirunisa, A. (2021). Analisis Iinteraksi Sosial Anak Usia Dini Dengan Teman Sebaya Di TK Dian Ekawati Kelompok B Pada Masa Pandemi Covid-19. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*,32.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/60960>
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60960/1/Revisi Skripsi_Andini Khoirunisa %20WATERMARK%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/60960/1/Revisi%20Skripsi_Andini%20Khoirunisa%20WATERMARK%29.pdf)
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=r-pADwAAQBAJ>
- Matondang, M. K. D., & Harahap, R. A. (2022). The Effect Of Simon Says Game Method On The Listening Ability For The Eighth Grade Students Of MTS AL-WASHLIYAH Serbelawan. *Bilingual : Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 4(2), 127–133. <https://doi.org/10.36985/jbl.v4i2.465>
- Meitasari, R. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Sangkanayu Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga*. 7–30.
- Nofiyanti, W., Sulistyaningtyas, R. E., & Astuti, F. P. (2023). *Edubasic Journal : Jurnal Pendidikan Dasar The Influence Of Gadget Use On The Development Of Social Interaction In Children Aged 5 – 6 Years*. 5(2), 203–212.
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. [https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf](https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN%20KEMENDIKBUD%20Nomor%20137%20Tahun%202014%20STANDAR%20NASIONAL%20PENDIDIKAN%20ANAK%20USIA%20DINI.pdf)
- Prasetyo, I. (2012). Teknik analisis data dalam research and development. *Jurusan PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Qonita, R., Laily Rosidah, & Fahmi. (2023). Pengaruh Youtube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 197–206. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2054>
- Rachmayani. (2015). *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 - 6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran PTK di PAUD Cahaya Qur'ani Tangerang*. 6.
[http://repository.uinbanten.ac.id/12463/2/S_PIAUD_161260034_Lampiran Depan.pdf](http://repository.uinbanten.ac.id/12463/2/S_PIAUD_161260034_Lampiran%20Depan.pdf)

- Raharjo, S. (2015). Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS Lengkap. Diakses Dari: <https://www.spssindonesia.com/2015/05/Cara-Uji-Normalitas-Shapiro-Wilk-Dengan.html>.
- Sumiyati, T. (2023). The Effectiveness of Simon Says Game for Improving Student 's Speaking Ability (A Quasi Experiment at The Tenth Grade of SMKN 3 Kota Serang. *Journal Articlerticle*, 1038–1054.
- Yudhiarti, N. P. (2023). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini (Usia 5-6 Tahun) Di Tk Islam Pas Assakiinah Mantingan Kab Ngawi. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan Islam*, 1(2), 19–25.
- Zanety, M. J., Sumarni, S., & Ratiyah. (2024). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Secara Berkelompok Di Tkn Pembina 1 Palembang. 4(1), 31–37.