

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI
SARTIKA KELOMPOK B MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan**



Oleh :

RIZAL BAHTIAR

NIM: 12507020711018

JURUSAN ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2019

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Dan Game Edukatif Pada Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Sartika Kelompok B Kota Malang”. Penelitian ini disusun sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Brawijaya.

Atas segala bimbingan dan bantuan yang diberikan dari berbagai pihak tersebut, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. dr. Wisnu Barlianto, M.Si.Med.,Sp.A(K) selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan saya kesempatan menuntut ilmu di FKUB-Malang.
2. Dr. Ahsan, S.Kep.,M.kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
3. Ns. Septi Dewi R., S.Kep., MN, sebagai pembimbing satu yang telah membimbing dan memberi semangat sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ns. Endah Panca Lydia.F, S.Kep,M.Kep, sebagai pembimbing dua yang telah membimbing dan memberi semangat sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep sebagai dosen penguji yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Ns. Niko Dima Kristianingrum, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom. sebagai ketua tim Tugas Akhir PSIK yang telah membantu dalam mengkoordinasikan proses pelaksanaan Tugas Akhir.
7. Yang tercinta Ayah, Ibu, adik dan keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung dan selalu memberi semangat.
8. Teman-teman seperjuangan PSIK FKUB tahun angkatan 2012 yang telah memberi motivasi kepada penulis
9. Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga tugas akhir ini nantinya dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan penyusun pada khususnya sebagaimana yang diharapkan. Amin.

Malang, 14 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Anak Prasekolah	6
2.2 Perkembangan Pada Anak Prasekolah	7
2.2.1 Aspek Perkembangan Anak.....	9
2.2.2 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak.....	12
2.3 Perkembangan Anak Pada Usia Dini.....	13
2.3.1 Pengertian Perkembangan Sosial.....	13
2.3.2 Proses Sosialisasi.....	15
2.3.3 Ciri-Ciri Sosial Pada Anak.....	16
2.3.4 Aspek Penting Dalam Perkembangan Sosial.....	17
2.4 Konsep Bermain.....	21
2.4.1 Pengertian Bermain	21
2.4.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain	22
2.4.3 Manfaat Bermain	24
2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Anak Bermain	25
2.4.5 Pengaruh Aktivitas Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	26

2.5 Bermain Ular Tangga	27
2.5.1 Pengertian Bermain Ular Tangga	27
2.5.2 Manfaat Bermain Ular Tangga	28
2.5.3 Ciri-Ciri Permainan Ular Tangga	31
2.5.4 Kelebihan Permainan Ular Tangga	31
2.5.5 Kekurangan permainan Ular Tangga.....	33
2.6 Game Edukatif pada Gadget	33
2.6.1 Pengertian Game Edukatif Pada Gadget.....	33
2.6.2 Manfaat Game Edukatif Pada Gadget.....	34
2.6.3 Kelebihan Game Edukatif Pada Gadget.....	35
2.6.4 Kekurangan Game Edukatif Pada Gadget.....	37

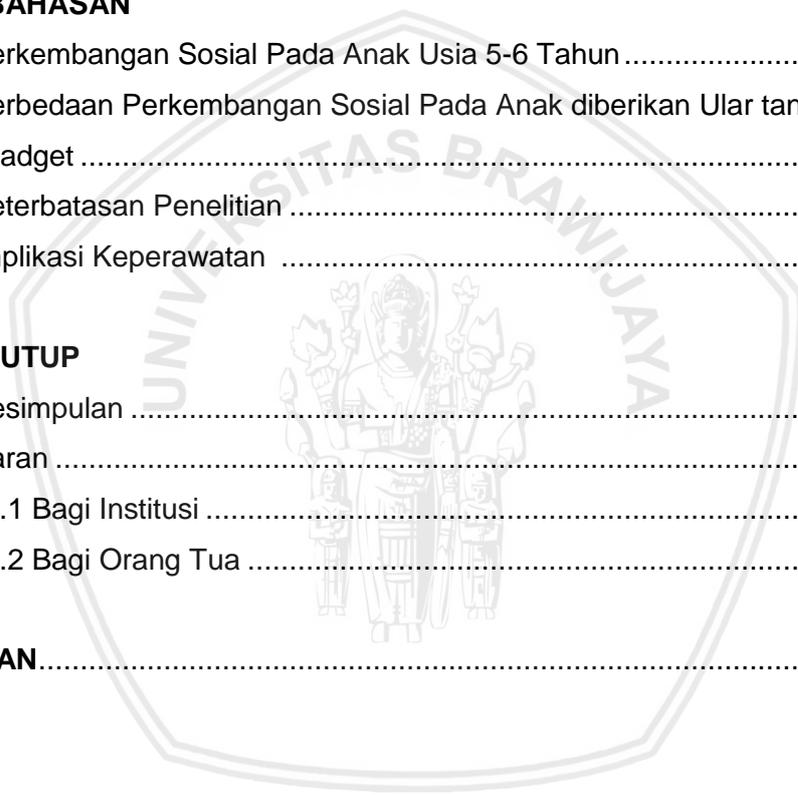
III. KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep.....	45
3.2 Hipotesa Penelitian	46

IV. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian	47
4.2 Populasi dan Sampel	47
4.2.1 Populasi.....	47
4.2.2 Sampel	48
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	48
4.4 Instrumen Penelitian.....	49
4.4.1 Media Penelitian	49
4.4.2 Alat Ukur Penelitian	50
4.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	52
4.5.1 Variabel Penelitian.....	52
4.5.2 Definisi Operasional.....	53
4.6 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data	54
4.6.1 Prosedur Penelitian.....	54
4.6.2 Pengumpulan Data	55
4.7 Analisa Data.....	56
4.7.1 Analisa Univariat.....	58
4.7.2 Analisa Bivariat	56
4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	57

4.8.2 Uji Reliabilitas	57
4.9 Etika Penelitian	58
V. HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA	
5.1 Data Hasil Penelitian	63
5.1.1 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak.....	63
5.1.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Pada Anak diberikan Ular tangga dan Gadget.....	65
VI. PEMBAHASAN	
6.1 Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun	66
6.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Pada Anak diberikan Ular tangga dan Gadget	69
6.3 Keterbatasan Penelitian	72
6.4 Implikasi Keperawatan	72
VII. PENUTUP	
7.1 Kesimpulan	74
7.2 Saran	74
7.2.1 Bagi Institusi	75
7.2.2 Bagi Orang Tua	76
LAMPIRAN	74



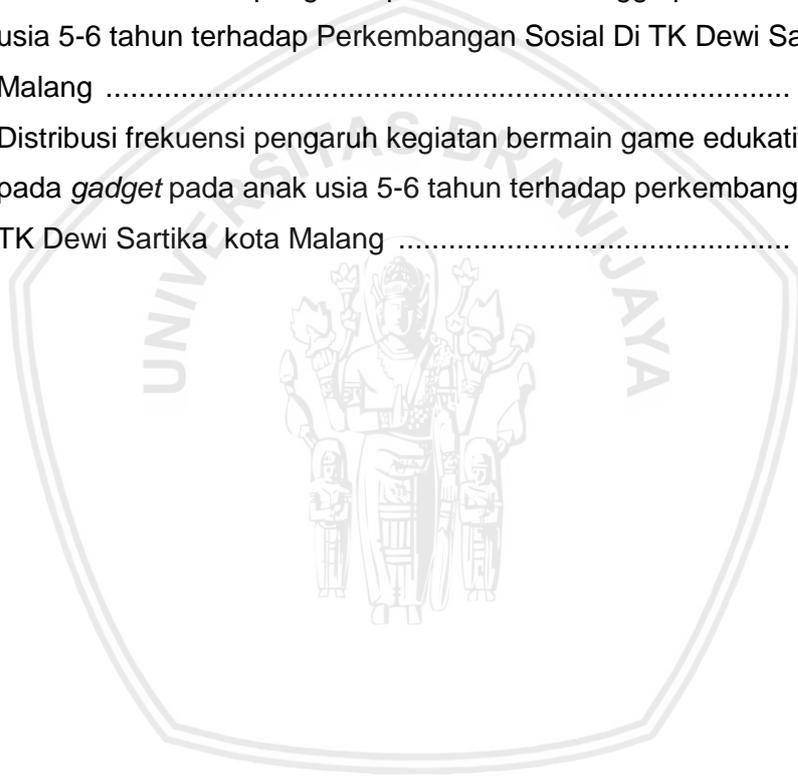
DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
1	Definisi Operasional	53
2	Distribusi frekuensi perbedaan hasil penilaian tes perkembangan Social pada kelompok permainan ular tangga dengan kelompok game edukatif pada gadget.....	63
3	<i>Output Rank</i> uji <i>Mann-Whitney</i>	65
4	Hasil uji <i>Mann-Whitney</i>	65



DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
1	Bagan Kerangka Konsep	45
2	Bagan Kerangka Kerja Penelitian.....	57
3	Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelompok permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget.....	63
4	Karakteristik usia responden pada kelompok permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget	63
5	Distribusi frekuensi pengaruh permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun terhadap Perkembangan Sosial Di TK Dewi Sartika kota Malang	63
6	Distribusi frekuensi pengaruh kegiatan bermain game edukatif pada <i>gadget</i> pada anak usia 5-6 tahun terhadap perkembangan social di TK Dewi Sartika kota Malang	4



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor		Halaman
1	SAK (Satuan Acara Kegiatan).....	78
2	Lembar Tes Perkembangan Sosial	80
3	Lembar Penilaian Tes Perkembangan Sosial.....	82
4	Media Ular Tangga.....	
5	Media Game Edukatif pada Gadget	87



Curriculum Vitae (CV)



Nama : Rizal Bahtiar

Tempat / Tanggal lahir : Banyuwangi, 23 April 1994

NIM : 125070207111018

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Pekerjaan : mahasiswa

Alamat : Desa Wringinrejo dsn.krajan Rt/Rw 04/01

Alamat email : rizalbahtiar763@yahoo.co.id

No. HP : 087755531773

Riwayat pendidikan :

SD : SD 1 Wringinrejo (2000-2006)

SMP : SMP Bustanul Makmur genteng (2006-2009)

SMA : SMA NEGERI 2 Genteng (2009-2012)

Kuliah : Universitas Brawijaya (2012-sekarang)

Pengalaman organisasi : -

repository.ub.ac.id

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI
SARTIKA KELOMPOK B KOTA MALANG**

Rizal Bahtiar, Septi Dewi Rachmawati, Endah Panca LF

ABSTRAK

Masa usia prasekolah yang berada pada usia 5-6 tahun merupakan masa yang penting dan anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan berbagai potensi. Permainan sosial yang biasa digunakan adalah ular tangga dan game edukatif pada gadget, oleh karena itu penelitian akan melakukan perbandingan antara kedua permainan terhadap perkembangan sosial anak. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi perbedaan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget. Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experimental* dengan pendekatan *Posttest Design with Comparison Group*. Sample yang dipilih *total sampling* dengan jumlah sample 24 orang. Perbedaan perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget dianalisis dengan uji Mann Whitney karena data hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, keseluruhan data dinyatakan tidak berdistribusi normal. diperoleh rata-rata skor kelompok ular tangga sebesar 71,92 (dengan rata-rata ranking 12,96), sedangkan rata-rata skor kelompok gadget sebesar 71,82 (dengan rata-rata ranking 11,95). Rata-rata kedua kelompok mempunyai selisih yang sangat kecil sebesar 0,10 untuk rata-rata skor dan sebesar 1,01 untuk rata-rata ranking. Signifikansi perbedaan rata-rata perkembangan sosial antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget diuji dengan uji Mann Whitney didapatkan nilai Z hitung yang lebih besar dari -Z tabel ($-0,402 > -1,960$), dan nilai signifikansi lebih besar dari α ($0,688 > 0,050$). Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial anak sejak usia dini bisa dilakukan dengan metode bermain seperti ular tangga dan game edukatif pada gadget.

Kata kunci : ular tangga, game edukatif pada gadget, perkembangan sosial, anak

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI SARTIKA KELOMPOK B KOTA MALANG

Rizal Bahtiar, Septi Dewi Rachmawati, Endah Panca LF

ABSTRAK

Preschool period in 5-6 years old is an important period of time and children start to become sensitive in receiving several attempts in order to develop all kind of potential. Social game often use is snake and ladder game also educational games on the gadget, and therefore this study would like to compare both games toward fine cognitive development. The purpose of this study is to identify differences in the social development of children in 5-6 years old were given a game of snakes and ladders and educational games on the gadget. The design used in this study was quasi experimental with a mentor of Posttest Design with Comparison Group. Samples were selected for total sampling with a sample size of 24 people. The differences in children's social development between the snake ladder group and the gadget group were analyzed by the Mann Whitney test because the data from the Shapiro-Wilk normality test results showed that all data were not normally distributed. The average score of the snake ladder group was 71.92 (with an average ranking of 12.96), while the average score of the gadget group was 71.82 (with an average ranking of 11.95). On average, the two groups had a very small difference of 0.10 for the average score and at 1.01 for the ranking average. The significance of the difference in the average social development between the snake ladder group and the gadget group was tested by the Mann Whitney test which obtained a calculated Z value greater than -Z table ($-0.402 > -1,960$), and a significance value greater than α ($0.688 > 0.050$). Based on result of the study, it is recommended to optimize children's social development from an early age it can be done by playing snake ladders and educational games on gadgets.

Keyword : snakes and ladders, educational game on the gadget, social development, child

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI
SARTIKA KELOMPOK B MALANG**

TUGAS AKHIR

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Keperawatan**



Oleh :

RIZAL BAHTIAR

NIM: 12507020711018

**JURUSAN ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Dan Game Edukatif Pada Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Sartika Kelompok B Kota Malang". Penelitian ini disusun sebagai persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Brawijaya.

Atas segala bimbingan dan bantuan yang diberikan dari berbagai pihak tersebut, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

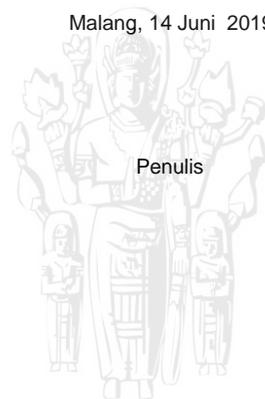
1. Dr. dr. Wisnu Barlianto, M.Si.Med.,Sp.A(K) selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan saya kesempatan menuntut ilmu di FKUB-Malang.
2. Dr. Ahsan, S.Kep.,M.kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
3. Ns. Septi Dewi R., S.Kep., MN, sebagai pembimbing satu yang telah membimbing dan memberi semangat sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Ns. Endah Panca Lydia.F, S.Kep,M.Kep, sebagai pembimbing dua yang telah membimbing dan memberi semangat sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ns. Tony Suharsono, S.Kep., M.Kep sebagai dosen penguji yang telah membimbing dan memberi masukan sehinggga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Ns. Niko Dima Kristianingrum, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Kom. sebagai ketua tim Tugas Akhir PSIK yang telah membantu dalam mengkoordinasikan proses pelaksanaan Tugas Akhir.
7. Yang tercinta Ayah, Ibu, adik dan keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung dan selalu memberi semangat.
8. Teman-teman seperjuangan PSIK FKUB tahun angkatan 2012 yang telah memberi motivasi kepada penulis
9. Semua pihak yang turut berperan dalam penyelesaian proposal tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga tugas akhir ini nantinya dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya dan penyusun pada khususnya sebagaimana yang diharapkan. Amin.

Malang, 14 Juni 2019



Penulis

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI SARTIKA KELOMPOK B KOTA MALANG

Rizal Bahtiar, Septi Dewi Rachmawati, Endah Panca LF

ABSTRAK

Masa usia prasekolah yang berada pada usia 5-6 tahun merupakan masa yang penting dan anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan berbagai potensi. Permainan sosial yang biasa digunakan adalah ular tangga dan game edukatif pada gadget, oleh karena itu penelitian akan melakukan perbandingan antara kedua permainan terhadap perkembangan sosial anak. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi perbedaan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget. Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experimental* dengan pendekatan *Posttest Design with Comparison Group*. Sample yang dipilih *total sampling* dengan jumlah sample 24 orang. Perbedaan perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget dianalisis dengan uji Mann Whitney karena data hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, keseluruhan data dinyatakan tidak berdistribusi normal. diperoleh rata-rata skor kelompok ular tangga sebesar 71,92 (dengan rata-rata ranking 12,96), sedangkan rata-rata skor kelompok gadget sebesar 71,82 (dengan rata-rata ranking 11,95). Rata-rata kedua kelompok mempunyai selisih yang sangat kecil sebesar 0,10 untuk rata-rata skor dan sebesar 1,01 untuk rata-rata ranking. Signifikansi perbedaan rata-rata perkembangan sosial antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget diuji dengan uji Mann Whitney didapatkan nilai Z hitung yang lebih besar dari -Z tabel (-0,402 > -1,960), dan nilai signifikansi lebih besar dari α (0,688 > 0,050). Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial anak sejak usia dini bisa dilakukan dengan metode bermain seperti ular tangga dan game edukatif pada gadget.

Kata kunci : ular tangga, game edukatif pada gadget, perkembangan sosial, anak

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI
SARTIKA KELOMPOK B KOTA MALANG**

Rizal Bahtiar, Septi Dewi Rachmawati, Endah Panca LF

ABSTRAK

Preschool period in 5-6 years old is an important period of time and children start to become sensitive in receiving several attempts in order to develop all kind of potential. Social game often use is snake and ladder game also educational games on the gadget, and therefore this study would like to compare both games toward fine cognitive development. The purpose of this study is to identify differences in the social development of children in 5-6 years old were given a game of snakes and ladders and educational games on the gadget. The design used in this study was quasy experimental with a mentor of Postest Design with Comparison Group. Samples were selected for total sampling with a sample size of 24 people. The differences in children's social development between the snake ladder group and the gadget group were analyzed by the Mann Whitney test because the data from the Shapiro-Wilk normality test results showed that all data were not normally distributed. The average score of the snake ladder group was 71.92 (with an average ranking of 12.96), while the average score of the gadget group was 71.82 (with an average ranking of 11.95). On average, the two groups had a very small difference of 0.10 for the average score and at 1.01 for the ranking average. The significance of the difference in the average social development between the snake ladder group and the gadget group was tested by the Mann Whitney test which obtained a calculated Z value greater than -Z table ($-0.402 > -1,960$), and a significance value greater than α ($0.688 > 0.050$). Based on result of the study, it is recommended to optimize children's social development from an early age it can be done by playing snake ladders and educational games on gadgets.

Keyword : snakes and ledders, educational game on the gadget, social development, child

DAFTAR ISI

	Halaman
Judul	i
Lembar Persetujuan	iii
Lembar Pengesahan	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar isi	vii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Anak Prasekolah.....	6
2.2 Perkembangan Pada Anak Prasekolah.....	7
2.2.1 Aspek Perkembangan Anak.....	9
2.2.2 Prinsip-Prinsip Perkembangan Anak.....	12
2.3 Perkembangan Anak Pada Usia Dini.....	13
2.3.1 Pengertian Perkembangan Sosial.....	13
2.3.2 Proses Sosialisasi.....	15
2.3.3 Ciri-Ciri Sosial Pada Anak.....	16
2.3.4 Aspek Penting Dalam Perkembangan Sosial.....	17
2.4 Konsep Bermain.....	21
2.4.1 Pengertian Bermain.....	21
2.4.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain.....	22
2.4.3 Manfaat Bermain.....	24
2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Anak Bermain.....	25
2.4.5 Pengaruh Aktivitas Bermain Bagi Perkembangan Anak.....	26



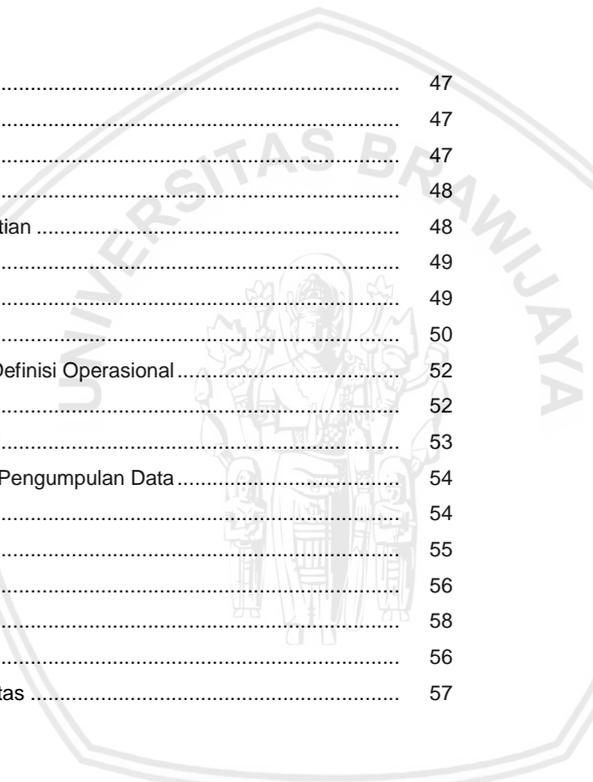
2.5 Bermain Ular Tangga	27
2.5.1 Pengertian Bermain Ular Tangga	27
2.5.2 Manfaat Bermain Ular Tangga	28
2.5.3 Ciri-Ciri Permainan Ular Tangga	31
2.5.4 Kelebihan Permainan Ular Tangga	31
2.5.5 Kekurangan permainan Ular Tangga	33
2.6 Game Edukatif pada Gadget	33
2.6.1 Pengertian Game Edukatif Pada Gadget	33
2.6.2 Manfaat Game Edukatif Pada Gadget	34
2.6.3 Kelebihan Game Edukatif Pada Gadget	35
2.6.4 Kekurangan Game Edukatif Pada Gadget	37

III. KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

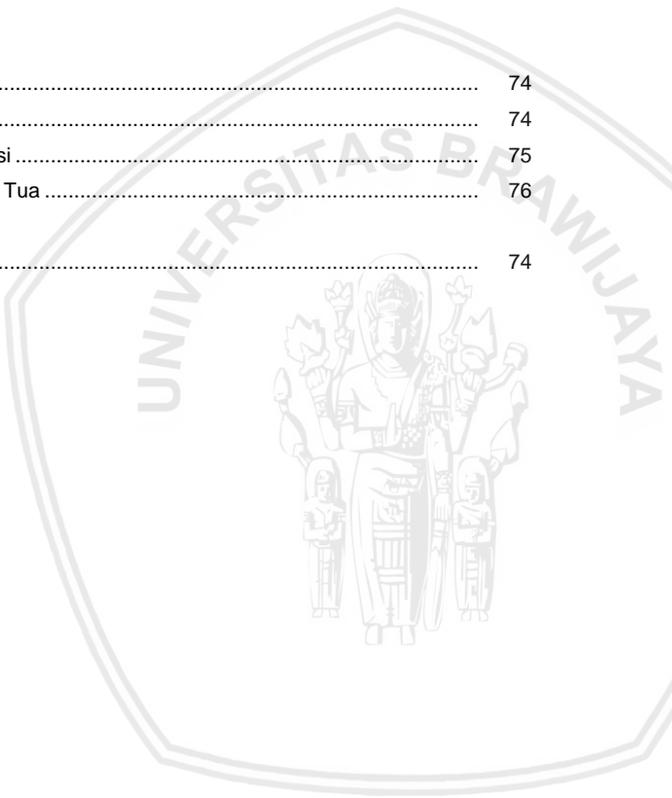
3.1 Kerangka Konsep	45
3.2 Hipotesa Penelitian	46

IV. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian	47
4.2 Populasi dan Sampel	47
4.2.1 Populasi	47
4.2.2 Sampel	48
4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	48
4.4 Instrumen Penelitian	49
4.4.1 Media Penelitian	49
4.4.2 Alat Ukur Penelitian	50
4.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	52
4.5.1 Variabel Penelitian	52
4.5.2 Definisi Operasional	53
4.6 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data	54
4.6.1 Prosedur Penelitian	54
4.6.2 Pengumpulan Data	55
4.7 Analisa Data	56
4.7.1 Analisa Univariat	58
4.7.2 Analisa Bivariat	56
4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas	57



4.8.2 Uji Reliabilitas	57
4.9 Etika Penelitian	58
V. HASIL PENELITIAN DAN ANALISA DATA	
5.1 Data Hasil Penelitian	63
5.1.1 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak.....	63
5.1.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Pada Anak diberikan Ular tangga dan Gadget.....	65
VI. PEMBAHASAN	
6.1 Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun	66
6.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Pada Anak diberikan Ular tangga dan Gadget	69
6.3 Keterbatasan Penelitian	72
6.4 Implikasi Keperawatan	72
VII. PENUTUP	
7.1 Kesimpulan	74
7.2 Saran	74
7.2.1 Bagi Institusi	75
7.2.2 Bagi Orang Tua	76
LAMPIRAN	74



DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
1	Definisi Operasional.....	53
2	Distribusi frekuensi perbedaan hasil penilaian tes perkembangan Social pada kelompok permainan ular tangga dengan kelompok game edukatif pada gadget.....	63
3	<i>Output Rank</i> uji <i>Mann-Whitney</i>	65
4	Hasil uji <i>Mann-Whitney</i>	65



DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
1	Bagan Kerangka Konsep	45
2	Bagan Kerangka Kerja Penelitian.....	57
3	Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin kelompok permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget.....	63
4	Karakteristik usia responden pada kelompok permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget	63
5	Distribusi frekuensi pengaruh permaian ular tangga pada anak usia 5-6 tahun terhadap Perkembangan Sosial Di TK Dewi Sartika kota Malang	63
6	Distribusi frekuensi pengaruh kegiatan bermain game edukatif pada <i>gadget</i> pada anak usia 5-6 tahun terhadap perkembangan social di TK Dewi Sartika kota Malang	4



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor		Halaman
1	SAK (Satuan Acara Kegiatan).....	78
2	Lembar Tes Perkembangan Sosial	80
3	Lembar Penilaian Tes Perkembangan Sosial.....	82
4	Media Ular Tangga.....	
5	Media Game Edukatif pada Gadget	87



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak berdasarkan (Augusta, 2012). Anak usia dini berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dalam rentang kehidupannya. Setiap anak memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda. Perkembangan sosial anak tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial. Sebagaimana dinyatakan oleh (Susanto, 2012).

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama.

Bermain merupakan dunia anak. Anak menggali pengetahuannya melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan esensial bagi anak, dan anak tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Bermain mendorong anak melakukan berbagai kegiatan dalam memecahkan berbagai masalah melalui penemuan. Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara

menyenangkan. Saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka mempraktikkan dan mengonsolidasikan keterampilan yang baru.

Permainan ular tangga menjelaskan tujuan dari permainan ular tangga yaitu Agar peserta didik belajar secara menyenangkan, selain itu juga melatih peserta didik tentang sikap jujur dan tahu aturan. Permainan ular tangga menjadi tiga yaitu: (1) melatih peserta didik dalam bekerja sama kelompok, (2) melatih peserta didik dalam menjawab soal-soal pengetahuan umum, (3) dan meningkatkan kekuatan fisik dan mental peserta didik. Secara umum penggunaan metode permainan ular tangga diharapkan dapat memacu semangat berkompetisi peserta didik, meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang lebih baik lagi.

Perkembangan tentang teknologi dan banyak anak-anak yang sudah terbiasa merasakan perkembangan teknologi ini, seperti penggunaan gadget. Banyak orang mengatakan gadget hanya memiliki pengaruh negatif pada anak, namun di balik itu semua terdapat manfaat yang besar untuk merangsang perkembangan tumbuh kembang anak dengan permainan gadget yang memberikan edukasi pada anak tentang angka, warna dan gambar (Arsyad, 2011).

Kemajuan teknologi kegiatan bermain anak beralih dari kegiatan yang menggunakan aktivitas fisik aktif secara individu atau berkelompok ke bentuk permainan yang menggunakan alat-alat elektronik yang cenderung dilakukan sendiri dan bersifat pasif seperti gadget atau menonton televisi. Kegiatan bermain tersebut menyebabkan anak-anak cenderung bergerak secara terbatas dan pasif, serta lebih banyak melakukan aktivitas secara individu. Komunikasi yang biasanya terjadi saat melakukan permainan secara

berkelompok hilang dan interaksi yang biasanya terjadi antara anak dengan anak yang lain kini tidak terjalin secara maksimal.

Setelah melakukan studi pendahuluan di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang yang merupakan Taman Kanak-Kanak (TK) dimana didalamnya terdapat bermacam-macam permainan. Jumlah murid TK dikelas kelompok B1 sebanyak 13 anak dan B2 jumlah muridnya sebanyak 11 anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui sejauh mana Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Gadget (Game Edukasi) terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Dewi Sartika Kelompok B Malang.

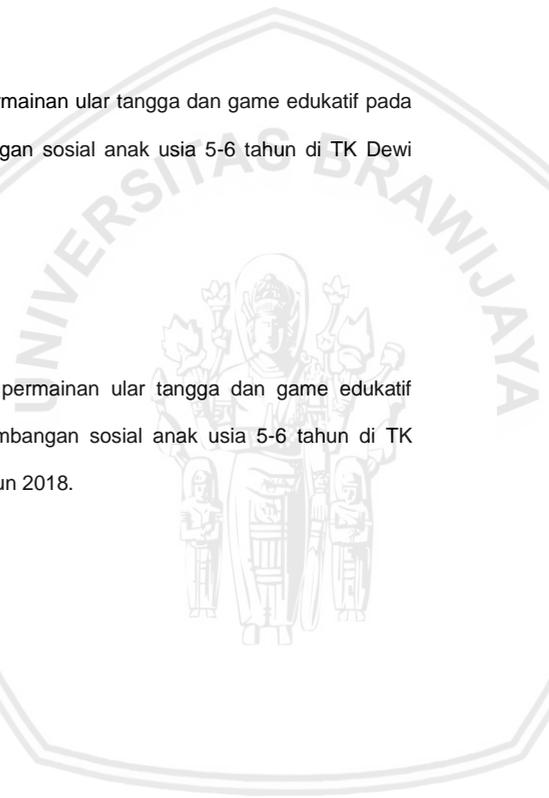
1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Tahun 2018.



1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan permainan ular tangga.
2. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan game edukatif pada *gadget*.
3. Mengidentifikasi perbedaan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Lembaga Pendidikan Prasekolah

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

- a. Dengan diperolehnya informasi mengenai pengaruh dari permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget* terhadap kemampuan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun, maka pihak sekolah dan orang tua murid dapat menggunakan salah satu atau kedua permainan tersebut sebagai media pembelajaran.
- b. Untuk bidang keperawatan, dari penelitian ini diharapkan perawat dapat lebih memahami tahapan-tahapan perkembangan anak dan stimulus-stimulus yang baik dan dapat diberikan pada anak untuk meningkatkan perkembangannya khususnya pada anak usia 5-6 tahun.
- c. Dengan mengetahui pengaruh dari permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget* terhadap perkembangan sosial anak, maka diharapkan masyarakat dapat lebih memperhatikan dan memantau

anak-anaknya saat bermain serta dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan sosialnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Prasekolah

Masa prasekolah dimulai dari usia 2-6 tahun, pada saat ini pertumbuhan berlangsung dengan stabil, terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dengan meningkatnya keterampilan dan proses berfikir, usia dini merupakan usia yang sangat menentukan untuk perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Oleh karena itu pada masa ini disebut dengan masa emas dalam kehidupan anak-anak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan (Narendra, 2010).

Dalam perkembangan ada beberapa tahapan yaitu: 1) sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensories dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorinya, usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya, 2) masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu pagi, siang, sore, malam berdasarkan (Noorlaila, 2010),

Anak pada usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan

- Perkembangan bahasa anak semakin baik, dengan anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- Perkembangan daya pikir sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan.

2.2 Perkembangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu (anak usia dini) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik dan psikis, (Wiyani, 2012). Sistematis dimaknai bahwa perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau mempengaruhi antara bagian-bagian organisme. Progresif berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan meluas, baik fisik dan psikis. Sedangkan berkesinambungan berarti perubahan berlangsung secara bertahap dan berurutan.

Perkembangan sebagai serangkaian “kelahiran” atau periode penguatan kepekaan, dimana setiap kepekaan memunculkan minat dan ketrampilan baru. Perkembangan dan pertumbuhan anak dapat diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang ditinjau dari beberapa sudut pandang yang berbeda dari para ahli. Diantaranya :

- a. Teori Psikososial mengemukakan ada delapan tahap perkembangan manusia, tiga di antaranya adalah tahap perkembangan yang terjadi pada anak usia dini; tahap percaya dan tidak percaya (usia lahir hingga 1,5 tahun), rasa percaya akan berkembang jika kebutuhan

anak bertemu dengan sikap konsisten dan penuh kasih sayang dari lingkungan. Tahap otonom dan malu-ragu (usia 1,5-3 tahun), merupakan tahap kemerdekaan atau kebebasan ketika anak ingin melakukan sesuatu untuk mereka sendiri. Jika banyak dilarang dan dihukum, mereka cenderung mengembangkan perasaan malu dan ragu. Tahap inisiatif vs rasa bersalah,). Anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi tantangan-tantangan baru yang menuntut perilaku aktif dan berguna. Anak dituntut untuk bertanggung jawab tubuh, perilaku, mainan dan binatang peliharaan mereka dan berinisiatif, (Santrock, 2011).

- b. Teori Maturation (kematangan) anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang. Teori ini meyakini bahwa perkembangan fisik, sosial emosional dan intelektual mengikuti tahapan perkembangan. Anak dapat mengembangkan potensi secara optimal atau tidak tergantung dengan lingkungannya.
- c. Teori Konstruktivisme perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuannya melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial. Perkembangan mental, bahasa dan sosial ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial. Proses belajar membangkitkan beragam proses perkembangan yang dapat terjadi jika anak berinteraksi dengan orang lain dan ketika mereka bekerjasama dengan temannya.

2.2.1 Aspek Perkembangan Anak

Ada beberapa aspek perkembangan anak prasekolah menurut beberapa pemerhati anak-anak sebagai berikut.

a. Perkembangan Fisik

Ada beberapa hal yang termasuk ke dalam perkembangan fisik:

1. Tinggi badan anak mengalami penambahan 6 cm dan berat badan 2-kg pertahun. Namun pola pertumbuhan bervariasi secara individual. Ada pengaruh faktor bawaan, defisiensi hormon pertumbuhan dan masalah fisik yang terjadi pada masa kanak-kanak.
2. Perkembangan otak. Pada usia 6 tahun, otak telah mencapai 95 persen volume dewasanya. Sebagian peningkatan tersebut disebabkan oleh peningkatan jumlah dan ukuran ujung-ujung syaraf reseptor. Neurotranmitter yang konsentrasinya meningkat pada usia 3-6 tahun adalah dopamin. Peningkatan kematangan otak berkontribusi terhadap perubahan-perubahan kemampuan kognitif.
3. Motorik kasar. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras berdasarkan, semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakannya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan demikian ketrampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Contoh gerakan motorik kasar adalah, melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat, melempar dan sebagainya.
4. Perkembangan Gerak Motorik halus. Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan, dan kemampuan fisik tersebut diatas terjadi

secara teratur dan bertahap sesuai dengan penambahan umur. Perkembangan fisik-motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif, khususnya intelektual, merupakan sebagai proses konstruksi. Secara sederhana, perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yakni logika-matematika dan sains, untuk meningkatkan hal tersebut maka anak dilatih meningkatkan pengertian pada bilangan, menemukan hubungan sebab akibat dan meningkatkan kemampuan berpikir logisnya, (Suyadi, 2010). Selain hal-hal tersebut kemampuan anak-anak yang harus terus ditumbuhkan secara terus menerus karena, bertanya sebagai tanda keingintahuan adalah salah satu karakteristik paling permanen dan pasti dari pemikiran yang kuat. Keingintahuan menandakan semangat yang aktif, terbuka dan berorientasi pada pemecahan masalah dan merupakan elemen penting dari kreativitas, inovasi dan kemajuan anak-anak.

c. Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, (Suyadi, 2010). Untuk dapat mengembangkan atau mencerdaskan sosio-emosional anak-anak diberikan stimulus melalui permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosio-emosional anak. Pola perkembangan sosio-emosional anak usia dini diantaranya: takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, dukaa cita, rasa ingin tahu, dan kegembiraan. Ada beberapa hal yang hendaknya ditanamkan agar sosio-emosionalnya tumbuh dan berkembang dengan baik diantaranya. a) Mengembangkan empati dan

kepedulian, b) menanamkan sikap optimis yang merupakan hasil kebiasaan berfikir positif c) memberikan kebebasan terhadap anak untuk memecahkan masalah dan d) menumbuhkan motivasi.

d. Perkembangan Bahasa

mengatakan bahwa anak pada usia sensitif merupakan penjelajah lingkungan dengan menggunakan tangan dan lidah (yang mengarah perkembangan bahasa). Ini dapat dijadikan sebagai salah satu cikal bakal perkembangan berbahasa anak. kemampuan berbahasa anak tumbuh dan berkembang pesat selama masa prasekolah. Anak belajar bahasa secara intuitif tanpa banyak instruksi. Hasilnya adalah terus bertambah kosakata, jumlah kata yang diketahui anak dan penggunaan kalimat yang panjang, tata bahasanya juga terus berkembang pada masa ini. Periode kritis dalam perkembangan kemampuan bahasa terjadi antara usia baru lahir dan lima tahun. Pada masa itu otak anak-anak mengembangkan sebagian besar dari kemampuan berbahasa mereka. Perkembangan kemampuan berbahasa meningkat ketika anak-anak berada dalam lingkungan yang kaya akan bahasa, untuk mempelajari bahasa daerah-daerah otak yang berbeda- 22 beda harus bekerja sama, diantaranya otak yang terlibat dalam aktivitas melihat, mendengarkan, berbicara, dan berpikir. Perkembangan bahasa anak prasekolah dalam beberapa tahap secara spesifik. a) Memahami fonologi dan morfologi; anak lebih sensitif terhadap bunyi bahasa lisan, dalam morfologi, anak bisa diajarkan kata baru tanpa pengetahuan sebelumnya.

2) Perubahan dalam sintaksis dan semantik; anak dapat menyusun kata bersamaan dengan perkembangan kosakatanya. 3) Kemajuan dalam pragmatik; anak dapat mengubah gaya bicara sesuai situasi. 4) Kemampuan

membaca. Perkembangan tersebut bisa optimal jika terus distimulir secara terus menerus.

2.2.2 Prinsip-prinsip Perkembangan Anak

Prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi:

- a) anak berkembang secara holistic.
- b) perkembangan terjadi dalam urutan yang 23 teratur.
- c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak.
- d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan
- e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

Prinsip-prinsip perkembangan tersebut adalah komponen yang akan dijadikan alternatif pendidik dalam menentukan tujuan, memilih bahan ajar, menentukan metode penggunaan media dan mengevaluasi perkembangan, (Wiyani, 2012).

2.3 Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak dimana anak mulai membangun psikososial dalam hal menyelesaikan konflik. Konflik ini muncul ketika anak-anak berkeinginan untuk independen dari orang tua mereka. Anak mulai tumbuh rasa inisiatif diri, untuk mencoba sesuatu hal yang dirasa mampu dilakukannya seperti mengenakan sepatu sendiri, berpakaian. Jika hal itu tidak dapat dilakukan mereka merasa bersalah (Feldman, 2012)

Peran orang tua penting untuk terus bereaksi positif akan keputusan yang diambil oleh anak mereka secara mandiri. Dengan memberikan kesempatan untuk bertindak sendiri secara nyata sementara orang tua memberi arahan dan bimbingan atas inisiatif anak-anak mereka (Feldman, 2012). Selain itu orang tua juga berperan untuk mencegah rasa bersalah yang dapat bertahan lama dengan mempengaruhi konsep diri anak.

Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak juga berpengaruh pada perkembangan proses berpikir tentang diri anak sendiri. Mereka mulai membangun kepercayaan diri dan identitas diri masing-masing. Pada saat umur 3-4 tahun anak-anak mulai melihat perbedaan antara orang-orang berdasarkan warna kulit, dan mereka mulai mengidentifikasi diri mereka dalam suatu kelompok tertentu. Mereka mulai menyadari bahwa etnis dan ras yang abadi merupakan bagian dari mereka kemudian memahami bahwa masyarakat menempatkan berdasarkan etnis dan ras.

Perkembangan sosial dan kepribadian dapat dibedakan berdasarkan gender antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki prasekolah menghabiskan lebih banyak waktu dibandingkan anak perempuan di rumput yang tinggi bermain kasar, sedangkan anak perempuan prasekolah menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan terorganisir dan bermain drama/peran (Feldman, 2012). Anak laki cenderung memiliki kompetensi, independen, keuletan, dan daya saing. Sebaliknya anak perempuan memiliki sifat hangat, ekspresif, pemeliharaan dan patuh.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tuanya, sanak saudaranya, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang. Namun, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan orang tua yang kasar, sering memarahi, acuh tak acuh, tidak memberikan bimbingan, teladan, pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma baik agama maupun tatakrama cenderung menampilkan perilaku maladjustment, seperti: bersifat minder, senang mendominasi orang lain, bersifat egois/selfish, senang mengisolasi diri/menyendiri, kurang memiliki perasaan tenggang rasa, dan kurang memperdulikan norma dalam berperilaku.

Tanda – tanda perkembangan pada tahap ini adalah:

1. Anak mulai mengetahui aturan – aturan baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan bermain.
2. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai patuh dan tunduk pada peraturan.
3. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
4. Anak mulai dapat bermain bersama anak – anak lain atau teman sebaya.
5. Anak dapat berpakaian sendiri tanpa bantuan.

2.3.2 Proses Sosialisasi

Sosialisasi adalah suatu proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan 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, 2011).

2.3.3 Ciri-Ciri Sosial Pada Anak

Mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1. Ciri Fisik

Penampilan atau gerak-gerik prasekolah mudah di bedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk lari, memanjat, dan melompat. Usahakan kegiatan tersebut sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah pengawasan. Walaupun anak laki-laki lebih besar, namun anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang

bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengeritik anak laki-laki apabila tidak terampil.

Ciri fisik pada anak usia 4-6 tahun tinggi badan bertambah rata-rata 6,25-7,5 cm pertahun, tinggi rata-rata anak usia 4 tahun adalah 2,3 kg per tahun. Berat badan anak usi 4-6 tahun rata-rata 2-3 kh pertahun, berat badan rata-rata anak usia 4 tahun adalah 16,8 kg (Muscari, 2005).

2. Ciri Sosial

Anak prasekolah biasanya juga mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat yang cepat berganti. Mereka umumnya dapat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang biasa di pilih yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi sahabat yang terdiri dari jenis kelamin berbeda. Pada usia 4-6 tahun anak sudah memiliki keterikan selain dengan orang tua, termasuk kakek nenek, saudara kandung, dan guru sekolah, anak memerlukan interaksi yang teratur untuk membantu mengembangkan keterampilan sosialnya (Muscari, 2005).

3. Ciri Kognitif

Anak prasekolah umumnya sudah terampil berbahasa, sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya pada kelompoknya. Sebaiknya anak di beri kesempatan untuk menjadi pendengar yang baik.

Pada usia 2-4 tahun anak sudah dapat menghubungkan satu kejadian dengan kejadian yang simultan dan anak mampu menampilkan pemikiran yang egosentrik, pada usia 4-7 tahun anak mampu membuat klasifikasi, menjumlahkan, dan menghubungkan objek-objek anak mulai

menunjukkan proses berfikir intuitif (anak menyadari bahwa sesuatu adalah benar tetapi dia tidak dapat mengatakan alasannya), anak menggunakan banyak kata yang sesuai tetapi kurang memahami makna sebenarnya serta anak tidak mampu untuk melihat sudut pandang orang lain (Muscari, 2005).

2.3.5 Aspek Penting Dalam Perkembangan Sosial

Beberapa faktor yang menyebabkan timbulnya perbedaan antara ketrampilan dan kematangan sosial anak dengan lainnya, yaitu :

1. Usia keronologis dan usia mental anak.

Semakin bertambahnya usia anak, ia akan terampil, semakin besar variasi dan terampilnya, semakin baik pula kualitasnya. Usia keronologis juga berhubungan dengan kematangan. Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu keatangan dalam berbahasa juga sangat menentukan perkembangan sosial pada anak.

2. Urutan anak

Terdapat perbedaan perkembangan motorik anak menurut urutan kelahiran anak. Bahwa perkembangan motorik anak pertama cenderung lebih baik daripada perkembangan anak yang lahir kemudian hal ini lebih dikarenakan oleh perbedaan rangsangan yang diberikan oleh orang tuanya. Demikian juga dengan kondisi kematangan sosial anak hal ini

dipengaruhi oleh urutan anak. Anak pertama akan lebih banyak memerankan model sosial dibandingkan dengan anak tengah ataupun anak bungsu.

3. Jenis kelamin

Jenis kelamin membedakan pola interaksi sosial anak antara anak perempuan dan anak laki-laki memiliki perbedaan pola interaksi, hal ini mempengaruhi pula pada kematangan sosial anak. Dua anak yang usianya sama tetapi berjenis kelamin berbeda, maka kematangan sosialnya pada aspek-aspek tertentu tentu berbeda.

4. Keadaan sosial ekonomi

Kondisi perekonomian orang tua (keluarga) akan berdampak pada sikap interaksi sosial anak. Secara umum dapat tergambarkan bahwa anak-anak yang memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang baik pula. Anak-anak orang kaya memiliki berbagai kesempatan untuk mengembangkan sosialnya pada berbagai kesempatan dan kondisi lingkungan yang berbeda. Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat.

5. Kepopuleran anak

Anak-anak yang memiliki kelebihan dalam hal kepopuleran maka anak tersebut akan semakin bisa diterima oleh lingkungan sosialnya.

6. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikatnya pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normative, anak

memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

7. Kepribadian anak

Kepribadian anak disini adalah tipologi anak pada masa perkembangan. Anak-anak yang memiliki kepribadian terbuka atau yang disebut berkepribadian extrofet akan lebih bisa berinteraksi dengan lingkungannya dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki tipe kepribadian tertutup introfert.

8. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentuka oleh keluarga. Pendidikan orang tua mempengaruhi bagaimana anak bersikap dengan lingkungannya. Ketidaktahuan orang tua akan kebutuhan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya tentu membatasi anak untuk dapat lebih leluasa melakukan eksplorasi sosial diluar lingkungan rumahnya. Pendidikan orang tua yang tinggi, atau pengetahuan yang luas maka orang tua memahami bagaimana harus memposisikan diri dalam tahapan perkembangan anak. Orang tua yang memiliki pengetahuan dan pendidikan yang baik maka akan mendukung anaknya agar bisa berinteraksi sosial dengan baik.

9. Kapasitas Mental

Emosi dan intelegensi. Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan iltelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

10. Bermain

Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak karena anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak diluar rumah bermain dengan teman-temannya daripada terlihat dengan aktivitas lain. karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk bermain.

2.4 Konsep Bermain

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dapat membuat anak merasa senang dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya dan sangat penting bagi tumbuh kembang anak (Suyadi, 2010). Sedangkan metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan

informasi dalam proses pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini, sehingga dengan bermain dapat membuat anak merasa gembira dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya. Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik. Karena pada dasarnya perilaku seperti uraian di atas merupakan gambaran pembelajaran pada anak usia dini. Yakni anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya bila mereka dilibatkan atau mereka dapat secara langsung memegang benda/barang dan mencoba sendiri apa yang ingin dicoba.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di lingkungan sekolah dan di luar sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman sebagai suatu proses harus berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran (Depdiknas Kurikulum, 2006).

2.4.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain

Tahap perkembangan terdapat beberapa tahapan perkembangan bermain, sebagai berikut :

1. *Unoccupied Play* (Bermain yang tidak sibuk)

Tahap ini, anak tidak sepenuhnya dalam kegiatan bermain, anak hanya mengamati hal-hal yang membuat menarik perhatiannya. Bila tidak ada hal yang menarik perhatiannya anak akan melakukan kegiatan dengan menyibukkan dirinya seperti memainkan anggota tubuhnya, naik turun kursi, dan lain-lain.

2. *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Permainan ini biasanya sering dilakukan oleh anak usia muda, pada tahap ini anak lebih asik dengan bermain sendiri dan tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini anak memiliki sifat egosentris yaitu lebih memusatkan perhatian ke dirinya sendiri dan permainannya.

3. *Onlooker Play* (Penonton dan Pengamat)

Fase ini anak lebih mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan dan adanya ketertarikan yang besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Pada tahap ini pada umumnya terjadi pada usia dua tahun atau pada anak yang belum mengenal orang lain, lingkungan baru, sehingga masih ada perasaan ragu untuk bergabung dengan yang lain.

4. *Pararel Play* (Bermain Pararel)

Tahap ini permainan akan dilakukan bersama oleh dua atau lebih anak, namun belum adanya interaksi antar anak. Anak seperti bermain bersama dan melakukan kegiatan sama tapi pada tahap ini anak

melakukan kegiatannya sendiri sendiri atau tidak ada kerjasama dengan yang lain, contoh permainan pada tahap ini adalah bermain balok atau merangkai sesuatu sesuai kreasi anak. Hal ini terjadi karena anak masih terlihat egosentris dan belum mampu saling berbagi dengan yang lain atau bekerjasama dengan yang lain.

5. *Assosiative Play* (Permainan Bersama)

Tahap ini anak mulai berinteraksi antara teman bermainnya, anak mulai saling berbagi dan saling tukar menukar alat mainannya. Pada tahap ini anak masih belum terlibat dalam kerja sama karena pada tahap ini anak hanya melakukan interaksi dan berbagi. Pada tahap ini biasanya terjadi pada anak usia prasekolah.

6. *Cooperative Play* (Permainan Kerjasama)

Tahap ini anak sudah mulai bekerja sama dan adanya pembagian tugas saat melakukan kegiatan bermain untuk mencapai tujuan tertentu. Pada tahap ini biasanya terjadi pada kelompok usia lima tahun.

2.4.3 Manfaat Bermain

Bermain bukan hanya untuk pertumbuhan organ tubuh karena anak bergerak aktif, tetapi bermain juga memiliki manfaat lain seperti memberikan kesenangan dan melepaskan masalah dan tekanan, berikut ini adalah manfaat bermain pada anak anak :

1. Perkembangan aspek fisik, hal ini dikarenakan anak akan sering menggerakkan tubuh sehingga menjadikan otot-otot akan menjadi kuat.
2. Perkembangan motorik kasar dan halus

3. Perkembangan aspek sosial, dengan bermain anak akan belajar tentang nilai-nilai yang ada di masyarakat dan moral anak akan muncul sesuai yang dianut oleh masyarakat atau lingkungan sekitarnya.
4. Perkembangan aspek emosi dan kepribadian anak, ketika anak bermain anak akan melepaskan ketegangan dan masalah masalah yang dihadapi dan anak akan terlihat lebih relaks dan bahagia atau senang.
5. Perkembangan aspek kognisi, dimana anak akan belajar tentang konsep dasar, anak akan mampu mengembangkan daya cipta, dan anak akan dapat memahami apa yang dikatakan teman-temannya.
6. Mengasah anak terhadap pengindraan, dimana anak akan menjadi lebih kreatif, kritis, dan lebih peduli dengan lingkungannya.
7. Sebagai media terapi untuk anak-anak karena saat anak bermain anak akan terlihat bebas dan karena bermain merupakan sesuatu secara alamiah sudah dimiliki anak sejak kecil.
8. Bermain sebagai media intervensi, untuk melatih kemampuan-kemampuan konsep dasar dan melatih konsentrasi. Kegiatan bermain sangat dinikmati anak dan mainan yang sangat disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangk-an kapasitas dan pengetahuan anak tersebut. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

2.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Anak Bermain

Ada 5 faktor yang mempengaruhi bermain anak, yaitu :

1. Tahap Perkembangan

Setiap perkembangan anak memiliki potensi atau keterbatasan dalam permainan contoh pada perkembangan motorik, apa yang dilakukan waktu bermain tergantung pada perkembangan motorik mereka, ketika pengendalian motorik baik mungkin anak akan terlibat dalam permainan aktif.

2. Status Kesehatan

Saat anak sakit kemampuan dalam psikomotor / kognitif akan terganggu sehingga anak sama sekali tidak memiliki keinginan untuk bermain.

3. Jenis Kelamin

Anak usia sekolah, anak laki-laki menunjukkan rasa malu ketika bermain dengan anak perempuan, dan mereka akan membentuk komunitas sendiri, dimana anak wanita bermain dengan sesama wanita sehingga alat permainan akan berbeda.

4. Lingkungan

Lingkungan sangat penting bagi anak, anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota, itu semua karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Memperhatikan kebutuhan anak dalam bermain akan memenuhi psikologis fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaanya dan menunjukkan kreatifitasnya (Suherman, 2000).

5. Alat permainan yang cocok

Disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sehingga anak akan merasa senang ketika menggunakan alat permainanya.

2.4.5 Pengaruh Aktivitas Bermain Bagi Perkembangan Anak

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak yaitu :

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak
4. Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak
5. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
6. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

2.5 Bermain Ular Tangga

2.5.1 Pengertian Bermain Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat. Permainan ini termasuk permainan tradisional dan sederhana karena tidak banyak aturan dalam memainkannya berdasarkan (Agus N. Cahyo, 2011). Mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat

menciptakan papan mereka sendiri dengan kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Pengertian dari permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya.

Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ular tangga ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan ini, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa (Saka, 2013).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan yang terbagi ke dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2.5.2 Manfaat Bermain Ular Tangga

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan keterampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti, dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak-anak usia TK dan SD. Dengan bermain ular tangga, anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan keterampilan berhitung untuk anak usia TK. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak yakin bahwa belajar itu adalah hal yang menyenangkan, tidak membosankan, dan perkembangan kemampuan anak dapat berkembang dengan baik (Sagiwati, 2012).

Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut. Alat yang dipersiapkan guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Berikut ini beberapa manfaat dari permainan ular tangga yaitu, (a)

mengenal kalah dan menang; (b) belajar bekerjasama dan menunggu giliran; (c) mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan; (d) merangsang anak belajar pramatematika, yaitu saat anak menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik pada dadu; serta (e) belajar memecahkan masalah.

Manfaat yang didapat anak dari bermain ular tangga adalah :

a) Mengatur Emosi (Relaks)

Bermain ular tangga sangat menyenangkan bagi anak. Kesenangan inilah yang memunculkan unsur relaks yang membantu anak keluar sebentar dari rutinitasnya sehari-hari untuk "*me-recharge*" kembali baterai energinya. Bila energinya sudah kembali penuh, tentu baik sebagai persiapan menghadapi hal-hal yang serius, seperti belajar.

b) Melatih Kemampuan Motorik

Kegiatan-kegiatan dalam permainan ini, seperti melempar dadu, dapat melatih keterampilan motorik halus dan kasar di usia sekolah. Makin baik kemampuan motorik, koordinasi visual dan konsentrasinya maka anak pun semakin mahir untuk menembakkan ular tangga.

c) Melatih Kemampuan Berfikir (kognitif)

Kemampuan berpikir anak ikut dirangsang dalam permainan ini. Misalnya, jika ingin memenangkan permainan maka harus memecahkan masalah dan menggunakan strategi dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

d) Kemampuan Berkompetensi

Keberhasilan anak menjalani suatu teknik yang lantas memperoleh tanggapan dari para lawannya merupakan hadiah tersendiri bagi anak.

Adanya perasaan bersaing di usia sekolah sangat penting untuk membentuk perasaan harga diri.

e) Kemampuan Sosial (Menjalin Pertemanan)

Hal penting dari kegiatan bermain adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Jangan lupa, hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Misal, belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya. Bersikap Jujur, anak juga memiliki kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan *fairness*. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

2.5.3 Ciri-Ciri Permainan Ular Tangga

ciri-ciri permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah dikenal sejak dulu.
2. Adanya interaksi atau sosialisasi dengan orang lain, karena permainan ini melibatkan lebih dari satu anak.
3. Menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Bisa memberikan rasa simpati terhadap sesama.
5. Dapat meningkatkan kreativitas anak.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1–100, serta bergambar ular dan tangga (Husna, 2009).

2.5.4 Kelebihan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna dan saling melengkapi satu sama lain. Adapun kelebihan dari permainan ular tangga menurut (Saka, 2013), yaitu :

- a. Media permainan ular tangga dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
 - b. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
 - c. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak, salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika yang merupakan salah satu aspek dari perkembangan kognitif anak.
 - d. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
 - e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan cukup aman untuk anak-anak.
- kelebihan dari permainan ular tangga antara lain :

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya.
- 4) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- 5) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung

2.5.5 Kekurangan Permainan Ular Tangga

Selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan di atas (Saka,2013).

juga menyebutkan beberapa kelemahan dari permainan ular tangga, diantaranya :

- a. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menyebabkan keributan.
- d. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

kekurangan dari permainan ular tangga, yaitu :

- 1) Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.

Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

2.6 Game Edukasi pada Gadget

2.6.1 Pengertian *Game* Edukasi pada Gadget

Game edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. *Gadget* merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk online dan offline (Oktaria, 2014). Permainan *game* edukasi pada *gadget* merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan sebuah kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang memiliki sifat sebagai hiburan, serta keahlian dan edukasi. Permainan edukasi bukan semata mata bukan untuk hiburan tapi bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat edukasi (Santrock, 2007).

Game edukasi yang dibuat biasanya bersifat non-simulasi dan ditujukan untuk anak-anak. Pengertian dari *game* edukasi adalah bahwa *software game* untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagai perbandingan cara belajar di sekolah yang lama dan membosankan (Caniato, 2011).

Bagi anak-anak, *game* merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk sebuah hiburan, akan tetapi banyak permainan sekarang yang dapat mengganggu kegiatan belajar anak karena banyak permainan yang tidak bersifat edukatif (Gunadi, 2010).

2.6.2 Manfaat *Game* Edukasi pada Gadget

Penggunaan *game* edukasi akan membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak, karena dapat mempermudah anak untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit Menurut Musfiroh (2006), multimedia dengan *game* edukasi memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- 1) Meningkatkan motivasi kreativitas anak dalam keterampilan, semangat dalam belajar lebih konsisten, daya ingat dalam belajar.
- 2) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan.
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan.

2.6.3 Kelebihan *Game* Edukasi pada Gadget

Keunggulan *game* edukasi pada *gadget*, sebagai berikut :

1. *Game* edukasi pada *gadget* memiliki narasi dan cara bermain pada setiap permainannya. Dengan adanya narasi akan melatih konsentrasi anak ketika bermain game ini.
2. *Game* biasanya tidak hanya ada permainan, tetapi juga disediakan pilihan untuk belajar.

3. *Game* ini dapat dijadikan media pembelajaran pribadi untuk anak di rumah oleh orang tua untuk menambah kedekatan dengan anak dan juga menambah kreatifitas anak.

Selain dari keunggulan tersebut, terdapat beberapa hal yang memberikan dampak positif terhadap penggunaan *gadget* terhadap anak, yaitu :

1. Tidak bisa dipungkiri jika anak tidak bisa jauh dari kemajuan teknologi terutama pada teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat. Hal ini dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi.
2. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
3. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.
4. Meningkatkan konsentrasi.
5. Menambah pengetahuan anak melalui tayangan pendidikan dan aplikasi pengetahuan lainnya, sebagai alat untuk *refreshing* dan rekreasi (asal penggunaan tepat waktu dan terbatas, tidak menyebabkan ketergantungan).
6. Meningkatkan kemampuan belajar anak-anak (jika sesuai dengan usia). Namun aplikasi itu hanya terbatas sebagai alat mengajar karena aplikasi tersebut biasanya hanya fokus pada satu jenis pembelajaran. Aplikasi

itu tidak mengajarkan keterampilan dan latihan. Mereka hanya mengajarkan anak-anak untuk benar mengidentifikasi huruf, benda, warna dan lain sebagainya. Anak menjadi lebih terstimulasi terhadap *visualisasi* dan pendengaran yang lebih beragam.

7. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan *Central Lancashire University* menyatakan bahwa orang yang bermain *game* 18 jam seminggu atau sekita dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog dari *Finland Univesity* menyatakan bahwa *game* meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.
8. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Sebuah studi menemukan bahwa *gamers* mempunyai kemampuan berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.
9. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk mengendalikan permainan.

2.6.4 Kekurangan *Game* Edukasi pada Gadget

Dampak negatif dari teknologi sekarang adalah mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya dan melupakan dunia nyata. Dan berikut ini beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* :

1. Secara akademik

- a. Cenderung menginginkan hasil yang serba cepat, serba-instan, dan serba-mudah, kurang sabar, dan tidak menghargai proses.
- b. Kecerdasan Intelektual (IQ) mereka mungkin akan berkembang baik, tetapi kecerdasan *emosional intelligence* mereka jadi tumpul. Penelitian dari *American Academic of Child Psychology* juga memaparkan kemungkinan buruknya *gadget*, yakni hilangnya kreativitas di usia muda karena dalam pengerjaan tugas-tugas yang sifatnya akademis, anak-anak cenderung mengandalkan mesin pencari dalam internet yang memungkinkan mereka melakukan *copy-paste*.
- c. Anak menjadi malas, karena semua informasi tersedia di dalam sebuah genggam tangan, jadi kecenderungan dan kesempatan anak untuk berusaha mencari dari toko buku, majalah dan lain-lain menjadi hilang.
- d. Dengan memiliki *game* baik itu sarana telekomunikasi seperti HP maupun sarana hiburan seperti tablet, maka tak dapat dipungkiri jika anak dapat mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak lebih senang berimajinasi seperti dalam tokoh *game* yang sering ia mainkan menggunakan *game*-nya.

- e. Fakta menunjukkan bahwa ketika belajar, anak tidak mau mencari data dan tidak tertantang untuk melakukan analisis terhadap permasalahan atau pelajaran yang dihadapi. Anak menginginkan sesuatu yang serba cepat dan langsung terlihat hasilnya. Ada pun proses untuk mencapai hasil akhir itu menjadi kurang atau bahkan tidak dipedulikan.
- f. *Gadget* dapat menjadikan anak malas menulis dan membaca. karena *game* dapat memudahkan untuk menulis dan membaca, ini dapat sangat memengaruhi keterampilan menulis anak. Bukan hanya itu, perangkat *game* pun tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan *visual* yang fantastis, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca buku. Padahal, membaca buku tanpa visualisasi dapat membantu perkembangan imajinasi anak.

2. Secara sosial

- a. Anak cenderung berkurang dalam komunikasi secara *verbal*, cenderung bersikap *egosentris* dan *individualis*, anak tampak begitu lekat dengan *gadget*-nya. Merasa aman dan eksis bila selalu terhubung dengan orang lain. Kalau tidak, ia khawatir dirinya dikucilkan, sehingga anak selalu membawa kemanapun *gadget*-nya.
- b. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Anak tidak tahu, bila ada banyak orang menginginkan sesuatu yang sama, maka wajib antri agar tertib. Ini terjadi karena anak tidak memahami adanya sebuah proses.

Apa yang diinginkan harus segera ada dan terwujud, karena terbiasa mendapat pemahaman melalui *games*.

- c. Anak menjadi kurang sensitif terhadap orang lain karena setiap hari anak-anak tersebut hanya berhubungan dengan benda mati.
- d. Anak-anak pun kurang bisa mengekspresikan dirinya karena dia jarang melakukan interaksi sosial dengan anak-anak lainnya.

3. *Game* dan perkembangan otak anak

Menurut referensi penelitian, memberi anak *BlackBerry* pada usia di bawah 20 tahun akan merusak bagian otak PFC (*preFrontalCortecs*) karena saat ini, *gadget* seperti *BlackBerry* memang sudah menjadi “mainan” anak-anak SD. Otak depan pada anak sebetulnya belum berkembang baik. Bagian otak depan ini akan matang pada usia 25 tahun. Otak depan merupakan pusat yang memerintahkan tubuh untuk melakukan sesuatu. Sementara reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak belakang, yang menghasilkan dopamin, yaitu hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau rileks pada seseorang. Sistem saraf pusat masih tumbuh, harus mendapat rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dirinya dari kehidupan sehari-hari, namun jika sejak masih sangat muda, ketika bersentuhan dengan teknologi modern, otomatis sistem rangsangan disistem saraf pusat mendapatkan stimulus yang berbeda dari kehidupan nyata, mereka baru belajar mengenali mana yang nyata dan mana imajinasi. Karena terbiasa mendapatkan stimulasi melalui layar tablet atau telepon pintar, ketika “keluar” dari *game* tersebut, hidup nyatanya terasa sangat lambat dan membosankan, tidak seperti dunia maya. Semua terasa seperti

slow motion dan tidak sensasional buat anak. Teknologi yang memudahkan dan mendekatkan itu membuat anak menjadi tidak tangguh ketika harus berhadapan dengan realita. Memori otot (*muscle memory*), Memori otot adalah ingatan manusia yang ada di jaringan otot, dibentuk oleh *myelin*. Semakin intens seseorang terlibat dalam tindakan dan latihan, kandungan myelin semakin tebal, dan semakin baik dia melakukan tindakan tersebut.

4. Terhadap kesehatan anak

- a. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari), anak menjadi lupa makan dan minum.
- b. Menurunkan *metabolisme*. Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya *metabolisme*. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit wasir (Ambeien). Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah *vena* disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut ambeien atau wasir. *Carpal tunnel syndrome* adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat

menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari.

- c. *Game* dan alat elektronik memiliki cara kerja yaitu memancarkan sinar biru dalam jangka panjang pada retina mata. Mata anak yang masih sangat sensitive bisa jadi terluka yang dapat menyebabkan gangguan mata yaitu cepat menurunnya daya penglihatan anak. Menurut penelitian, akibat perkembangan teknologi, diperkirakan anak-anak yang memakai kacamata akan mengalami kenaikan 20 persen setiap tahunnya. Mata anak-anak yang masih berkembang sampai sekitar usia 15-16 tahun, bila terus menerus dipakai (berkontraksi) tanpa mengenal lelah atau beristirahat (seperti menonton televisi atau fokus bermain *game*), dapat memberi pengaruh sebagai berikut; Otot-otot mata menjadi cepat lelah, dan membuat penglihatan menjadi buram. Otot mata anak yang dipakai untuk bermain dikondisikan dalam kondisi kontraksi secara terus menerus dan bola mata menjadi lebih lentur/memanjang yang menyebabkan anak rentan menderita rabun jauh (*miopi*). Frekuensi berkedip akan berkurang, sehingga mereka akan sering mengeluh matanya perih/nyeri, atau mengalami mata kering.

5. Terhadap perkembangan dan kejiwaan

- a. Fasilitas-fasilitas ini, di satu sisi menyimpan potensi menyebarkan aneka informasi yang belum layak diakses oleh anak. Misalnya saja, anak mencari situs-situs dewasa lewat *Google* atau *Yahoo!*. Bila sejak dini anak sudah terpapar oleh pornografi, rekamannya akan sulit dihapus dari ingatan dan pikiran untuk jangka waktu yang lama.

Atau setiap hari sibuk berjejaring sosial yang membuatnya lupa keluarga dan lupa belajar. Selain itu jejaring sosial sudah banyak terdengar anak-anak menjadi korban pelecehan orang dewasa, baik secara emosional maupun fisik (anak dibawa kabur oleh kenalannya di dunia maya).

- b. Menghambat keterampilan motorik dan halus anak (untuk anak 0-12 tahun). Isi dari *games* di *game* ataupun TV yang sering menayangkan adegan yang penuh kekerasan. Tanpa disadari tayangan adegan kekerasan di TV dan *game* dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan jiwa anak. Anak-anak yang selalu melihat tontonan adegan kekerasan dan melakukan permainan dengan adegan kekerasan akan terpicu untuk melakukan perilaku yang agresif. Yang lebih berbahaya, anak-anak bisa meniru berbagai adegan kekerasan yang ada di televisi dan *game*, dan segala persoalan dapat diselesaikan dengan cara kekerasan.
- c. Anak yang kecanduan *game* akan menjadi penyendiri ketika fasilitas tersebut dijauhkan darinya. Proses berpikir terganggu, begitupun dengan fungsi emosi dan sosialnya. Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *game*: Kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus-menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika tu menghalangi dirinya mengakses *game*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *game* dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gamenya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun

- agar tetap bisa menggunakan *gamenya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.
- d. Secara psikologis, ada beberapa gangguan yang terkait dengan penggunaan *game*, yang termasuk dalam gangguan perilaku. Beberapa gangguan itu misalnya: dependensi dan obsesi kompulsif, ketergantungan yang berlebihan dengan *game*-nya; perasaan panik yang luar biasa ketika tidak membawa *game* atau hilang; voyeurism atau kecenderungan “mengintip” orang melalui aktivitasnya di media sosial; paranoia atau ketakutan yang berlebihan karena merasa dikuntit orang, walaupun di dunia maya; juga gangguan narsistik yang berlebihan.
- e. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold / tool / karakter* dan sejenisnya semakin meningkat.
- f. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game* online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking*, dan lain-lain.

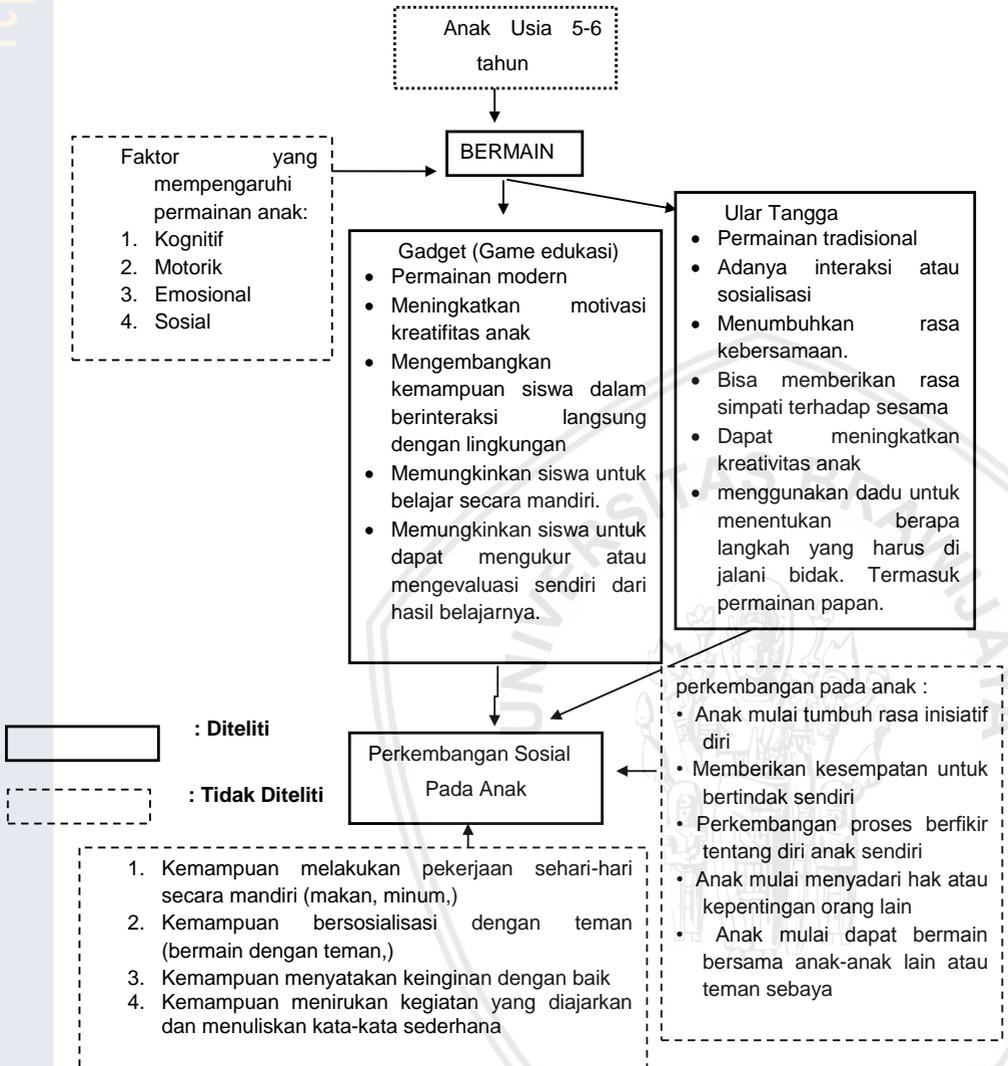
- g. Berbicara kasar dan kotor. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- h. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.



BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep



Faktor yang mempengaruhi permainan anak Tahap perkembangan, Status kesehatan , Jenis kelamin, Lingkungan , Alat permainan yang cocok. Pada masa prasekolah aktivitas sosial dan interaksi sosial anak sering terjadi saat bermain. Bermain ular tangga dan gadget bermanfaat membantu anak dalam bekerja sama dengan orang lain, saling menghargai, membantu anak dalam beradaptasi dan interaksi sosial anak. Beberapa manfaat tersebut secara tidak langsung bermanfaat dalam membantu dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Pada prosesnya perkembangan sosial anak akan berkembang menjadi baik, cukup dan kurang.

3.2 Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh antara aktivitas bermain ular tangga dan game edukasi pada gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.



BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimental design (eksperimen semu) dengan rancangan “Posttest Design with Comparison Group”. Dua kelompok subjek diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok pertama (Kelompok B1) diberikan perlakuan permainan ular tangga dan kelompok kedua (Kelompok B2) diberikan perlakuan permainan game edukatif pada *gadget*. Sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok dilakukan pengukuran (pretest) dan setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran kembali (posttest) untuk mengetahui perubahan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dari masing-masing kelompok perlakuan.

Kelompok B2 : $X1 \rightarrow O1 \rightarrow X2$

Kelompok B3 : $X1 \rightarrow O2 \rightarrow X2$

Keterangan:

X1 : Pretest

X2 : Posttest

O1 : Perlakuan dengan permainan ular tangga

O2 : Perlakuan dengan permainan game edukatif pada *gadget*



4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang berusia 5-6 tahun jumlah 24 siswa.

4.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel yang di ambil penelitian ini adalah siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang kelompok B1 13 anak dan B2 11 anak berjumlah total 24 anak.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139, Kota Malang.

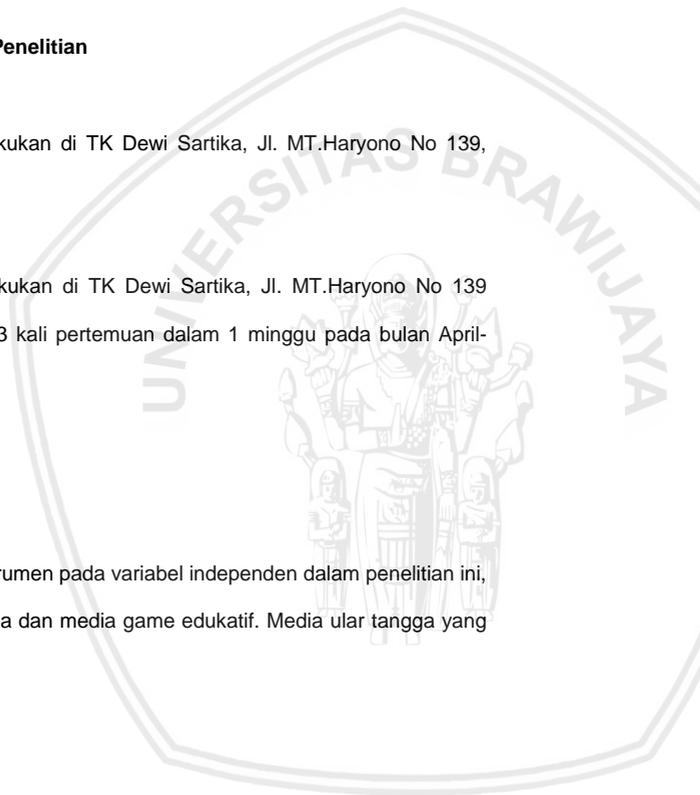
4.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139 Kota Malang selama 3 kali pertemuan dalam 1 minggu pada bulan April-Mei.

1.4 Instrumen Penelitian

4.4.1. Media Penelitian

Terdapat dua instrumen pada variabel independen dalam penelitian ini, yaitu media ular tangga dan media game edukatif. Media ular tangga yang



digunakan dalam penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan menyesuaikan dengan tema game edukatif yang digunakan, serta disesuaikan dengan komponen perkembangan sosial yang akan diukur. Tema game edukatif yang digunakan mengacu pada konsep menghubungkan garis, berhitung, terdapat gambar dan warna yang menarik serta terdapat tingkatan atau kenaikan level. Media ini telah dikonsultasikan terlebih dahulu kepada pembimbing sebelum digunakan untuk membandingkan perkembangan sosial anak prasekolah.

4.4.2. Alat Ukur Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk menilai tingkat perkembangan sosial anak prasekolah. Jumlah item kuesioner sesuai dengan tumbuh kembang kognitif anak, yang terdiri dari :

- a) Kemampuan melakukan pekerjaan sehari-hari secara mandiri (makan, minum, memakai baju, mandi, gosok gigi, memakai sepatu)
- b) Kemampuan bersosialisasi dengan teman (bermain dengan teman, menyebut nama teman, menatap ketika dipanggil)
- c) Kemampuan menyatakan keinginan dengan baik
- d) Kemampuan menirukan kegiatan yang diajarkan dan menuliskan kata-kata sederhana
- e) Kemampuan bermain dan mengikuti aturan dalam bermain

Penilaian tersebut dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) dengan skor. Skor didapatkan berdasarkan jumlah jawaban mampu dan tidak mampu dari masing-masing item. Jawaban mampu diberi skor 5 dan

jawaban tidak mampu diberi skor 0. Jumlah jawaban skor seluruh pertanyaan tiap responden dikelompokkan menjadi 3 kategori berdasarkan rumus yaitu total skor dibagi total skor maksimal dikali 100%. Hasil presentase data diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria kualitatif :

- a. Perkembangan sosial baik : 76-100%
- b. Perkembangan sosial cukup : 56-75%
- c. Perkembangan sosial kurang : $\leq 55\%$



1.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

4.5.1 Variabel Penelitian

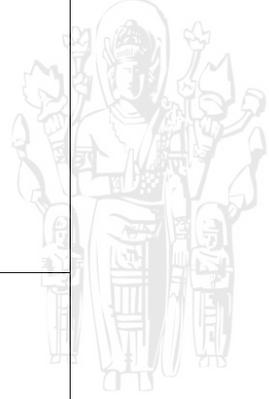
Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain ular tangga dan bermain game edukatif pada *gadget*.

Sedangkan, variabel dependen pada penelitian ini adalah perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun.

4.5.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala ukur	Hasil ukur
Variabel independen Bermain ular tangga	Pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan media kertas berpola untuk membentuk pola kotak-kotak sejumlah 26 nomer dengan gambar sesuai dengan huruf yang tertera pada setiap kotak dan 2 kotak untuk start dan finish, serta sebuah bidak sebagai media yang digunakan untuk dipindahkan sesuai mata dadu yang dihasilkan dengan target sampai finish, yang dilaksanakan selama 1 minggu (3 kali pertemuan) dengan durasi 30 menit di kelas B2.	Kegiatan bermain : 1. Melempar dadu 2. Memindahkan bidak sesuai dengan yang ditunjukkan mata dadu. Mengenal kata dan benda sesuai dengan huruf dan gambar yang tertera pada masing-masing kotak.	SAK (Satuan Acara Kegiatan)	-	-
	Bermain game edukatif pada <i>gadget</i> adalah bermain game menggunakan <i>smartphone</i> atau <i>tablet</i> dengan permainan <i>Marbel (Mari Belajar) Taman Bermain dan Berhitung</i> , pelaksanaan selama 1 minggu (3 kali	Kegiatan bermain :			

<p>Bermain game edukatif pada gadget</p>	<p>pertemuan) dengan durasi 30 menit di kelas B2.</p>	<p>1. Belajar alphabet 2. Belajar angka 3. Menghitung benda mengidentifikasi perbedaan bentuk dan warna</p>	<p>interval</p>	<p>0-75 Kriteria: Baik: 76-100% Cukup: 56-75% Kurang: ≤ 55%</p>
<p>Variabel Dependen Perkembangan Sosial</p>	<p>Perkembangan sosial anak dimana anak mulai membangun psikososial dalam menyelesaikan konflik. Anak mulai tumbuh rasa inisiatif diri, memberikan kesempatan untuk bertindak sendiri, perkembangan proses berfikir tentang diri anak sendiri</p>	<p>Terdiri dari beberapa komponen: 1. Kemampuan melakukan pekerjaan sehari-hari secara mandiri (makan, minum, memakai baju, mandi, gosok gigi, memakai sepatu) 2. Kemampuan bersosialisasi dengan teman (bermain dengan teman, menyebut nama teman, menatap ketika dipanggil) 3. Kemampuan menyatakan keinginan dengan baik 4. Kemampuan menikmati kegiatan yang diajarkan dan menuliskan kata-kata sederhana 5. Kemampuan bermain dan mengikuti aturan dalam bermain</p>	<p>Lembar kuisisioner DDST yang dimodifikasi</p>	



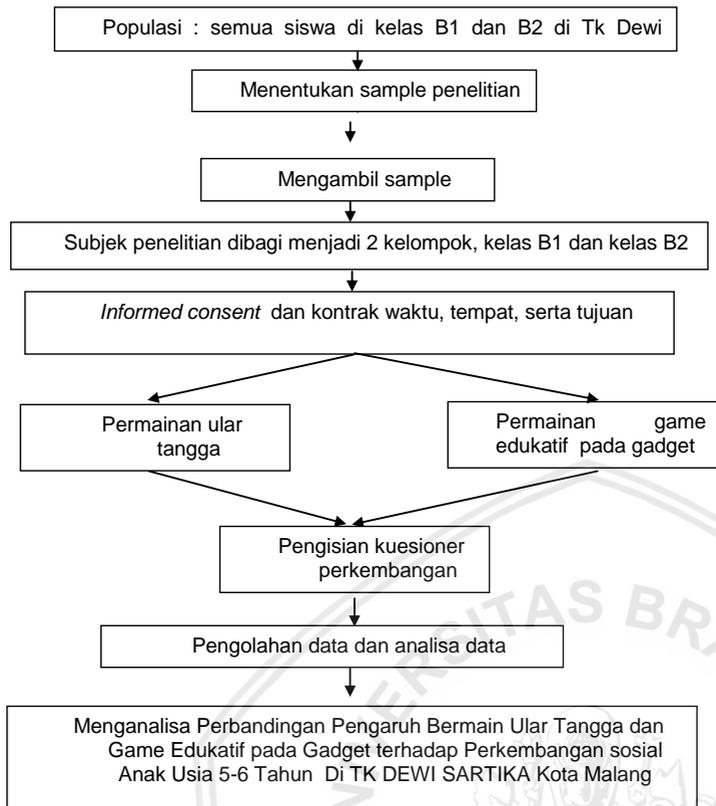
4.6 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data

4.6.1 Prosedur Penelitian

Prosedur dan penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengajukan permohonan izin ke pihak sekolah.
2. Memberikan penjelasan kepada guru terkait intervensi yang akan diberikan, manfaat, tujuan, prosedur, waktu penelitian, dan meminta izin bersedia menjadi responden atau tidak kepada orang tua (wali) siswa.
3. Membagikan lembar persetujuan menjadi responden kepada orang tua / wali siswa kelompok B TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139 Kota Malang.
4. Memberikan kontrak waktu, tempat, dan tujuan kepada pihak sekolah, orang tua dan seluruh siswa kelompok B TK Dewi Sartika
5. Melakukan intervensi kepada anak-anak kelompok B TK Dewi Sartika dengan membagi dua kelompok. Kelompok pertama yaitu 13 anak diberikan intervensi permainan ular tangga dan 11 anak diberikan intervensi game edukatif pada *gadget*. Intervensi ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.
6. Di pertemuan kedua orang tua murid diberikan kuisioner yang diisi dengan bantuan guru pengajar untuk mengukur perkembangan sosial anak setelah dilakukan intervensi.
7. Melakukan wawancara dengan guru pengajar dan orang tua siswa terhadap pengukuran perkembangan perkembangan sosial setelah dilakukan intervensi.
8. Peneliti melakukan pengolahan data kemudian menganalisa data.
9. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

Peneliti melakukan penelitian dengan kerangka kerja sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian

4.6.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sebelum melakukan analisa data, penulis melakukan pengumpulan atau pengolahan data terlebih dahulu. Adapun pengolahan data dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

1. Editing

Editing merupakan kegiatan memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat A., 2011).

2. Coding

Data dari hasil pengukuran perkembangan sosil pada masing-masing responden dari kedua kelompok perlakuan, dilakukan pemberian kode dalam bentuk tanda checklist sehingga memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

3. Scoring

Memberikan skor pada tiap soal tes. Pengukuran perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun menggunakan tes perkembangan sosial yang terdiri dari 15 soal.

4. Tabulating

Membuat tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai analisis yang dibutuhkan. Setelah data dari tes perkembangan sosial terkumpul, data kemudian ditabulasi dan dikelompokkan dalam tabel-tabel yang sebelumnya sudah ditentukan.

4.7 Analisa Data

i. Analisa Univariat

Analisa univariat, digunakan untuk menggambarkan tentang masing-masing variabel yang akan diteliti, yaitu usia dan perkembangan sosial dan menganalisis statistik deskriptif skor perkembangan sosial.

ii. **Analisa Bivariat**

Pada analisa bivariat, analisa yang digunakan untuk mengetahui perbedaan perkembangan sosial berdasarkan media permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget*. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan uji beda rata-rata dua sampel berpasangan. Sebelumnya dilakukan uji normalitas Saphiro-Wilk. Jika data normal maka uji bivariat yang dilakukan adalah uji paired t test. Jika data tidak normal maka uji bivariat yang dilakukan adalah uji Wilcoxon. Pengujian statistik dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23.

4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.8.1 Uji Reliabilitas

Menguji reliabilitas alat ukur adalah dengan menggunakan teknik pengukuran *Alpha Chronbach* karena skor yang didapat dari skala psikologi berupa skor interval bukan 1 dan 0 (Arikunto,2006). Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 makan semakin tinggi realibitasnya, sebaliknya koefisien realiabiltasnya semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya realiabilisnya. Dalam menghitung realiabilitas kedua skala peneliti menggunakan program komputer SPSS (*statistical product and service solution*) 23 for windows.

Berdasarkan hasil uji realibilitas skala pola attachment mendekati 1.00, oleh karena itulah angket tersebut layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian yang dilakukan.

4.9 Etika Penelitian

Dalam Keterangan Kelaikan Etik No. 215 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 09 / 2018 melakukan penelitian, peneliti memperhatikan etika penelitian, etika penelitian tersebut antara lain :

1. *Respect For Person*(Prinsip Menghormati Harkat dan Martabat Manusia)

a. *Otonomi*

Dalam penelitian ini subjek mempunyai hak memutuskan apakah mereka bersedia menjadi subjek ataupun tidak dan boleh berhenti menjadi subjek di tengah pengumpulan data tanpa adanya sanksi apapun.

b. *Inform Consent* (Permohonan Persetujuan)

Dalam penelitian ini calon subjek akan diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai manfaat dan tujuan penelitian serta prosedur penelitian. Setelah diberikan penjelasan, subjek diberikan lembar *inform consent* yang ditanda tangani oleh orang tua atau wali murid dan wali kelas sebagai pernyataan tertulis bahwa subjek bersedia atau tidak bersedia menjadi responden selama penelitian berlangsung.

c. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas subjek, peneliti tidak akan mencantumkan nama subjek pada lembar pengumpulan data yang diisi oleh subjek, lembar tersebut hanya akan diberi kode yang diketahui oleh peneliti saja.

d. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan oleh responden dijamin oleh peneliti. Informasi hanya diketahui oleh peneliti dan

responden. Hanya kelompok tertentu saja yang akan di laporkan pada hasil penelitian.

2. *Beneficience* (Berbuat baik)

Penelitian ini lebih mengutamakan manfaat daripada kerugiannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk pengisian soal pretest dan posttest tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subjek. Terganggunya aktifitas subjek telah diminimalisir peneliti dengan hanya memulai penelitian pada responden yang bersedia ikut serta dalam penelitian. Keuntungan yang akan didapatkan oleh subjek dan orang tua yaitu dapat mengetahui dan menjadi bahan pertimbangan jenis permainan yang bagus untuk tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun.

3. *Non Maleficence* (Prinsip Tidak Merugikan)

Dalam penelitian ini tidak terdapat tindakan yang dapat merugikan jiwa maupun kesehatan dan kesejahteraan. Peneliti akan dengan penuh mengawasi kegiatan siswa saat melakukan tes kognitif yang dilakukan di dalam kelas. Tidak ada resiko dari penelitian ini, mungkin kerugian berupa tersitanya waktu responden untuk melakukan penelitian ini.

4. *Justice* (Adil)

Pada penelitian ini responden diperlakukan secara adil sejak sebelum, selama, hingga sesudah keikutsertaannya dalam penelitian. Penelitian ini diselenggarakan tanpa adanya diskriminasi. Kedua kelompok masing-masing diberikan intervensi yang sesuai untuk menilai tingkat perkembangan sosial.

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1 Gambaran Umum

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139, Kota Malang. TK Dewi Sartika terdiri dari 4 kelas yaitu A1, A2, B1 dan B2. TK Dewi Sartika mempunyai siswa sebanyak 51 siswa dengan 6 guru yang terdiri dari kepala sekolah, 1 bagian administrasi dan 4 guru pengajar di kelas. TK Dewi Sartika mempunyai taman kecil yang dilengkapi dengan fasilitas bermain berupa papan perosotan dan ayunan.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 24 siswa. Sampel penelitian tersebut merupakan siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang terdiri dari kelompok B1 sebanyak 13 anak dan kelompok B2 sebanyak 11 anak. Variabel penelitian ini adalah perkembangan sosial anak sebagai variabel dependen dan jenis permainan sebagai variabel independen. Data perkembangan sosial anak diperoleh dengan melakukan survei menggunakan kuesioner yang diisi oleh guru. Pelaksanaan permainan ular tangga dan game pada gadget dilakukan selama 1 minggu (3 kali pertemuan) dengan durasi 30 menit. Data perkembangan sosial diambil setelah perlakuan pemberian permainan pada masing-masing kelompok. Data disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui karakteristik responden dan untuk mengetahui deskripsi atau gambaran dari perkembangan sosial anak pada masing-masing perlakuan. Analisis bivariat dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata perkembangan sosial pada siswa yang diberi permainan ular tangga dengan siswa yang diberi game pada gadget.

5.2 Hasil Analisis Univariat

5.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Responden pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok ular tangga dan kelompok gadget. Kelompok ular tangga adalah responden yang diberi perlakuan dengan memfasilitasi dan mengkondisikan anak untuk bermain ular tangga. Kelompok gadget adalah responden yang diberi perlakuan dengan meminta anak bermain game menggunakan gadget. Usia responden pada kelompok ular tangga dan kelompok gadget dipaparkan pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia (Tahun)	Ular Tangga		Gadget	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
5	3	23,08	1	9,09
6	10	76,92	10	90,91
Jumlah	13	100	11	100

Responden pada penelitian ini berumur 5 sampai 6 tahun. Responden pada kelompok ular tangga berusia 5 tahun sebanyak 3 siswa (23,08%), dan berusia 6 tahun sebanyak 10 siswa (76,92%). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada kelompok ular tangga berusia 6 tahun. Responden pada kelompok gadget berusia 5 tahun sebanyak 1 siswa (9,09%), dan berusia 6 tahun sebanyak 10 siswa (90,91%). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada kelompok gadget berusia 6 tahun. Dengan demikian, sebagian besar responden yang digunakan dalam penelitian ini berusia 6 tahun baik pada kelompok ular tangga maupun pada kelompok gadget.

5.2.2 Data Perkembangan Sosial Anak

5.2.2.1 Deskripsi Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial anak diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 item pertanyaan. Hasil jawaban perkembangan sosial anak diukur

dengan 5 pilihan jawaban skala likert 1-5. Hasil deskripsi total skor jawaban terkait dengan perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Hasil Deskripsi Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	N	Mean	Std. Deviasi	Minimum	Maksimum
Ular tangga	13	71,92	5,22	60,00	75,00
Gadget	11	71,82	4,04	65,00	75,00

Hasil perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga sesudah diberi permainan ular tangga diperoleh nilai mean sebesar 71,92 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 75 dengan standar deviasi 5,22. Hasil perkembangan sosial anak pada kelompok gadget sesudah diberi game pada gadget diperoleh nilai mean sebesar 71,82 dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 75 dengan standar deviasi 4,04. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget tidak berbeda jauh dengan selisih hanya sebesar 0,80.

5.2.2.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak

Hasil perkembangan sosial anak dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu baik, cukup dan kurang. Distribusi frekuensi berdasarkan kategori perkembangan sosial dipaparkan pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak

Kategori perkembangan sosial	Kelompok				Total	
	Ular Tangga		Gadget		f	Persentase (%)
	f	Persentase (%)	f	Persentase (%)		
Baik	13	54,20	11	45,8	24	100,00
Cukup	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Kurang	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Total	13	54,20	11	45,8	24	100,00

Hasil distribusi frekuensi perkembangan sosial anak pada kelompok perlakuan permainan ular tangga dan kelompok game edukatif dengan gadget pada Tabel 5.3 diketahui bahwa dari 24 responden yang diteliti maka pada

kelompok dengan perlakuan permainan ular tangga terdapat 13 anak (100%) yang mempunyai perkembangan sosial pada kategori baik dan tidak ada responden yang termasuk pada kategori cukup atau kurang. Sedangkan pada kelompok perlakuan game edukatif *gadget* diketahui terdapat 11 anak (100%) yang mempunyai perkembangan sosial pada kategori baik dan tidak ada responden yang termasuk pada kategori cukup atau kurang. Dengan demikian secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa semua responden setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga dan game edukatif *gadget* mempunyai perkembangan sosial yang termasuk dalam kategori baik.

5.3 Hasil Analisis Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengujian beda rata-rata dua kelompok tidak berpasangan. Sebelum pengujian tersebut dilakukan, data dilakukan pengujian normalitas sebagai prasyarat penentuan untuk melakukan analisis berikutnya.

5.3.1 Hasil Uji Normalitas

Data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga dan kelompok game diuji normalitasnya menggunakan uji Saphiro-Wilk. Hasil uji normalitas Saphiro-Wilk perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Hasil Uji Normalitas Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Ular tangga	0,654	13	0,000
Gadget	0,754	11	0,002

Hasil uji normalitas Saphiro-Wilk menunjukkan bahwa data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Artinya data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga berdistribusi tidak normal. Data perkembangan sosial anak pada kelompok gadget diperoleh nilai Sig. $0,002 < 0,05$.

Artinya data perkembangan sosial anak pada kelompok gadget berdistribusi tidak normal. Hasil menunjukkan bahwa keseluruhan data perkembangan sosial anak berdistribusi tidak normal.

5.3.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Antara Kelompok Ular Tangga dan Kelompok Gadget

Perbedaan perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget dianalisis dengan uji Mann Whitney karena data hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, keseluruhan data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji Mann Whitney perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5 Hasil Analisis Uji Mann Whitney Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	N	Mean	Mean Rank	Hasil uji Mann Whitney		
				Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
Ular tangga	13	71,92	12,96	-0,402	0,688	Tidak Berbeda signifikan
Gadget	11	71,82	11,95			

Berdasarkan Tabel 5.5 diperoleh rata-rata skor kelompok ular tangga sebesar 71,92 (dengan rata-rata ranking 12,96), sedangkan rata-rata skor kelompok gadget sebesar 71,82 (dengan rata-rata ranking 11,95). Rata-rata kedua kelompok mempunyai selisih yang sangat kecil sebesar 0,10 untuk rata-rata skor dan sebesar 1,01 untuk rata-rata ranking. Signifikansi perbedaan rata-rata perkembangan sosial antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget diuji dengan uji Mann Whitney didapatkan nilai Z hitung yang lebih besar dari -Z tabel ($-0,402 > -1,960$), dan nilai signifikansi lebih besar dari α ($0,688 > 0,050$), maka diambil keputusan **H₀ diterima** yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan rata-rata perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget.

BAB VI

PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perbedaan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.

6.1 Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang pada kelompok Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jika kelompok anak dengan perlakuan pemberian permainan ular tangga memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik yaitu sebanyak 13 anak (100%) dan tidak ada anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori cukup dan kurang. Hasil ini menunjukkan jika permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan anak baik kemampuan berpikir, inisiatif anak untuk dapat memenangkan permainan serta kemampuan berinteraksi dengan teman sepermainannya.

Hasil jawaban tiap pertanyaan terkait dengan perkembangan sosial. Anak yang telah diberi permainan ular tangga mempunyai perkembangan sosial yang tinggi pada indikator mampu minum dari gelas/cangkir sendiri, mampu bermain dengan teman di dalam kelas, mampu makan sendiri, mampu menulis kata-kata sederhana, mampu menggunakan sepatu sendiri, mampu mandi sendiri, mampu menyebutkan nama teman, mampu menatap ketika dipanggil, mampu menyatakan keinginan kepada orang tua dan mampu menirukan kegiatan yang sudah diajarkan. Anak cukup mampu membantu pekerjaan rumah yang sederhana (misal merapikan mainannya sendiri, menyiapkan peralatan sekolah), cukup mampu bermain ular tangga atau permainan lain dimana dia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain, setelah makan cukup mampu mencuci tangan

sendiri dengan baik dan cukup mampu berpakaian sendiri tanpa bantuan. Skor jawaban terendah pada pernyataan bahwa anak mampu mandi sendiri.

Hal ini seperti yang dikemukakan Sagiwati (2012) bahwa melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak yakin bahwa belajar itu adalah hal yang menyenangkan, tidak membosankan, dan perkembangan kemampuan anak dapat berkembang dengan baik. Dalam proses bermain maka anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya. Menurut Handayani (2008) salah satu manfaat yang diperoleh anak dari bermain ular tangga adalah berkaitan dengan kemampuan sosial (menjalin pertemanan). Hal penting dari kegiatan bermain adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Jangan lupa, hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Misal, belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya. Bersikap Jujur, anak juga memiliki kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan *fairness*. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

6.2 Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang pada Kelompok Gadget

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jika kelompok anak dengan perlakuan pemberian *game* edukasi pada *gadget* memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik yaitu sebanyak 11 anak (100%) dan tidak ada anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori cukup dan kurang. Hasil ini menunjukkan jika permainan *game* edukasi pada *gadget* dapat mengembangkan

kemampuan anak untuk memahami sesuatu dan juga kemampuan untuk berinteraksi dengan temannya.

Hasil jawaban tiap pertanyaan terkait dengan perkembangan sosial. Anak yang telah diberi permainan game edukatif pada gadget mempunyai perkembangan sosial yang tinggi pada indikator mampu minum dari gelas/cangkir sendiri, mampu bermain dengan teman di dalam kelas, mampu makan sendiri, mampu menulis kata-kata sederhana, mampu menggunakan sepatu sendiri, mampu menyebutkan nama teman, mampu menatap ketika dipanggil, mampu menyatakan keinginan kepada orang tua, setelah makan mampu mencuci tangan sendiri dengan baik dan cukup mampu berpakaian sendiri tanpa bantuan. Anak cukup mampu mandi sendiri, cukup mampu membantu pekerjaan rumah yang sederhana (misal merapikan mainannya sendiri, menyiapkan peralatan sekolah) dan cukup mampu menirukan kegiatan yang sudah diajarkan. Skor jawaban terendah pada pernyataan bahwa anak mampu bermain ular tangga atau permainan lain dimana dia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain.

Hal ini seperti yang dikemukakan Musfiroh (2006) yang mengemukakan bahwa multimedia dengan *game* edukasi memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu meningkatkan motivasi kreativitas anak dalam keterampilan, semangat dalam belajar lebih konsisten, daya ingat dalam belajar dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan. Beberapa manfaat tersebut secara tidak langsung bermanfaat dalam membantu dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Permainan *game* edukasi pada *gadget* merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan sebuah kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang memiliki sifat sebagai hiburan, serta keahlian dan edukasi. Permainan edukasi

semata-mata bukan untuk hiburan tapi bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat edukasi (Santrock, 2007).

6.2 Perbedaan Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun Antara Kelompok Ular Tangga dan Kelompok Gadget di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang

Hasil dari analisis mengenai perbedaan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget menggunakan uji *mann whitney* diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata perkembangan sosial yang signifikan antara kelompok ular tangga dan gadget pada anak usia prasekolah di TK Dewi Sartika Kelompok B. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif antara permainan ular tangga dan permainan edukatif dengan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B.

Permainan edukatif secara tradisional dengan ular tangga memberikan hasil yang tidak berbeda signifikan terhadap perkembangan sosial anak dibandingkan dengan metode permainan edukatif dengan menggunakan gadget. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional maupun permainan *game* edukasi pada *gadget* memberi pengaruh yang relative sama terhadap perkembangan sosial anak. Hal ini didukung dengan jumlah anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik pada kelompok dengan permainan ular tangga sama dengan jumlah anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik pada kelompok dengan *game* edukasi pada *gadget*.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinta *et al.* (2018) yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan

terhadap perkembangan sosial anak. Khoir *et al.* (2017) menyatakan bahwa anak usia pra sekolah yang diberikan permainan ular tangga raksasa mengalami perkembangan kognitif dalam pengembangan visual, pengembangan sains permulaan, pengembangan aritmatika, dan pengembangan geometri dan belum ada hasil pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan sosial anak. Beberapa penelitian melaporkan adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif, namun tidak pada perkembangan sosial anak.

Salah satu permainan tradisional yang mudah untuk dilakukan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya (Husna, 2009). Dengan permainan ular tangga ini, anak diajari untuk mematuhi peraturan yang ditentukan dimana jika menginjak tangga dia boleh naik namun jika menginjak ular dia harus turun. Hal ini tentu akan berdampak positif pada perkembangan sosial anak. Permainan tersebut lebih dapat secara signifikan dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan perkembangan sosial anak (Khoir *et al.*, 2017).

Metode permainan modern seperti halnya game edukasi pada gadget menarik perhatian anak dan digemari oleh anak. Gadget bukan merupakan hal asing lagi bagi anak. Banyak anak yang mahir menggunakan gadget. Hal ini

harus dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan guru untuk memberikan permainan edukasi yang akan memberi pengaruh positif terhadap perkembangan anak termasuk perkembangan sosial anak. Dari hasil analisis diketahui jika seluruh anak yang mendapat perlakuan game edukasi pada gadget mempunyai perkembangan sosial dalam kategori baik. Penggunaan gadget membuat anak tidak mempunyai interaksi dengan teman lainya sehingga tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

Hasil ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif baik menggunakan permainan ular tangga maupun permainan edukatif dengan menggunakan gadget menghasikan perkembangan sosial anak yang relatif sama. Perkembangan sosial anak yang diberi permainan edukatif ular tangga dan permainan edukatif dengan gadget sama-sama mempunyai perkembangan sosial yang baik.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat dijadikan sebagai acuan atau saran guna perbaikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Peneliti hanya menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua dan guru guna mengukur perkembangan sosial anak.
2. Penelitian yang dilakukan tanpa adanya pengendalian dari faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

6.4 Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian ini terhadap bidang keperawatan adalah sebagai masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan secara holistic pada klien untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Dengan diketahuinya

pengaruh metode permainan tradisional dan game edukasi pada gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa yang berusia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Malang maka perawat bisa mengenalkan metode permainan yang tepat guna mendorong perkembangan sosial anak. Selain itu juga dapat menginformasikan pada orang tua mengenai pentingnya pemberian dan pemilihan permainan pada anak mengingat anak dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan guna memaksimalkan perkembangan anak terutama perkembangan sosial anak.



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian “Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Gadget (Game Edukasi) terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang” ini adalah

1. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang dengan pemberian permainan ular tangga berada pada kategori baik.
2. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang dengan pemberian *game* edukasi pada *gadget* berada pada kategori baik.
3. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang tidak berbeda signifikan antara anak yang diberi permainan edukatif ular tangga dan anak yang bermain game dengan gadget. Dengan demikian, metode permainan tradisional (ular tangga) dan metode permainan *game* edukasi pada *gadget* tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.



7.2 Saran

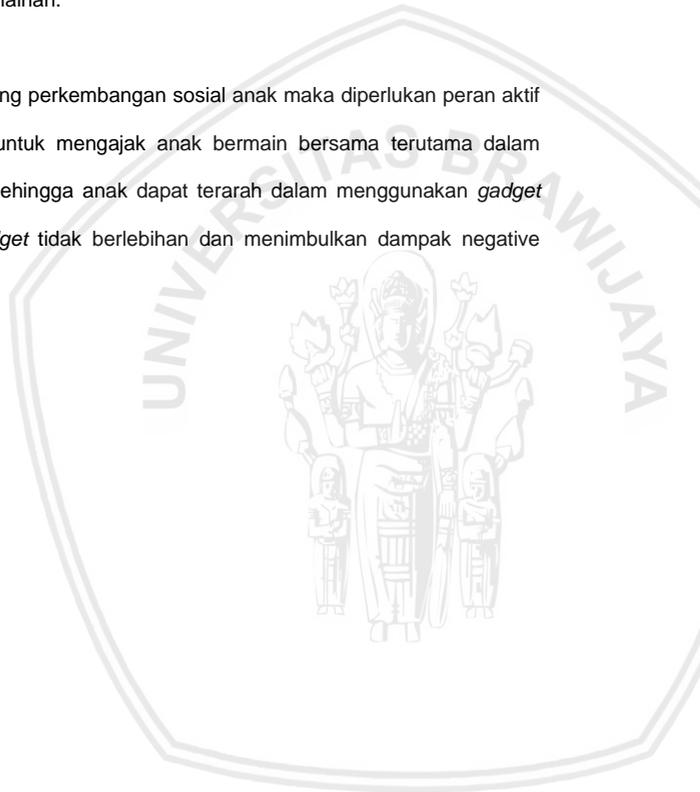
Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

7.2.1 Bagi Institusi

Adanya pengaruh yang relative sama dari metode permainan tradisional (ular tangga) dan metode permainan *game* edukasi pada *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang, maka diperlukan kerjasama antara penyelenggara pendidikan dan orang tua siswa. Bentuk kerjasama ini dapat dilakukan dengan melibatkan orang tua dalam proses bermain terutama dalam permainan *game* edukasi pada *gadget* agar dapat mengawasi dan mengarahkan anak untuk mengikuti aturan yang diterapkan dalam permainan.

7.2.2 Bagi orang tua

Guna mendorong perkembangan sosial anak maka diperlukan peran aktif orang tua di rumah untuk mengajak anak bermain bersama terutama dalam penggunaan *gadget* sehingga anak dapat terarah dalam menggunakan *gadget* dan penggunaan *gadget* tidak berlebihan dan menimbulkan dampak negative pada anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abtokhi,. 2009. Peran Ibu Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Anak Melalui Prinsip Individual Learning-Centered. Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender, Vol. IV Nomor 2, 2009,.
- Risa Nurul. 2015. Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Melalui Pemanfaatan Gadget. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, "Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan". FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2015.
- Ameliola Syifa dan Haggara Dwi Yudha Nugraha. 2014. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Prosiding 5th International Conference on Indonesian Studies. 2-3 November 2014, hal.:362-371.
- Andriana, D. (2011). Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak, Jakarta: Salemba Medika.
- Depdiknas. 2006. Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta.
- Fajar ahmad . 2012. Perlakuan Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Onlne. E-Journal. Tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran, Malang, Diakses Dari [Http://journals.unpad.ac.id](http://journals.unpad.ac.id) pada tanggal 12 september 2014.
- Feldman, R.S. (2012). PengantarPsikologi: Understanding Psychology edisi 10. Jakarta: SalembaHumanika.
- Firiyani Nurul, Dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Algoritma, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.
- Gunarti Winda, Dkk. 2008. MetodePerkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta : Grasindo.
- Jawa Pos Koran. 2014. Ajak Anak Bijak Manfaatkan Gadget dan Jadikan Media Belajar, Bukan Sekadar Games, Diakses tanggal 20 Desember 2015.
- KartiniKartono, (2007). PerkembanganPsikologiAnak. Jakarta: Erlangga.
- Mahartika, Maulida. 2016. Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Lampung.
- Montalalu. 2008. Bermain dan Permainan Anak. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Oktaria, Liana. 2014. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. Tugas Mata Kuliah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

- Purwanto, A. 2007. Panduan Laboratorium Statistik Inferensial. Grasindo. Jakarta
- Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, I. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Cetakan Pertama. PT. Bintang Pustaka Abadi (BiPA) : Yogyakarta.
- Wahyudhi, Johan. 2014. Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). Sosio Didaktika, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2014, hal.:200-210.
- Khoir, A., Yudiernawati, A., Maemunah, N. 2017. Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tk Wahid Hasyim Dinoyo Malang. Nursing News Volume 2, Nomor 1, 2017
- Sinta, Ali, M., dan Halida. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak 2018



Lampiran 1. Penjelasan Mengikuti Penelitian

PENJELASAN MENGIKUTI PENELITIAN

1. Saya adalah Rizal Bahtiar Jurusan Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, nomor telepon 087755531773, dosen pembimbing penelitian Ns. Septi Dewi R, S.Kep, MN dan Ns. Endah Panca Lydia.F, S.Kep, M.Kep, dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi secara sukarela dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Gadget (Game Edukasi) Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang”.
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan ular tangga dan gadget terhadap perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini akan berlangsung selama 1 minggu dengan sampel berupa siswa-siswi yang berada di TK dewi sartika kelompok B.
3. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan dilakukan pengisian kuisioner oleh subyek. Prosedur ini mungkin akan menyebabkan terganggunya aktivitas siswa-siswi selama beberapa menit tetapi anda tidak perlu khawatir karena selama mengikuti penelitian boleh melakukan istirahat.
4. Keuntungan yang di peroleh dengan keikutsertaan siswa-siswi adalah dapat mengetahui pentingnya perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun. Ketidaknyamanan/resiko yang mungkin muncul yaitu tidak menimbulkan efek samping secara medis terhadap subyek.
5. Dalam penelitian ini anda akan mendapatkan kompensasi tanda terima kasih perlengkapan sekolah.

Peneliti

Rizal Bahtiar

Lampiran 2. Pernyataan Persetujuan Partisipasi (*Informed Consent*)

Pernyataan Persetujuan Untuk

Berpartisipasi Dalam Penelitian

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa:

1. Saya telah mengerti tentang apa yang tercantum dalam lembar penjelasan dan telah dijelaskan oleh peneliti.
2. Dengan ini saya menyatakan bersedia untuk ikut serta menjadi salah satu subyek penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Gadget (Game Edukasi) Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang".

Peneliti

(Rizal Bahtiar)
125070207111018

Saksi I

(.....)

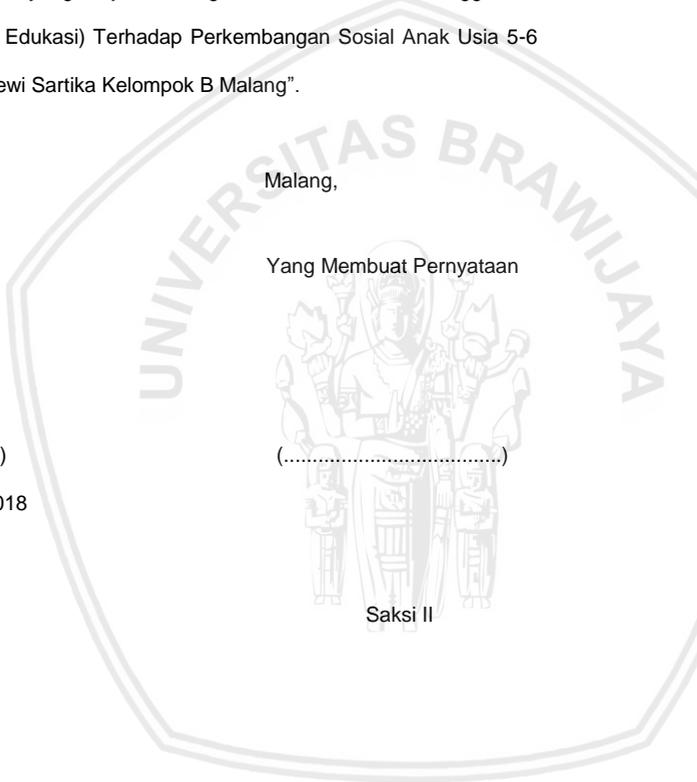
Malang,

Yang Membuat Pernyataan

(.....)

Saksi II

(.....)



LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6
TAHUN

Nama : Rizal Bahtiar

Fakultas : Kedokteran

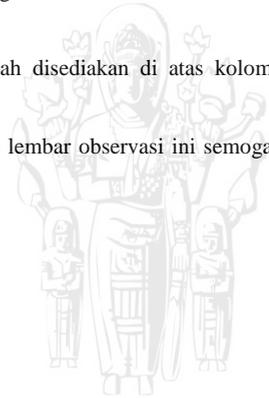
Jurusan : Ilmu Keperawatan

Judul Skripsi :

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA DAN GAME EDUKATIF PADA GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI SARTIKA KELOMPOK B KOTA MALANG

Saya sebagai mahasiswa yang sedang menyelesaikan tugas akhir mohon bantuannya kepada bapak/ibuk untuk mengisi lembar observasi saya sebagai syarat pembuatan tugas akhir.

1. Petunjuk pengisian bapak/ibuk beri tanda centang (√) di kolom mandiri atau tidak mandiri bila anak mampu melakukan yang sudah ditanyakan oleh peneliti
2. Pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti yang dilakukan dikelas di isi oleh penelliti sendiri
3. Tulis nama anak dan umur anak yang sudah disediakan di atas kolom pertanyaan.
4. Terima kasih atas bantuannya untuk mengisi lembar observasi ini semoga bermanfaat.



LEMBAR OBSERVASI PEKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama :

Umur :

No.		Mandiri	Tidak Mandiri
1.	Dapatkan anak minum dari gelas/cangkir secara mandiri		
2.	Mau bermain-main dengan anak-anak lain dikelasnya		
3.	Anak mampu makan secara mandiri		
4.	Apakah anak dapat bermain ular tangga atau permainan lain dimana dia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain?		
5.	Membantu pekerjaan rumah yang sederhana (misal merapikan mainannya sendiri, menyiapkann peralatan sekolah)		
6.	Setelah makan apakah anak mencuci tangan sendiri dengan baik?		
7.	Dapatkan anak sepenuhnya berpakaian sendiri tanpa bantuan		
8.	Menutlis kata-kata sederhana (misalnya nama sendiri)		
9.	Dapatkan anak menggunakan sepatunya sendiri?		
10.	Anak mampu mandi sendiri		
11.	Anak mampu menggosok gigi dengan bantuan maupun mandiri		
12.	Bisakah menyebut nama temannya berjumlah minimal 5 orang?		
13.	Anak menatap orang lain ketika dipanggil		
14.	Anak mau menyatakan keinginan kepada orang tua maupun guru		
15.	Meniruak kegiatan yang sudah diajarkan (misalnya membaca doa sehari-hari		

Keterangan :

Skor tiap soal = Mandiri (5), Tidak (0)

MEDIA ULAR TANG



Lampiran 5

Media Game Edukatif pada Gadget

1. Marbel Huruf



2. Marbel Taman Bermain



3. Marbel Berhitung



Lampiran.6

**SAK (SATUAN ACARA KEGIATAN)
BERMAIN ULAR TANGGA KELOMPOK 1**

Pra Kegiatan

Tahap Kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam dan perkenalan - Menjelaskan maksud dan tujuan pertemuan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Menyimak 	Lisan
Penyajian	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan tujuan penelitian - Meminta persetujuan orang tua 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan - Menjawab 	Lisan, lembar persetujuan
Penutup	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan orang tua kesempatan untuk bertanya mengenai permainan ular tangga dan game edukatif - Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bertanya - Menjawab 	Lisan

Pertemuan Ke-1

Tahap Kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam - Memberikan <i>kuisisioner</i> kepada responden - Menjelaskan cara mengisi - Guru membagi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Menjawab - Bergabung dengan kelompok 	Lisan, lembar kuisisioner
Penyajian	30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membagi ular tangga ke tiap kelompok - Menjelaskan tata cara dan aturan bermain ular tangga - Responden mulai bermain dengan didampingi guru dan peneliti 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama 	Papan ular tangga, dadu dan pion
Penutup	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan 	Lisan

Pertemuan Ke-2

Tahap Kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam - Menanyakan keadaan responden - Guru membagi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Bergabung dengan kelompok 	Lisan
Penyajian	30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membagikan ular tangga ke tiap kelompok - Menjelaskan tata cara dan aturan bermain ular tangga - Responden mulai bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama 	Papan ular tangga, dadu dan pion
Penutup	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendeng arkan 	Lisan



**SAK (SATUAN ACARA KEGIATAN)
BERMAIN GAME EDUKATIF KELOMPOK 2**

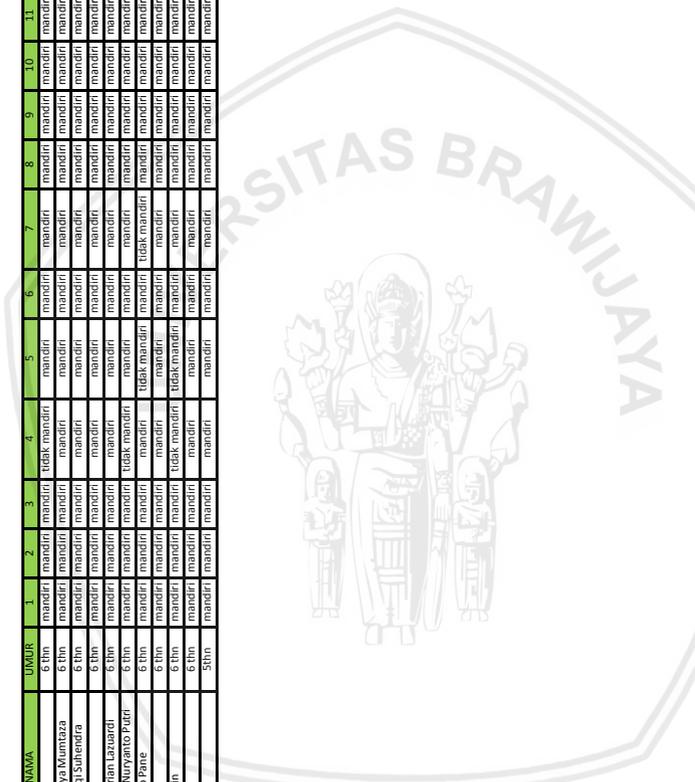
Pertemuan Ke-1

Tahap Kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Peserta	Media
Pendahuluan	20 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam dan perkenalan - Memberikan <i>kuisisioner</i> kepada responden - Menjelaskan cara mengisi <i>kuisisioner</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Menjawab 	Lisan, lembar pretest
Penyajian	30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membagikan <i>smartphone / tablet</i> kepada responden - Menjelaskan cara bermain <i>Baby Bus</i> - Responden mulai bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama 	<i>Smartphone / tablet</i>
Penutup	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan 	Lisan

Pertemuan Ke-2

Tahap Kegiatan	Waktu	Kegiatan	Kegiatan Peserta	Media
Pendahuluan	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam - Menanyakan keadaan responden 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimak - Menjawab 	Lisan
Penyajian	30 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Membagikan <i>smartphone</i> kepada responden - Menjelaskan cara bermain <i>Baby Bus</i> - Responden mulai bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama 	<i>Smartphone / tablet</i>
Penutup	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Salam penutup dan kontrak waktu yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan 	Lisan

NO	NAMA	UMUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Aprilla	6 thn	mandiri	93.33333333	baik														
2	Raazan Athiya Mumtaza	6 thn	mandiri	100	baik														
3	Natasya Rizqi Suhendra	6 thn	mandiri	75	baik														
4	Dara	6 thn	mandiri	75	baik														
5	Hidayat Febrian Lazuardi	6 thn	mandiri	75	baik														
6	Chika Dewi Nurlyanto Putri	6 thn	mandiri	70	baik														
7	M'Naif' Elno Pane	6 thn	mandiri	65	baik														
8	Rojji	6 thn	mandiri	100	baik														
9	Firri Anggrain	6 thn	mandiri	65	baik														
10	Risa	6 thn	mandiri	75	baik														
11	Geny	5 thn	mandiri	75	baik														



LAMPIRAN SPSS

1. Statistik deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ular_tangga	13	60.00	75.00	71.9231	5.21954
gadget	11	65.00	75.00	71.8182	4.04520
Valid N (listwise)	11				

2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perkembangan_sosial	Ular tangga	.415	13	.000	.654	13	.000
	gadget	.330	11	.001	.754	11	.002

a. Lilliefors Significance Correction

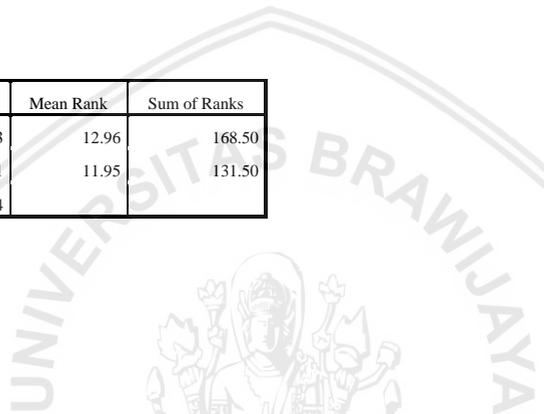
3. Uji Mann Whitney

Ranks				
	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Perkembangan_sosial	Ular tangga	13	12.96	168.50
	gadget	11	11.95	131.50
	Total	24		

Test Statistics ^a	
	Perkembangan_sosial
Mann-Whitney U	65.500
Wilcoxon W	131.500
Z	-.402
Asymp. Sig. (2-tailed)	.688
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.733 ^b

a. Grouping Variable: kelompok

b. Not corrected for ties.





UNIVERSITAS BRAWIJAYA





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS KEDOKTERAN
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jalan Veteran Malang - 65145, Jawa Timur - Indonesia
Telp. (62) (0341) 551611 Ext. 168; 569117; 567192 - Fax. (62) (0341) 564755
<http://www.fk.ub.ac.id> e-mail : kep.fk@ub.ac.id

KETERANGAN KELAIKAN ETIK
("ETHICAL CLEARANCE")

No. 215 / EC / KEPK – S1– PSIK / 09 / 2018

KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS BRAWIJAYA,
SETELAH MEMPELAJARI DENGAN SEKSAMA RANCANGAN PENELITIAN YANG DIUSULKAN,
DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA PENELITIAN DENGAN

JUDUL : Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Game Edukatif pada *Gadget*
terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi
Sartika Kelompok B Kota Malang.

PENELITI : Rizal Bahtiar

UNIT / LEMBAGA : S1 Keperawatan – Fakultas Kedokteran – Universitas Brawijaya
Malang.

TEMPAT PENELITIAN : TK Dewi Sartika, Jl. MT. Haryono No 139 Malang.

DINYATAKAN LAIK ETIK.

Malang, 8 SEP 2018
Ketua,

Prof. Dr. dr. Moch. Istadjid ES, SpS, SpBS(K), SH, M.Hum, Dr.H.
NIK. 160745683

Catatan :

Keterangan Laik Etik Ini Berlaku 1 (Satu) Tahun Sejak Tanggal Dikeluarkan
Pada Akhir Penelitian, Laporan Pelaksanaan Penelitian Harus Diserahkan Kepada KEPK-FKUB Dalam Bentuk
Soft Copy. Jika Ada Perubahan Protokol Dan / Atau Perpanjangan Penelitian, Harus Mengajukan Kembali
Permohonan Kajian Etik Penelitian (Amandemen Protokol).

Curriculum Vitae (CV)



Nama : Rizal Bahtiar

Tempat / Tanggal lahir : Banyuwangi, 23 April 1994

NIM : 125070207111018

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Agama : Islam

Pekerjaan : mahasiswa

Alamat : Desa Wringinrejo dsn.krajan Rt/Rw 04/01

Alamat email : rizalbahtiar763@yahoo.co.id

No. HP : 087755531773

Riwayat pendidikan :

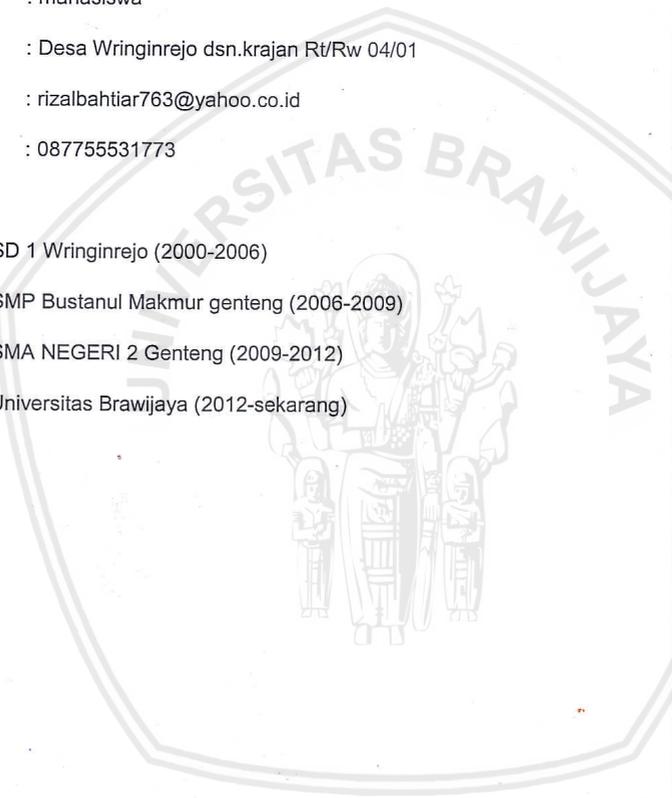
SD : SD 1 Wringinrejo (2000-2006)

SMP : SMP Bustanul Makmur genteng (2006-2009)

SMA : SMA NEGERI 2 Genteng (2009-2012)

Kuliah : Universitas Brawijaya (2012-sekarang)

Pengalaman organisasi : -



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Prasekolah

Masa prasekolah dimulai dari usia 2-6 tahun, pada saat ini pertumbuhan berlangsung dengan stabil, terjadi perkembangan dengan aktivitas jasmani yang bertambah dengan meningkatnya keterampilan dan proses berfikir, usia dini merupakan usia yang sangat menentukan untuk perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya. Oleh karena itu pada masa ini disebut dengan masa emas dalam kehidupan anak-anak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak berdasarkan (Narendra, 2010).

Dalam perkembangan ada beberapa tahapan yaitu: 1) sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensories dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensorinya, usia setengah tahun sampai kira-kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya, 2) masa usia 2-4 tahun, gerakan-gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda-benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu pagi, siang, sore, malam berdasarkan (Noorlaila, 2010),

Anak pada usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan

- Perkembangan bahasa anak semakin baik, dengan anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya seperti meniru, mengulang pembicaraan.
- Perkembangan daya pikir sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan.

2.2 Perkembangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang dialami oleh seseorang individu (anak usia dini) menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik dan psikis, (Wiyani, 2012). Sistematis dimaknai bahwa perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau mempengaruhi antara bagian-bagian organisme. Progresif berarti perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat dan meluas, baik fisik dan psikis. Sedangkan berkesinambungan berarti perubahan berlangsung secara bertahap dan berurutan.

Perkembangan sebagai serangkaian “kelahiran” atau periode penguatan kepekaan, dimana setiap kepekaan memunculkan minat dan ketrampilan baru. Perkembangan dan pertumbuhan anak dapat diuraikan dalam beberapa butir pemikiran yang ditinjau dari beberapa sudut pandang yang berbeda dari para ahli. Diantaranya :

- a. Teori Psikososial mengemukakan ada delapan tahap perkembangan manusia, tiga di antaranya adalah tahap perkembangan yang terjadi pada anak usia dini; tahap percaya dan tidak percaya (usia lahir hingga 1,5 tahun), rasa percaya akan berkembang jika kebutuhan

anak bertemu dengan sikap konsisten dan penuh kasih sayang dari lingkungan. Tahap otonom dan malu-ragu (usia 1,5-3 tahun), merupakan tahap kemerdekaan atau kebebasan ketika anak ingin melakukan sesuatu untuk mereka sendiri. Jika banyak dilarang dan dihukum, mereka cenderung mengembangkan perasaan malu dan ragu. Tahap inisiatif vs rasa bersalah,). Anak prasekolah menghadapi dunia sosial yang lebih luas, mereka menghadapi tantangan-tantangan baru yang menuntut perilaku aktif dan berguna. Anak dituntut untuk bertanggung jawab tubuh, perilaku, mainan dan binatang peliharaan mereka dan berinisiatif, (Santrock, 2011).

- b. Teori Maturation (kematangan) anak-anak harus diberi kesempatan untuk berkembang. Teori ini meyakini bahwa perkembangan fisik, sosial emosional dan intelektual mengikuti tahapan perkembangan. Anak dapat mengembangkan potensi secara optimal atau tidak tergantung dengan lingkungannya.
- c. Teori Konstruktivisme perkembangan kognitif terjadi ketika anak sudah membangun pengetahuannya melalui eksplorasi aktif dan penyelidikan pada lingkungan fisik dan sosial. Perkembangan mental, bahasa dan sosial ditingkatkan oleh orang lain lewat interaksi sosial. Proses belajar membangkitkan beragam proses perkembangan yang dapat terjadi jika anak berinteraksi dengan orang lain dan ketika mereka bekerjasama dengan temannya.

2.2.1 Aspek Perkembangan Anak

Ada beberapa aspek perkembangan anak prasekolah menurut beberapa pemerhati anak-anak sebagai berikut.

a. Perkembangan Fisik

Ada beberapa hal yang termasuk ke dalam perkembangan fisik:

1. Tinggi badan anak mengalami penambahan 6 cm dan berat badan 2-kg pertahun. Namun pola pertumbuhan bervariasi secara individual. Ada pengaruh faktor bawaan, defisiensi hormon pertumbuhan dan masalah fisik yang terjadi pada masa kanak-kanak.
2. Perkembangan otak. Pada usia 6 tahun, otak telah mencapai 95 persen volume dewasanya. Sebagian peningkatan tersebut disebabkan oleh peningkatan jumlah dan ukuran ujung-ujung syaraf reseptor. Neurotransmitter yang konsentrasinya meningkat pada usia 3-6 tahun adalah dopamin. Peningkatan kematangan otak berkontribusi terhadap perubahan-perubahan kemampuan kognitif.
3. Motorik kasar. Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras berdasarkan, semakin anak bertambah dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya geraknya semakin sempurna. Hal ini mengakibatkan tumbuh kembang otot semakin membesar dan menguat, dengan demikian ketrampilan baru selalu bermunculan dan semakin bertambah kompleks. Contoh gerakan motorik kasar adalah, melakukan gerakan berjalan, berlari, melompat, melempar dan sebagainya.
4. Perkembangan Gerak Motorik halus. Perkembangan motorik mengikuti hukum arah perkembangan, dan kemampuan fisik tersebut diatas terjadi

secara teratur dan bertahap sesuai dengan penambahan umur. Perkembangan fisik-motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif, khususnya intelektual, merupakan sebagai proses konstruksi. Secara sederhana, perkembangan kognitif terdiri atas dua bidang, yakni logika-matematika dan sains, untuk meningkatkan hal tersebut maka anak dilatih meningkatkan pengertian pada bilangan, menemukan hubungan sebab akibat dan meningkatkan kemampuan berpikir logisnya, (Suyadi, 2010). Selain hal-hal tersebut kemampuan anak-anak yang harus terus ditumbuhkan secara terus menerus karena, bertanya sebagai tanda keingintahuan adalah salah satu karakteristik paling permanen dan pasti dari pemikiran yang kuat. Keingintahuan menandakan semangat yang aktif, terbuka dan berorientasi pada pemecahan masalah dan merupakan elemen penting dari kreativitas, inovasi dan kemajuan anak-anak.

c. Perkembangan Sosio-Emosional

Perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari, (Suyadi, 2010). Untuk dapat mengembangkan atau mencerdaskan sosio-emosional anak-anak diberikan stimulus melalui permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan sosio-emosional anak. Pola perkembangan sosio-emosional anak usia dini diantaranya: takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, dukacita, rasa ingin tahu, dan kegembiraan. Ada beberapa hal yang hendaknya ditanamkan agar sosio-emosionalnya tumbuh dan berkembang dengan baik diantaranya. a) Mengembangkan empati dan

kepedulian, b) menanamkan sikap optimis yang merupakan hasil kebiasaan berfikir positif c) memberikan kebebasan terhadap anak untuk memecahkan masalah dan d) menumbuhkan motivasi.

d. Perkembangan Bahasa

mengatakan bahwa anak pada usia sesitiv merupakan penjelajah lingkungan dengan menggunakan tangan dan lidah (yang mengarah perkembangan bahasa). Ini dapat dijadikan sebagai salah satu cikal bakal perkembangan berbahasa anak. kemampuan berbahasa anak tumbuh dan berkembang pesat selama masa prasekolah. Anak belajar bahasa secara intuitif tanpa banyak instruksi. Hasilnya adalah terus bertambah kosakata, jumlah kata yang diketahui anak dan penggunaan kalimat yang panjang, tata bahasanya juga terus berkembang pada masa ini. Periode kritis dalam perkembangan kemampuan bahasa terjadi antara usia baru lahir dan lima tahun. Pada masa itu otak anak-anak mengembangkan sebagian besar dari kemampuan berbahasa mereka. Perkembangan Kemampuan berbahasa meningkat ketika anak-anak berada dalam lingkungan yang kaya akan bahasa, untuk mempelajari bahasa daerah-daerah otak yang berbeda- 22 beda harus bekerja sama, diantaranya otak yang terlibat dalam aktivitas melihat, mendengarkan, berbicara, dan berpikir. Perkembangan bahasa anak prasekolah dalam beberapa tahap secara spesifik. a) Memahami fonologi dan morfologi; anak lebih sensitif terhadap bunyi bahasa lisan, dalam morfologi, anak bisa diajarkan kata baru tanpa pengetahuan sebelumnya.

2) Perubahan dalam sintaksis dan semantik; anak dapat menyusun kata bersamaan dengan perkembangan kosakatanya. 3) Kemajuan dalam pragmatik; anak dapat mengubah gaya bicara sesuai situasi. 4) Kemampuan

membaca. Perkembangan tersebut bisa optimal jika terus distimulir secara terus menerus.

2.2.2 Prinsip-prinsip Perkembangan Anak

Prinsip-prinsip perkembangan anak, meliputi:

- a) anak berkembang secara holistic.
- b) perkembangan terjadi dalam urutan yang 23 teratur.
- c) perkembangan anak berlangsung pada tingkat yang beragam didalam dan diantara anak.
- d) perkembangan baru didasarkan pada perkembangan sebelumnya dan
- e) perkembangan mempunyai pengaruh yang bersifat kumulatif.

Prinsip-prinsip perkembangan tersebut adalah komponen yang akan dijadikan alternatif pendidik dalam menentukan tujuan, memilih bahan ajar, menentukan metode penggunaan media dan mengevaluasi perkembangan, (Wiyani, 2012).

2.3 Perkembangan Sosial Pada Anak Usia Dini

2.3.1 Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak dimana anak mulai membangun psikososial dalam hal menyelesaikan konflik. Konflik ini muncul ketika anak-anak berkeinginan untuk independen dari orang-orang tua mereka. Anak mulai tumbuh rasa inisiatif diri, untuk mencoba sesuatu hal yang dirasa mampu dilakukannya seperti mengenakan sepatu sendiri, berpakaian. Jika hal itu tidak dapat dilakukan mereka merasa bersalah (Feldman, 2012)

Peran orang tua penting untuk terus bereaksi positif akan keputusan yang diambil oleh anak mereka secara mandiri. Dengan memberikan kesempatan untuk bertindak sendiri secara nyata sementara orang tua memberi arahan dan bimbingan atas inisiatif anak-anak mereka (Feldman, 2012). Selain itu orang tua juga berperan untuk mencegah rasa bersalah yang dapat bertahan lama dengan mempengaruhi konsep diri anak.

Perkembangan sosial pada masa kanak-kanak juga berpengaruh pada perkembangan proses berpikir tentang diri anak sendiri. Mereka mulai membangun kepercayaan diri dan identitas diri masing-masing. Pada saat umur 3-4 tahun anak-anak mulai melihat perbedaan antara orang-orang berdasarkan warna kulit, dan mereka mulai mengidentifikasi diri mereka dalam suatu kelompok tertentu. Mereka mulai menyadari bahwa etnis dan ras yang abadi merupakan bagian dari mereka kemudian memahami bahwa masyarakat menempatkan berdasarkan etnis dan ras.

Perkembangan sosial dan kepribadian dapat dibedakan berdasarkan gender antara anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki prasekolah menghabiskan lebih banyak waktu dibandingkan anak perempuan di rumput yang tinggi bermain kasar, sedangkan anak perempuan prasekolah menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan terorganisir dan bermain drama/peran (Feldman, 2012). Anak laki cenderung memiliki kompetensi, independen, keuletan, dan daya saing. Sebaliknya anak perempuan memiliki sifat hangat, ekspresif, pemeliharaan dan patuh.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tuanya, sanak saudaranya, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang. Namun, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan orang tua yang kasar, sering memarahi, acuh tak acuh, tidak memberikan bimbingan, teladan, pengajaran atau pembiasaan terhadap anak dalam menerapkan norma-norma baik agama maupun tatakrama cenderung menampilkan perilaku maladjustment, seperti: bersifat minder, senang mendominasi orang lain, bersifat egois/selfish, senang mengisolasi diri/menyendiri, kurang memiliki perasaan tenggang rasa, dan kurang memperdulikan norma dalam berperilaku.

Tanda – tanda perkembangan pada tahap ini adalah:

1. Anak mulai mengetahui aturan – aturan baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan bermain.
2. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai patuh dan tunduk pada peraturan.
3. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
4. Anak mulai dapat bermain bersama anak – anak lain atau teman sebaya.
5. Anak dapat berpakaian sendiri tanpa bantuan.

2.3.2 Proses Sosialisasi

Sosialisasi adalah suatu proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif.

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan 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, 2011).

2.3.3 Ciri-Ciri Sosial Pada Anak

Mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1. Ciri Fisik

Penampilan atau gerak-gerik prasekolah mudah di bedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya. Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan sendiri. Berikan kesempatan pada anak untuk lari, memanjat, dan melompat. Usahakan kegiatan tersebut sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan anak dan selalu di bawah pengawasan. Walaupun anak laki-laki lebih besar, namun anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang

bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengeritik anak laki-laki apabila tidak terampil.

Ciri fisik pada anak usia 4-6 tahun tinggi badan bertambah rata-rata 6,25-7,5 cm pertahun, tinggi rata-rata anak usia 4 tahun adalah 2,3 kg per tahun. Berat badan anak usi 4-6 tahun rata-rata 2-3 kh pertahun, berat badan rata-rata anak usia 4 tahun adalah 16,8 kg (Muscari, 2005).

2. Ciri Sosial

Anak prasekolah biasanya juga mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat yang cepat berganti. Mereka umumnya dapat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang biasa di pilih yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi sahabat yang terdiri dari jenis kelamin berbeda. Pada usia 4-6 tahun anak sudah memiliki keterikan selain dengan orang tua, termasuk kakek nenek, saudara kandung, dan guru sekolah, anak memerlukan interaksi yang teratur untuk membantu mengembangkan keterampilan sosialnya (Muscari, 2005).

3. Ciri Kognitif

Anak prasekolah umumnya sudah terampil berbahasa, sebagian dari mereka senang berbicara, khususnya pada kelompoknya. Sebaiknya anak di beri kesempatan untuk menjadi pendengar yang baik.

Pada usia 2-4 tahun anak sudah dapat menghubungkan satu kejadian dengan kejadian yang simultan dan anak mampu menampilkan pemikirn yang egosentrik, pada usia 4-7 tahun anak mampu membuat klasifikasi, menjumlahkan, dan menghubungkan objek-objek anak mulai

menunjukkan proses berfikir intuitif (anak menyadari bahwa sesuatu adalah benar tetapi dia tidak dapat mengatakan alasannya), anak menggunakan banyak katayang sesuai tetapi kurang memahami makna sebenarnya serta anak tidak mampu untuk melihat sudut pandang orang lain (Muscari, 2005).

2.3.5 Aspek Penting Dalam Perkembangan Sosial

Beberapa faktor yang menyebabkan timbulnya perbedaan antara ketrampilan dan kematangan sosial anak dengan lainnya, yaitu :

1. Usia keronologis dan usia mental anak.

Semakin bertambahnya usia anak, ia akan terampil, semakin besar variasi dan terampilnya, semakin baik pula kualitasnya. Usia keronologis juga berhubungan dengan kematangan. Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukn kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu keatangan dalam berbahasa juga sangat menentukan perkembangan sosial pada anak.

2. Urutan anak

Terdapat perbedaan perkembangan motorik anak menurut urutan kelahiran anak. Bahwa perkembangan motorik anak pertama cenderung lebih baik daripada perkembangan anak yang lahir kemudian hal ini lebih dikarenakan oleh perbedaan ransangan yang diberikan oleh orang tuanya. Demikian juga dengan kondisi kematangan sosial anak hal ini

dipengaruhi oleh urutan anak. Anak pertama akan lebih banyak memerankan model sosial dibandingkan dengan anak tengah ataupun anak bungsu.

3. Jenis kelamin

Jenis kelamin membedakan pola interaksi sosial anak antara anak perempuan dan anak laki-laki memiliki perbedaan pola interaksi, hal ini mempengaruhi pula pada kematangan sosial anak. Dua anak yang usianya sama tetapi berjenis kelamin berbeda, maka kematangan sosialnya pada aspek-aspek tertentu tentu berbeda.

4. Keadaan sosial ekonomi

Kondisi perekonomian orang tua (keluarga) akan berdampak pada sikap interaksi sosial anak. Secara umum dapat tergambarkan bahwa anak-anak yang memiliki kondisi sosial ekonomi lebih baik maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang baik pula. Anak-anak orang kaya memiliki berbagai kesempatan untuk mengembangkan sosialnya pada berbagai kesempatan dan kondisi lingkungan yang berbeda. Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat.

5. Kepopuleran anak

Anak-anak yang memiliki kelebihan dalam hal kepopuleran maka anak tersebut akan semakin bisa diterima oleh lingkungan sosialnya.

6. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikatnya pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normative, anak

memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

7. Kepribadian anak

Kepribadian anak disini adalah tipologi anak pada masa perkembangan. Anak-anak yang memiliki kepribadian terbuka atau yang disebut berkepribadian extrofet akan lebih bisa berinteraksi dengan lingkungannya dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki tipe kepribadian tertutup introfert.

8. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pola pergaulan, etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentuka oleh keluarga. Pendidikan orang tua mempengaruhi bagaimana anak bersikap dengan lingkungannya. Ketidaktahuan orang tua akan kebutuhan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya tentu membatasi anak untuk dapat lebih leluasa melakukan eksplorasi sosial diluar lingkungan rumahnya. Pendidikan orang tua yang tinggi, atau pengetahuan yang luas maka orang tua memahami bagaimana harus memposisikan diri dalam tahapan perkembangan anak. Orang tua yang memiliki pengetahuan dan pendidikan yang baik maka akan mendukung anaknya agar bisa berinteraksi sosial dengan baik.

9. Kapasitas Mental

Emosi dan intelegensi. Kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

10. Bermain

Bermain merupakan salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak karena anak-anak menghabiskan waktunya lebih banyak diluar rumah bermain dengan teman-temannya daripada terlihat dengan aktivitas lain. karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk bermain.

2.4 Konsep Bermain

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain adalah aktivitas yang dapat membuat anak merasa senang dengan ditandai gelak tawa oleh anak yang melakukannya dan sangat penting bagi tumbuh kembang anak (Suyadi, 2010). Sedangkan metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyampaikan

informasi dalam proses pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini, sehingga dengan bermain dapat membuat anak merasa gembira dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra dan seluruh anggota tubuhnya. Belajar pada hakikatnya adalah aktivitas untuk melakukan perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Perubahan tingkah laku terjadi karena adanya usaha individu yang bersangkutan baik yang mencakup ranah-ranah efektif, kognitif, dan psikomotorik. Karena pada dasarnya perilaku seperti uraian di atas merupakan gambaran pembelajaran pada anak usia dini. Yakni anak-anak dapat belajar dengan sebaik-baiknya bila mereka dilibatkan atau mereka dapat secara langsung memegang benda/barang dan mencoba sendiri apa yang ingin dicoba.

Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari suatu kegiatan. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di lingkungan sekolah dan di luar sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman sebagai suatu proses harus berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran (Depdiknas Kurikulum, 2006).

2.4.2 Tahap-Tahap Perkembangan Bermain

Tahap perkembangan terdapat beberapa tahapan perkembangan bermain, sebagai berikut :

1. *Unoccupied Play* (Bermain yang tidak sibuk)

Tahap ini, anak tidak sepenuhnya dalam kegiatan bermain, anak hanya mengamati hal-hal yang membuat menarik perhatiannya. Bila tidak ada hal yang menarik perhatiannya anak akan melakukan kegiatan dengan menyibukkan dirinya seperti memainkan anggota tubuhnya, naik turun kursi, dan lain-lain.

2. *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

Permainan ini biasanya sering dilakukan oleh anak usia muda, pada tahap ini anak lebih asik dengan bermain sendiri dan tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya. Pada tahap ini anak memiliki sifat egosentris yaitu lebih memusatkan perhatian ke dirinya sendiri dan permainannya.

3. *Onlooker Play* (Penonton dan Pengamat)

Fase ini anak lebih mengamati anak-anak lain yang melakukan kegiatan dan adanya ketertarikan yang besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya. Pada tahap ini pada umumnya terjadi pada usia dua tahun atau pada anak yang belum mengenal orang lain, lingkungan baru, sehingga masih ada perasaan ragu untuk bergabung dengan yang lain.

4. *Pararel Play* (Bermain Pararel)

Tahap ini permainan akan dilakukan bersama oleh dua atau lebih anak, namun belum adanya interaksi antar anak. Anak seperti bermain bersama dan melakukan kegiatan sama tapi pada tahap ini anak

melakukan kegiatannya sendiri sendiri atau tidak ada kerjasama dengan yang lain, contoh permainan pada tahap ini adalah bermain balok atau merangkai sesuatu sesuai kreasi anak. Hal ini terjadi karena anak masih terlihat egosentris dan belum mampu saling berbagi dengan yang lain atau bekerjasama dengan yang lain.

5. *Assosiative Play* (Permainan Bersama)

Tahap ini anak mulai berinteraksi antara teman bermainnya, anak mulai saling berbagi dan saling tukar menukar alat mainannya. Pada tahap ini anak masih belum terlibat dalam kerja sama karena pada tahap ini anak hanya melakukan interaksi dan berbagi. Pada tahap ini biasanya terjadi pada anak usia prasekolah.

6. *Cooperative Play* (Permainan Kerjasama)

Tahap ini anak sudah mulai bekerja sama dan adanya pembagian tugas saat melakukan kegiatan bermain untuk mencapai tujuan tertentu. Pada tahap ini biasanya terjadi pada kelompok usia lima tahun.

2.4.3 Manfaat Bermain

Bermain bukan hanya untuk pertumbuhan organ tubuh karena anak bergerak aktif, tetapi bermain juga memiliki manfaat lain seperti memberikan kesenangan dan melepaskan masalah dan tekanan, berikut ini adalah manfaat bermain pada anak-anak :

1. Perkembangan aspek fisik, hal ini dikarenakan anak akan sering menggerakkan tubuh sehingga menjadikan otot-otot akan menjadi kuat.
2. Perkembangan motorik kasar dan halus

3. Perkembangan aspek sosial, dengan bermain anak akan belajar tentang nilai-nilai yang ada di masyarakat dan moral anak akan muncul sesuai yang dianut oleh masyarakat atau lingkungan sekitarnya.
4. Perkembangan aspek emosi dan kepribadian anak, ketika anak bermain anak akan melepaskan ketegangan dan masalah masalah yang dihadapi dan anak akan terlihat lebih relaks dan bahagia atau senang.
5. Perkembangan aspek kognisi, dimana anak akan belajar tentang konsep dasar, anak akan mampu mengembangkan daya cipta, dan anak akan dapat memahami apa yang dikatakan teman-temannya.
6. Mengasah anak terhadap pengindraan, dimana anak akan menjadi lebih kreatif, kritis, dan lebih peduli dengan lingkungannya.
7. Sebagai media terapi untuk anak-anak karena saat anak bermain anak akan terlihat bebas dan karena bermain merupakan sesuatu secara alamiah sudah dimiliki anak sejak kecil.
8. Bermain sebagai media intervensi, untuk melatih kemampuan-kemampuan konsep dasar dan melatih konsentrasi. Kegiatan bermain sangat dinikmati anak dan mainan yang sangat disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembang-kan kapasitas dan pengetahuan anak tersebut. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

2.4.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Anak Bermain

Ada 5 faktor yang mempengaruhi bermain anak, yaitu :

1. Tahap Perkembangan

Setiap perkembangan anak memiliki potensi atau keterbatasan dalam permainan contoh pada perkembangan motorik, apa yang dilakukan waktu bermain tergantung pada perkembangan motorik mereka, ketika pengendalian motorik baik mungkin anak akan terlibat dalam permainan aktif.

2. Status Kesehatan

Saat anak sakit kemampuan dalam psikomotor / kognitif akan terganggu sehingga anak sama sekali tidak memiliki keinginan untuk bermain.

3. Jenis Kelamin

Anak usia sekolah, anak laki-laki menunjukkan rasa malu ketika bermain dengan anak perempuan, dan mereka akan membentuk komunitas sendiri, dimana anak wanita bermain dengan sesama wanita sehingga alat permainan akan berbeda.

4. Lingkungan

Lingkungan sangat penting bagi anak, anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota, itu semua karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Memperhatikan kebutuhan anak dalam bermain akan memenuhi psikologis fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukkan kreatifitasnya (Suherman, 2000).

5. Alat permainan yang cocok

Disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sehingga anak akan merasa senang ketika menggunakan alat permainannya.

2.4.5 Pengaruh Aktivitas Bermain Bagi Perkembangan Anak

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak yaitu :

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak
4. Bermain mempengaruhi perkembangan kreatifitas anak
5. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
6. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

2.5 Bermain Ular Tangga

2.5.1 Pengertian Bermain Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan yang sudah dikenal oleh masyarakat. Permainan ini termasuk permainan tradisional dan sederhana karena tidak banyak aturan dalam memainkannya berdasarkan (Agus N. Cahyo, 2011). Mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat

menciptakan papan mereka sendiri dengan kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Pengertian dari permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya.

Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua jenjang kelas, karena di dalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya. Gambar tangga merupakan simbol nilai positif (kejujuran) dan gambar ular merupakan simbol nilai negatif (ketidakjujuran). Guru dapat membuat sendiri media ular tangga ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan ini, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa (Saka, 2013).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan yang terbagi ke dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar ular dan tangga. Permainan ular tangga dalam penelitian ini digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2.5.2 Manfaat Bermain Ular Tangga

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan keterampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti, dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak-anak usia TK dan SD. Dengan bermain ular tangga, anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan keterampilan berhitung untuk anak usia TK. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak yakin bahwa belajar itu adalah hal yang menyenangkan, tidak membosankan, dan perkembangan kemampuan anak dapat berkembang dengan baik (Sagiwati, 2012).

Penggunaan alat permainan dilakukan secara bertahap yaitu kegiatan yang tergolong mudah, sedang, dan sulit. Alat permainan yang tujuan dan penggunaannya dipersiapkan pendidik juga harus bervariasi sesuai dengan derajat kesulitan tersebut. Alat yang dipersiapkan guru untuk dipilih oleh anak dalam berbagai kegiatan akan menentukan tumbuhnya perasaan berhasil pada anak sesuai dengan kemampuan mereka. Berikut ini beberapa manfaat dari permainan ular tangga yaitu, (a)

mengenal kalah dan menang; (b) belajar bekerjasama dan menunggu giliran; (c) mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan; (d) merangsang anak belajar pramatematika, yaitu saat anak menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik pada dadu; serta (e) belajar memecahkan masalah.

Manfaat yang didapat anak dari bermain ular tangga adalah :

a) Mengatur Emosi (Relaks)

Bermain ular tangga sangat menyenangkan bagi anak. Kesenangan inilah yang memunculkan unsur relaks yang membantu anak keluar sebentar dari rutinitasnya sehari-hari untuk "*me-recharge*" kembali baterai energinya. Bila energinya sudah kembali penuh, tentu baik sebagai persiapan menghadapi hal-hal yang serius, seperti belajar.

b) Melatih Kemampuan Motorik

Kegiatan-kegiatan dalam permainan ini, seperti melempar dadu, dapat melatih keterampilan motorik halus dan kasar di usia sekolah. Makin baik kemampuan motorik, koordinasi visual dan konsentrasinya maka anak pun semakin mahir untuk menembakkan ular tangga.

c) Melatih Kemampuan Berfikir (kognitif)

Kemampuan berpikir anak ikut dirangsang dalam permainan ini. Misalnya, jika ingin memenangkan permainan maka harus memecahkan masalah dan menggunakan strategi dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

d) Kemampuan Berkompetensi

Keberhasilan anak menjalani suatu teknik yang lantas memperoleh tanggapan dari para lawannya merupakan hadiah tersendiri bagi anak.

Adanya perasaan bersaing di usia sekolah sangat penting untuk membentuk perasaan harga diri.

e) Kemampuan Sosial (Menjalin Pertemanan)

Hal penting dari kegiatan bermain adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Jangan lupa, hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Misal, belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya. Bersikap Jujur, anak juga memiliki kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan *fairness*. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

2.5.3 Ciri-Ciri Permainan Ular Tangga

ciri-ciri permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah dikenal sejak dulu.
2. Adanya interaksi atau sosialisasi dengan orang lain, karena permainan ini melibatkan lebih dari satu anak.
3. Menumbuhkan rasa kebersamaan.
4. Bisa memberikan rasa simpati terhadap sesama.
5. Dapat meningkatkan kreativitas anak.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “*board game*” atau permainan papan. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1–100, serta bergambar ular dan tangga (Husna, 2009).

2.5.4 Kelebihan Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna dan saling melengkapi satu sama lain. Adapun kelebihan dari permainan ular tangga menurut (Saka, 2013), yaitu :

- a. Media permainan ular tangga dapat digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
 - b. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
 - c. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk memebantu semua aspek perkembangan anak, salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika yang merupakan salah satu aspek dari perkembangan kognitif anak.
 - d. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
 - e. Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan cukup aman untuk anak-anak.
- kelebihan dari permainan ular tangga antara lain :

- 1) Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- 2) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- 3) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya.
- 4) Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- 5) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- 6) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung

2.5.5 Kekurangan Permainan Ular Tangga

Selain kelebihan-kelebihan yang telah disebutkan di atas (Saka,2013). juga menyebutkan beberapa kelemahan dari permainan ular tangga, diantaranya :

- a. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menyebabkan keributan.
- d. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

kekurangan dari permainan ular tangga, yaitu :

- 1) Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.

Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

2.6 Game Edukasi pada Gadget

2.6.1 Pengertian *Game* Edukasi pada Gadget

Game edukasi yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. *Gadget* merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan telah tersaji dalam bentuk online dan offline (Oktaria, 2014). Permainan *game* edukasi pada *gadget* merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan sebuah kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang memiliki sifat sebagai hiburan, serta keahlian dan edukasi. Permainan edukasi bukan semata mata bukan untuk hiburan tapi bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat edukasi (Santrock, 2007).

Game edukasi yang dibuat biasanya bersifat non-simulasi dan ditujukan untuk anak-anak. Pengertian dari *game* edukasi adalah bahwa *software game* untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagai perbandingan cara belajar di sekolah yang lama dan membosankan (Caniato, 2011).

Bagi anak-anak, *game* merupakan hal yang sangat menyenangkan untuk sebuah hiburan, akan tetapi banyak permainan sekarang yang dapat mengganggu kegiatan belajar anak karena banyak permainan yang tidak bersifat edukatif (Gunadi, 2010).

2.6.2 Manfaat *Game* Edukasi pada Gadget

Penggunaan *game* edukasi akan membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak, karena dapat mempermudah anak untuk memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit Menurut Musfiroh (2006), multimedia dengan *game* edukasi memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- 1) Meningkatkan motivasi kreativitas anak dalam keterampilan, semangat dalam belajar lebih konsisten, daya ingat dalam belajar.
- 2) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan.
- 3) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera baik.
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan.

2.6.3 Kelebihan *Game* Edukasi pada Gadget

Keunggulan *game* edukasi pada *gadget*, sebagai berikut :

1. *Game* edukasi pada *gadget* memiliki narasi dan cara bermain pada setiap permainannya. Dengan adanya narasi akan melatih konsentrasi anak ketika bermain game ini.
2. *Game* biasanya tidak hanya ada permainan, tetapi juga disediakan pilihan untuk belajar.

3. *Game* ini dapat dijadikan media pembelajaran pribadi untuk anak di rumah oleh orang tua untuk menambah kedekatan dengan anak dan juga menambah kreatifitas anak.

Selain dari keunggulan tersebut, terdapat beberapa hal yang memberikan dampak positif terhadap penggunaan *gadget* terhadap anak, yaitu :

1. Tidak bisa dipungkiri jika anak tidak bisa jauh dari kemajuan teknologi terutama pada teknologi informasi yang semakin hari semakin cepat. Hal ini dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi.
2. Dengan kemajuan teknologi pada dunia internet, anak dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia.
3. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.
4. Meningkatkan konsentrasi.
5. Menambah pengetahuan anak melalui tayangan pendidikan dan aplikasi pengetahuan lainnya, sebagai alat untuk *refreshing* dan rekreasi (asal penggunaan tepat waktu dan terbatas, tidak menyebabkan ketergantungan).
6. Meningkatkan kemampuan belajar anak-anak (jika sesuai dengan usia). Namun aplikasi itu hanya terbatas sebagai alat mengajar karena aplikasi tersebut biasanya hanya fokus pada satu jenis pembelajaran. Aplikasi

itu tidak mengajarkan keterampilan dan latihan. Mereka hanya mengajarkan anak-anak untuk benar mengidentifikasi huruf, benda, warna dan lain sebagainya. Anak menjadi lebih terstimulasi terhadap *visualisasi* dan pendengaran yang lebih beragam.

7. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan *Central Lanchashire University* menyatakan bahwa orang yang bermain *game* 18 jam seminggu atau sekita dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan meningkatkan kemampuan membaca. Psikolog dari *Finland Univesity* menyatakan bahwa *game* meningkatkan kemampuan membaca pada anak-anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan.
8. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Sebuah studi menemukan bahwa *gamers* mempunyai kemampuan berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.
9. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk mengendalikan permainan.

2.6.4 Kekurangan *Game* Edukasi pada Gadget

Dampak negatif dari teknologi sekarang adalah mudahnya terhipnotis sehingga tidak sedikit yang menyukai dunia maya dan melupakan dunia nyata. Dan berikut ini beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* :

1. Secara akademik

- a. Cenderung menginginkan hasil yang serba cepat, serba-instan, dan serba-mudah, kurang sabar, dan tidak menghargai proses.
- b. Kecerdasan Intelektual (IQ) mereka mungkin akan berkembang baik, tetapi kecerdasan *emosional intelligence* mereka jadi tumpul. Penelitian dari *American Academic of Child Psychology* juga memaparkan kemungkinan buruknya *gadget*, yakni hilangnya kreativitas di usia muda karena dalam pengerjaan tugas-tugas yang sifatnya akademis, anak-anak cenderung mengandalkan mesin pencari dalam internet yang memungkinkan mereka melakukan *copy-paste*.
- c. Anak menjadi malas, karena semua informasi tersedia di dalam sebuah genggam tangan, jadi kecenderungan dan kesempatan anak untuk berusaha mencari dari toko buku, majalah dan lain-lain menjadi hilang.
- d. Dengan memiliki *game* baik itu sarana telekomunikasi seperti HP maupun sarana hiburan seperti tablet, maka tak dapat dipungkiri jika anak dapat mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak lebih senang berimajinasi seperti dalam tokoh *game* yang sering ia mainkan menggunakan *game*-nya.

- e. Fakta menunjukkan bahwa ketika belajar, anak tidak mau mencari data dan tidak tertantang untuk melakukan analisis terhadap permasalahan atau pelajaran yang dihadapi. Anak menginginkan sesuatu yang serba cepat dan langsung terlihat hasilnya. Ada pun proses untuk mencapai hasil akhir itu menjadi kurang atau bahkan tidak dipedulikan.
- f. *Gadget* dapat menjadikan anak malas menulis dan membaca. karena *game* dapat memudahkan untuk menulis dan membaca, ini dapat sangat memengaruhi keterampilan menulis anak. Bukan hanya itu, perangkat *game* pun tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan *visual* yang fantastis, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca buku. Padahal, membaca buku tanpa visualisasi dapat membantu perkembangan imajinasi anak.

2. Secara sosial

- a. Anak cenderung berkurang dalam komunikasi secara *verbal*, cenderung bersikap *egosentris* dan *individualis*, anak tampak begitu lekat dengan *gadget*-nya. Merasa aman dan eksis bila selalu terhubung dengan orang lain. Kalau tidak, ia khawatir dirinya dikucilkan, sehingga anak selalu membawa kemanapun *gadget*-nya.
- b. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Anak tidak tahu, bila ada banyak orang menginginkan sesuatu yang sama, maka wajib antri agar tertib. Ini terjadi karena anak tidak memahami adanya sebuah proses.

Apa yang diinginkan harus segera ada dan terwujud, karena terbiasa mendapat pemahaman melalui *games*.

- c. Anak menjadi kurang sensitif terhadap orang lain karena setiap hari anak-anak tersebut hanya berhubungan dengan benda mati.
- d. Anak-anak pun kurang bisa mengekspresikan dirinya karena dia jarang melakukan interaksi sosial dengan anak-anak lainnya.

3. *Game* dan perkembangan otak anak

Menurut referensi penelitian, memberi anak *BlackBerry* pada usia di bawah 20 tahun akan merusak bagian otak PFC (*preFrontalCortecs*) karena saat ini, *gadget* seperti *BlackBerry* memang sudah menjadi “mainan” anak-anak SD. Otak depan pada anak sebetulnya belum berkembang baik. Bagian otak depan ini akan matang pada usia 25 tahun. Otak depan merupakan pusat yang memerintahkan tubuh untuk melakukan sesuatu. Sementara reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak belakang, yang menghasilkan dopamin, yaitu hormon yang menghasilkan perasaan nyaman atau rileks pada seseorang. Sistem saraf pusat masih tumbuh, harus mendapat rangsangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan dirinya dari kehidupan sehari-hari, namun jika sejak masih sangat muda, ketika bersentuhan dengan teknologi modern, otomatis sistem rangsangan disistem saraf pusat mendapatkan stimulus yang berbeda dari kehidupan nyata, mereka baru belajar mengenali mana yang nyata dan mana imajinasi. Karena terbiasa mendapatkan stimulasi melalui layar tablet atau telepon pintar, ketika “keluar” dari *game* tersebut, hidup nyatanya terasa sangat lamban dan membosankan, tidak seperti dunia maya. Semua terasa seperti

slow motion dan tidak sensasional buat anak. Teknologi yang memudahkan dan mendekatkan itu membuat anak menjadi tidak tangguh ketika harus berhadapan dengan realita. Memori otot (*muscle memory*), Memori otot adalah ingatan manusia yang ada di jaringan otot, dibentuk oleh *myelin*. Semakin intens seseorang terlibat dalam tindakan dan latihan, kandungan *myelin* semakin tebal, dan semakin baik dia melakukan tindakan tersebut.

4. Terhadap kesehatan anak

- a. Perubahan pola makan dan istirahat. Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada *gamers* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat *happy hour* (internet murah pada malam-pagi hari), anak menjadi lupa makan dan minum.
- b. Menurunkan *metabolisme*. Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya *metabolisme*. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit wasir (Ambeien). Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah *vena* disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut ambeien atau wasir. *Carpal tunnel syndrome* adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat

menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari.

- c. *Game* dan alat elektronik memiliki cara kerja yaitu memancarkan sinar biru dalam jangka panjang pada retina mata. Mata anak yang masih sangat sensitive bisa jadi terluka yang dapat menyebabkan gangguan mata yaitu cepat menurunnya daya penglihatan anak. Menurut penelitian, akibat perkembangan teknologi, diperkirakan anak-anak yang memakai kacamata akan mengalami kenaikan 20 persen setiap tahunnya. Mata anak-anak yang masih berkembang sampai sekitar usia 15-16 tahun, bila terus menerus dipakai (berkontraksi) tanpa mengenal lelah atau beristirahat (seperti menonton televisi atau fokus bermain *game*), dapat memberi pengaruh sebagai berikut; Otot-otot mata menjadi cepat lelah, dan membuat penglihatan menjadi buram. Otot mata anak yang dipakai untuk bermain dikondisikan dalam kondisi kontraksi secara terus menerus dan bola mata menjadi lebih lentur/memanjang yang menyebabkan anak rentan menderita rabun jauh (*miopi*). Frekuensi berkedip akan berkurang, sehingga mereka akan sering mengeluh matanya perih/nyeri, atau mengalami mata kering.

5. Terhadap perkembangan dan kejiwaan

- a. Fasilitas-fasilitas ini, di satu sisi menyimpan potensi menyebarkan aneka informasi yang belum layak diakses oleh anak. Misalnya saja, anak mencari situs-situs dewasa lewat *Google* atau *Yahoo!*. Bila sejak dini anak sudah terpapar oleh pornografi, rekamannya akan sulit dihapus dari ingatan dan pikiran untuk jangka waktu yang lama.

Atau setiap hari sibuk berjejaring sosial yang membuatnya lupa keluarga dan lupa belajar. Selain itu jejaring sosial sudah banyak terdengar anak-anak menjadi korban pelecehan orang dewasa, baik secara emosional maupun fisik (anak dibawa kabur oleh kenalannya di dunia maya).

- b. Menghambat keterampilan motorik dan halus anak (untuk anak 0-12 tahun). Isi dari *games* di *game* ataupun TV yang sering menayangkan adegan yang penuh kekerasan. Tanpa disadari tayangan adegan kekerasan di TV dan *game* dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan jiwa anak. Anak-anak yang selalu melihat tontonan adegan kekerasan dan melakukan permainan dengan adegan kekerasan akan terpicu untuk melakukan perilaku yang agresif. Yang lebih berbahaya, anak-anak bisa meniru berbagai adegan kekerasan yang ada di televisi dan *game*, dan segala persoalan dapat diselesaikan dengan cara kekerasan.
- c. Anak yang kecanduan *game* akan menjadi penyendiri ketika fasilitas tersebut dijauhkan darinya. Proses berpikir terganggu, begitupun dengan fungsi emosi dan sosialnya. Tanda-tanda anak usia dini kecanduan *game*: Kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus-menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika tu menghalangi dirinya mengakses *game*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah, egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *game* dengan orang lain, sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gamenya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun

agar tetap bisa menggunakan *gamenya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.

- d. Secara psikologis, ada beberapa gangguan yang terkait dengan penggunaan *game*, yang termasuk dalam gangguan perilaku. Beberapa gangguan itu misalnya: dependensi dan obsesi kompulsif, ketergantungan yang berlebihan dengan *game*-nya; perasaan panik yang luar biasa ketika tidak membawa *game* atau hilang; voyeurism atau kecenderungan “mengintip” orang melalui aktivitasnya di media sosial; paranoia atau ketakutan yang berlebihan karena merasa dikuntit orang, walaupun di dunia maya; juga gangguan narsistik yang berlebihan.
- e. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat. Sebagian besar *game* yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu *game* maka pembuat *game* semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian *gold* / *tool* / karakter dan sejenisnya semakin meningkat.
- f. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game* online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti *facebook*, *email* dengan menggunakan *keylogger*, *software cracking*, dan lain-lain.

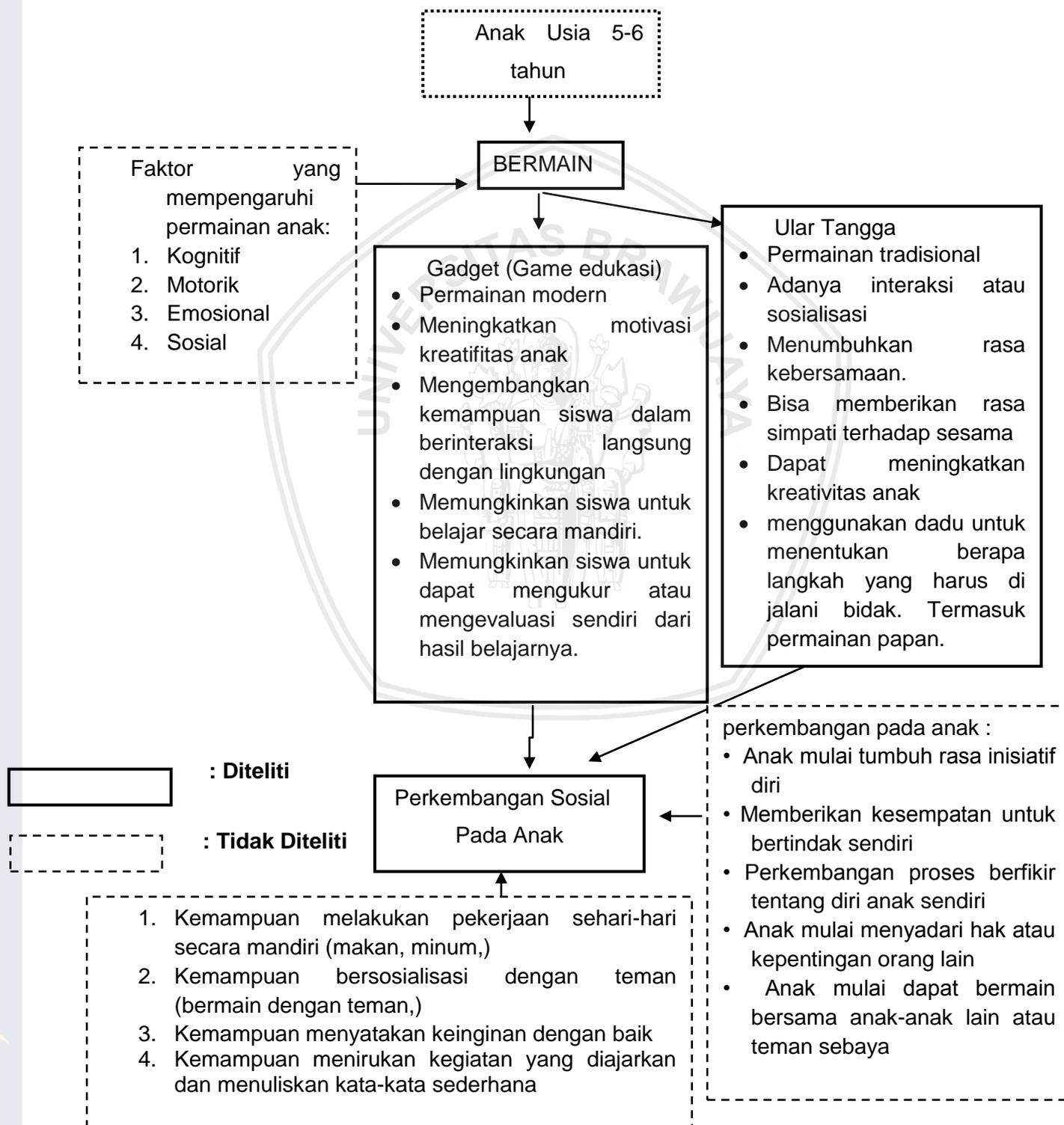
- g. Berbicara kasar dan kotor. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- h. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *game* dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.



BAB III

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESA PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep



Faktor yang mempengaruhi permainan anak Tahap perkembangan, Status kesehatan , Jenis kelamin, Lingkungan , Alat permainan yang cocok. Pada masa prasekolah aktivitas sosial dan interaksi sosial anak sering terjadi saat bermain. Bermain ular tangga dan gadget bermanfaat membantu anak dalam bekerja sama dengan orang lain, saling menghargai, membantu anak dalam beradaptasi dan interaksi sosial anak. Beberapa manfaat tersebut secara tidak langsung bermanfaat dalam membantu dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Pada prosesnya perkembangan sosial anak akan berkembang menjadi baik, cukup dan kurang.

3.2 Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh antara aktivitas bermain ular tangga dan game edukasi pada gadget dengan perkembangan sosial anak prasekolah di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimental design (eksperimen semu) dengan rancangan “Posttest Design with Comparison Group”. Dua kelompok subjek diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok pertama (Kelompok B1) diberikan perlakuan permainan ular tangga dan kelompok kedua (Kelompok B2) diberikan perlakuan permainan game edukatif pada *gadget*. Sebelum diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok dilakukan pengukuran (pretest) dan setelah diberikan perlakuan dilakukan pengukuran kembali (posttest) untuk mengetahui perubahan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dari masing-masing kelompok perlakuan.

Kelompok B2 : $X1 \rightarrow O1 \rightarrow X2$

Kelompok B3 : $X1 \rightarrow O2 \rightarrow X2$

Keterangan:

X1 : Pretest

X2 : Posttest

O1 : Perlakuan dengan permainan ular tangga

O2 : Perlakuan dengan permainan game edukatif pada *gadget*

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang berusia 5-6 tahun jumlah 24 siswa.

4.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Sampel yang di ambil penelitian ini adalah siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang kelompok B1 13 anak dan B2 11 anak berjumlah total 24 anak.

4.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139, Kota Malang.

4.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139 Kota Malang selama 3 kali pertemuan dalam 1 minggu pada bulan April-Mei.

1.4 Instrumen Penelitian

4.4.1. Media Penelitian

Terdapat dua instrumen pada variabel independen dalam penelitian ini, yaitu media ular tangga dan media game edukatif. Media ular tangga yang

digunakan dalam penelitian ini dibuat sendiri oleh peneliti dengan menyesuaikan dengan tema game edukatif yang digunakan, serta disesuaikan dengan komponen perkembangan sosial yang akan diukur. Tema game edukatif yang digunakan mengacu pada konsep menghubungkan garis, berhitung, terdapat gambar dan warna yang menarik serta terdapat tingkatan atau kenaikan level. Media ini telah dikonsultasikan terlebih dahulu kepada pembimbing sebelum digunakan untuk membandingkan perkembangan sosial anak prasekolah.

4.4.2. Alat Ukur Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk menilai tingkat perkembangan sosial anak prasekolah. Jumlah item kuesioner sesuai dengan tumbuh kembang kognitif anak, yang terdiri dari :

- a) Kemampuan melakukan pekerjaan sehari-hari secara mandiri (makan, minum, memakai baju, mandi, gosok gigi, memakai sepatu)
- b) Kemampuan bersosialisasi dengan teman (bermain dengan teman, menyebut nama teman, menatap ketika dipanggil)
- c) Kemampuan menyatakan keinginan dengan baik
- d) Kemampuan menirukan kegiatan yang diajarkan dan menuliskan kata-kata sederhana
- e) Kemampuan bermain dan mengikuti aturan dalam bermain

Penilaian tersebut dinyatakan dalam bentuk kuantitatif (angka) dengan skor. Skor didapatkan berdasarkan jumlah jawaban mampu dan tidak mampu dari masing-masing item. Jawaban mampu diberi skor 5 dan

jawaban tidak mampu diberi skor 0. Jumlah jawaban skor seluruh pertanyaan tiap responden dikelompokkan menjadi 3 kategori berdasarkan rumus yaitu total skor dibagi total skor maksimal dikali 100%. Hasil presentase data diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria kualitatif :

- a. Perkembangan sosial baik : 76-100%
- b. Perkembangan sosial cukup : 56-75%
- c. Perkembangan sosial kurang : $\leq 55\%$



1.5 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

4.5.1 Variabel Penelitian

Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain ular tangga dan bermain game edukatif pada *gadget*.

Sedangkan, variabel dependen pada penelitian ini adalah perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun.

4.5.2 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala ukur	Hasil ukur
Variabel independen Bermain ular tangga	<p>Pelaksanaan kegiatan bermain dengan menggunakan media kertas berpola untuk membentuk pola kotak-kotak sejumlah 26 nomer dengan gambar sesuai dengan huruf yang tertera pada setiap kotak dan 2 kotak untuk start dan finish, serta sebuah bidak sebagai media yang digunakan untuk dipindahkan sesuai mata dadu yang dihasilkan dengan target sampai finish, yang dilaksanakan selama 1 minggu (3 kali pertemuan) dengan durasi 30 menit di kelas B2.</p> <p>Bermain game edukatif pada gadget adalah bermain game menggunakan <i>smartphone</i> atau <i>tablet</i> dengan permainan <i>Marbel (Mari Belajar) Taman Bermain dan Berhitung</i>. pelaksanaan selama 1 minggu (3 kali</p>	<p>Kegiatan bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melempar dadu 2. Memindahkan bidak sesuai dengan yang ditunjukkan mata dadu. <p>Mengenal kata dan benda sesuai dengan huruf dan gambar yang tertera pada masing-masing kotak.</p> <p>Kegiatan bermain :</p>	SAK (Satuan Acara Kegiatan)	-	-

Bermain game edukatif pada gadget	pertemuan) dengan durasi 30 menit di kelas B2.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belajar alphabet 2. Belajar angka 3. Menghitung benda mengidentifikasi perbedaan bentuk dan warna 			
Variabel Dependen Perkembangan Sosial	Perkembangan sosial anak dimana anak mulai membangun psikososial dalam menyelesaikan konflik. Anak mulai tumbuh rasa inisiatif diri, memberikan kesempatan untuk bertindak sendiri, perkembangan proses berfikir tentang diri anak sendiri	<p>Terdiri dari beberapa komponen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan melakukan pekerjaan sehari-hari secara mandiri (makan, minum, memakai baju, mandi, gosok gigi, memakai sepatu) 2. Kemampuan bersosialisasi dengan teman (bermain dengan teman, menyebut nama teman, menatap ketika dipanggil) 3. Kemampuan menyatakan keinginan dengan baik 4. Kemampuan menirukan kegiatan yang diajarkan dan menuliskan kata-kata sederhana 5. Kemampuan bermain dan mengikuti aturan dalam bermain 	Lembar kuisisioner DDST yang dimodifikasi	interval	0-75 Kriteria: Baik: 76-100% Cukup: 56-75% Kurang: ≤ 55%

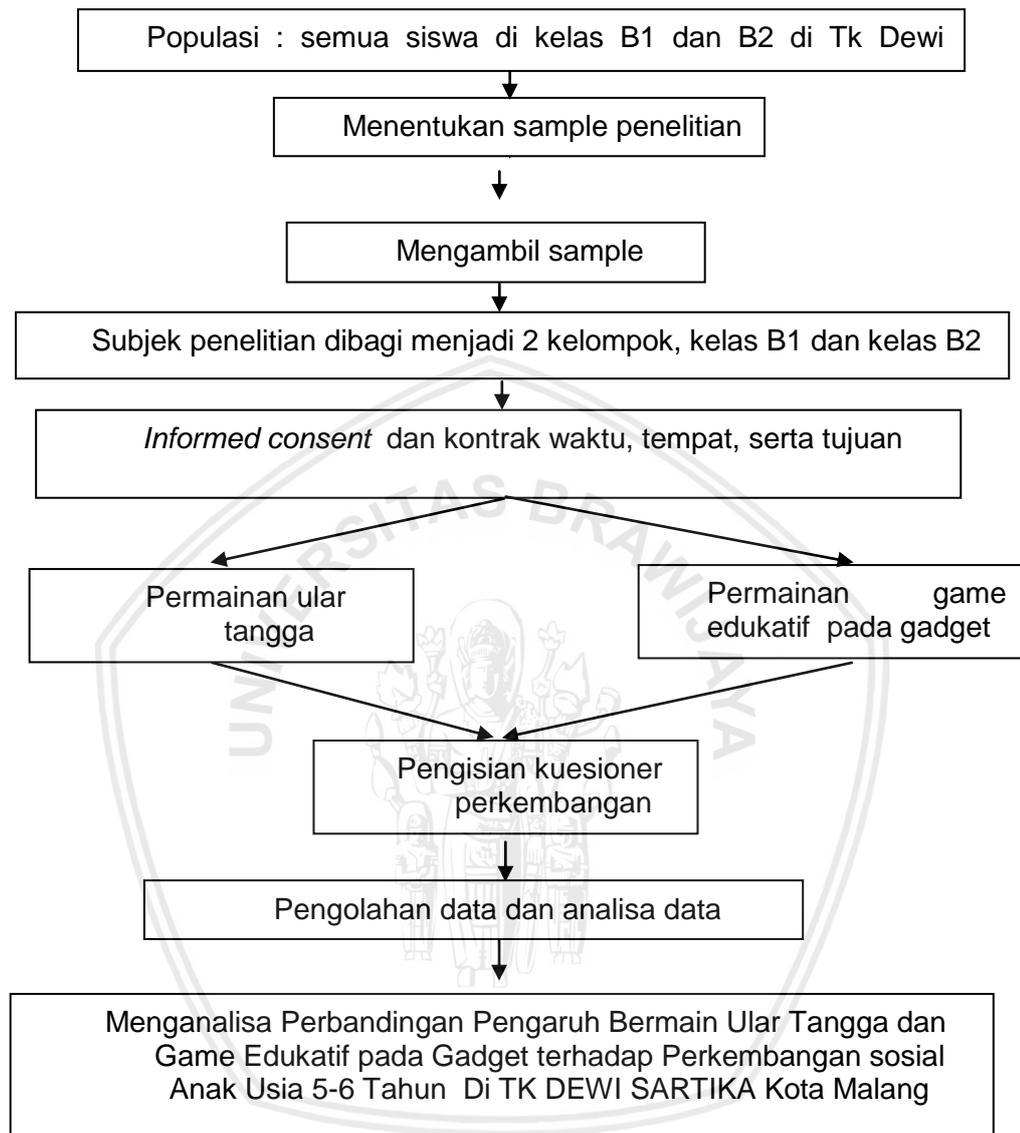
4.6 Prosedur Penelitian dan Pengumpulan Data

4.6.1 Prosedur Penelitian

Prosedur dan penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengajukan permohonan izin ke pihak sekolah.
2. Memberikan penjelasan kepada guru terkait intervensi yang akan diberikan, manfaat, tujuan, prosedur, waktu penelitian, dan meminta izin bersedia menjadi responden atau tidak kepada orang tua (wali) siswa.
3. Membagikan lembar persetujuan menjadi responden kepada orang tua / wali siswa kelompok B TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139 Kota Malang.
4. Memberikan kontrak waktu, tempat, dan tujuan kepada pihak sekolah, orang tua dan seluruh siswa kelompok B TK Dewi Sartika
5. Melakukan intervensi kepada anak-anak kelompok B TK Dewi Sartika dengan membagi dua kelompok. Kelompok pertama yaitu 13 anak diberikan intervensi permainan ular tangga dan 11 anak diberikan intervensi game edukatif pada *gadget*. Intervensi ini dilakukan selama 3 kali pertemuan.
6. Di pertemuan kedua orang tua murid diberikan kuisisioner yang diisi dengan bantuan guru pengajar untuk mengukur perkembangan sosial anak setelah dilakukan intervensi.
7. Melakukan wawancara dengan guru pengajar dan orang tua siswa terhadap pengukuran perkembangan perkembangan sosial setelah dilakukan intervensi.
8. Peneliti melakukan pengolahan data kemudian menganalisa data.
9. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

Peneliti melakukan penelitian dengan kerangka kerja sebagai berikut :



Gambar 2. Kerangka Kerja Penelitian

4.6.2 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sebelum melakukan analisa data, penulis melakukan pengumpulan atau pengolahan data terlebih dahulu. Adapun pengolahan data dilakukan melalui tahap-tahap sebagai berikut :

1. Editing

Editing merupakan kegiatan memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan. Editing dilakukan pada tahap pengumpulan data atau setelah data terkumpul (Hidayat A., 2011).

2. Coding

Data dari hasil pengukuran perkembangan sosial pada masing-masing responden dari kedua kelompok perlakuan, dilakukan pemberian kode dalam bentuk tanda checklist sehingga memberikan petunjuk atau identitas pada suatu informasi atau data yang akan dianalisis.

3. Scoring

Memberikan skor pada tiap soal tes. Pengukuran perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun menggunakan tes perkembangan sosial yang terdiri dari 15 soal.

4. Tabulating

Membuat tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai analisis yang dibutuhkan. Setelah data dari tes perkembangan sosial terkumpul, data kemudian ditabulasi dan dikelompokkan dalam tabel-tabel yang sebelumnya sudah ditentukan.

4.7 Analisa Data

i. Analisa Univariat

Analisa univariat, digunakan untuk menggambarkan tentang masing-masing variabel yang akan diteliti, yaitu usia dan perkembangan sosial dan menganalisis statistik deskriptif skor perkembangan sosial.

ii. Analisa Bivariat

Pada analisa bivariat, analisa yang digunakan untuk mengetahui perbedaan perkembangan sosial berdasarkan media permainan ular tangga dan game edukatif pada *gadget*. Analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan uji beda rata-rata dua sampel berpasangan. Sebelumnya dilakukan uji normalitas Saphiro-Wilk. Jika data normal maka uji bivariat yang dilakukan adalah uji paired t test. Jika data tidak normal maka uji bivariat yang dilakukan adalah uji Wilcoxon. Pengujian statistik dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23.

4.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.8.1 Uji Reliabilitas

Menguji reliabilitas alat ukur adalah dengan menggunakan teknik pengukuran *Alpha Chronbach* karena skor yang didapat dari skala psikologi berupa skor interval bukan 1 dan 0 (Arikunto,2006). Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 maka semakin tinggi realibitasnya, sebaliknya koefisien realibilitasnya semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya realibilitasnya. Dalam menghitung realibilitas kedua skala peneliti menggunakan program komputer SPSS (*statistical product and service solution*) 23 for windows.

Berdasarkan hasil uji realibilitas skala pola attachment mendekati 1.00, oleh karena itulah angket tersebut layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian yang dilakukan.

4.9 Etika Penelitian

Dalam Keterangan Kelaikan Etik No. 215 / EC / KEPK – S1 – PSIK / 09 / 2018 melakukan penelitian, peneliti memperhatikan etika penelitian, etika penelitian tersebut antara lain :

1. *Respect For Person*(Prinsip Menghormati Harkat dan Martabat Manusia)

a. *Otonomi*

Dalam penelitian ini subjek mempunyai hak memutuskan apakah mereka bersedia menjadi subjek ataupun tidak dan boleh berhenti menjadi subjek di tengah pengumpulan data tanpa adanya sanksi apapun.

b. *Inform Consent* (Permohonan Persetujuan)

Dalam penelitian ini calon subjek akan diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai manfaat dan tujuan penelitian serta prosedur penelitian. Setelah diberikan penjelasan, subjek diberikan lembar *inform consent* yang ditanda tangani oleh orang tua atau wali murid dan wali kelas sebagai pernyataan tertulis bahwa subjek bersedia atau tidak bersedia menjadi responden selama penelitian berlangsung.

c. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan identitas subjek, peneliti tidak akan mencantumkan nama subjek pada lembar pengumpulan data yang diisi oleh subjek, lembar tersebut hanya akan diberi kode yang diketahui oleh peneliti saja.

d. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan oleh responden dijamin oleh peneliti. Informasi hanya diketahui oleh peneliti dan

responden. Hanya kelompok tertentu saja yang akan di laporkan pada hasil penelitian.

2. *Beneficence* (Berbuat baik)

Penelitian ini lebih mengutamakan manfaat daripada kerugiannya. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk pengisian soal pretest dan posttest tanpa mengakibatkan penderitaan kepada subjek. Terganggunya aktifitas subjek telah diminimalisir peneliti dengan hanya memulai penelitian pada responden yang bersedia ikut serta dalam penelitian. Keuntungan yang akan didapatkan oleh subjek dan orang tua yaitu dapat mengetahui dan menjadi bahan pertimbangan jenis permainan yang bagus untuk tumbuh kembang anak usia 5-6 tahun.

3. *Non Maleficence* (Prinsip Tidak Merugikan)

Dalam penelitian ini tidak terdapat tindakan yang dapat merugikan jiwa maupun kesehatan dan kesejahteraan. Peneliti akan dengan penuh mengawasi kegiatan siswa saat melakukan tes kognitif yang dilakukan di dalam kelas. Tidak ada resiko dari penelitian ini, mungkin kerugian berupa tersitanya waktu responden untuk melakukan penelitian ini.

4. *Justice* (Adil)

Pada penelitian ini responden diperlakukan secara adil sejak sebelum, selama, hingga sesudah keikutsertaannya dalam penelitian. Penelitian ini diselenggarakan tanpa adanya diskriminasi. Kedua kelompok masing-masing diberikan intervensi yang sesuai untuk menilai tingkat perkembangan sosial.

BAB V

HASIL PENELITIAN

5.1 Gambaran Umum

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Sartika, Jl. MT.Haryono No 139, Kota Malang. TK Dewi Sartika terdiri dari 4 kelas yaitu A1, A2, B1 dan B2. TK Dewi Sartika mempunyai siswa sebanyak 51 siswa dengan 6 guru yang terdiri dari kepala sekolah, 1 bagian administrasi dan 4 guru pengajar di kelas. TK Dewi Sartika mempunyai taman kecil yang dilengkapi dengan fasilitas bermain berupa papan perosotan dan ayunan.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 24 siswa. Sampel penelitian tersebut merupakan siswa-siswi TK Dewi Sartika Malang yang terdiri dari kelompok B1 sebanyak 13 anak dan kelompok B2 sebanyak 11 anak. Variabel penelitian ini adalah perkembangan sosial anak sebagai variabel dependen dan jenis permainan sebagai variabel independen. Data perkembangan sosial anak diperoleh dengan melakukan survei menggunakan kuesioner yang diisi oleh guru. Pelaksanaan permainan ular tangga dan game pada gadget dilakukan selama 1 minggu (3 kali pertemuan) dengan durasi 30 menit. Data perkembangan sosial diambil setelah perlakuan pemberian permainan pada masing-masing kelompok. Data disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

Data yang telah diperoleh dianalisis dengan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui karakteristik responden dan untuk mengetahui deskripsi atau gambaran dari perkembangan sosial anak pada masing-masing perlakuan. Analisis bivariat dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata perkembangan sosial pada siswa yang diberi permainan ular tangga dengan siswa yang diberi game pada gadget.

5.2 Hasil Analisis Univariat

5.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Responden pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok ular tangga dan kelompok gadget. Kelompok ular tangga adalah responden yang diberi perlakuan dengan memfasilitasi dan mengkondisikan anak untuk bermain ular tangga. Kelompok gadget adalah responden yang diberi perlakuan dengan meminta anak bermain game menggunakan gadget. Usia responden pada kelompok ular tangga dan kelompok gadget dipaparkan pada Tabel 5.1.

Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Usia (Tahun)	Ular Tangga		Gadget	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
5	3	23,08	1	9,09
6	10	76,92	10	90,91
Jumlah	13	100	11	100

Responden pada penelitian ini berumur 5 sampai 6 tahun. Responden pada kelompok ular tangga berusia 5 tahun sebanyak 3 siswa (23,08%), dan berusia 6 tahun sebanyak 10 siswa (76,92%). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada kelompok ular tangga berusia 6 tahun. Responden pada kelompok gadget berusia 5 tahun sebanyak 1 siswa (9,09%), dan berusia 6 tahun sebanyak 10 siswa (90,91%). Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada kelompok gadget berusia 6 tahun. Dengan demikian, sebagian besar responden yang digunakan dalam penelitian ini berusia 6 tahun baik pada kelompok ular tangga maupun pada kelompok gadget.

5.2.2 Data Perkembangan Sosial Anak

5.2.2.1 Deskripsi Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial anak diukur dengan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 15 item pertanyaan. Hasil jawaban perkembangan sosial anak diukur

dengan 5 pilihan jawaban skala likert 1-5. Hasil deskripsi total skor jawaban terkait dengan perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.2.

Tabel 5.2 Hasil Deskripsi Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	N	Mean	Std. Deviasi	Minimum	Maksimum
Ular tangga	13	71,92	5,22	60,00	75,00
Gadget	11	71,82	4,04	65,00	75,00

Hasil perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga sesudah diberi permainan ular tangga diperoleh nilai mean sebesar 71,92 dengan nilai minimum 60 dan nilai maksimum 75 dengan standar deviasi 5,22. Hasil perkembangan sosial anak pada kelompok gadget sesudah diberi game pada gadget diperoleh nilai mean sebesar 71,82 dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 75 dengan standar deviasi 4,04. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget tidak berbeda jauh dengan selisih hanya sebesar 0,80.

5.2.2.2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak

Hasil perkembangan sosial anak dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu baik, cukup dan kurang. Distribusi frekuensi berdasarkan kategori perkembangan sosial dipaparkan pada Tabel 5.3.

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Anak

Kategori perkembangan sosial	Kelompok				Total	
	Ular Tangga		Gadget		f	Persentase (%)
	f	Persentase (%)	f	Persentase (%)		
Baik	13	54,20	11	45,8	24	100,00
Cukup	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Kurang	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Total	13	54,20	11	45,8	24	100,00

Hasil distribusi frekuensi perkembangan sosial anak pada kelompok perlakuan permainan ular tangga dan kelompok game edukatif dengan gadget pada Tabel 5.3 diketahui bahwa dari 24 responden yang diteliti maka pada

kelompok dengan perlakuan permainan ular tangga terdapat 13 anak (100%) yang mempunyai perkembangan sosial pada kategori baik dan tidak ada responden yang termasuk pada kategori cukup atau kurang. Sedangkan pada kelompok perlakuan game edukatif *gadget* diketahui terdapat 11 anak (100%) yang mempunyai perkembangan sosial pada kategori baik dan tidak ada responden yang termasuk pada kategori cukup atau kurang. Dengan demikian secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa semua responden setelah diberikan perlakuan permainan ular tangga dan game edukatif *gadget* mempunyai perkembangan sosial yang termasuk dalam kategori baik.

5.3 Hasil Analisis Bivariat

Analisis bivariat dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengujian beda rata-rata dua kelompok tidak berpasangan. Sebelum pengujian tersebut dilakukan, data dilakukan pengujian normalitas sebagai prasyarat penentuan untuk melakukan analisis berikutnya.

5.3.1 Hasil Uji Normalitas

Data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga dan kelompok game diuji normalitasnya menggunakan uji Saphiro-Wilk. Hasil uji normalitas Saphiro-Wilk perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.4.

Tabel 5.4 Hasil Uji Normalitas Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.
Ular tangga	0,654	13	0,000
Gadget	0,754	11	0,002

Hasil uji normalitas Saphiro-Wilk menunjukkan bahwa data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga diperoleh nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Artinya data perkembangan sosial anak pada kelompok ular tangga berdistribusi tidak normal. Data perkembangan sosial anak pada kelompok gadget diperoleh nilai Sig. $0,002 < 0,05$.

Artinya data perkembangan sosial anak pada kelompok gadget berdistribusi tidak normal. Hasil menunjukkan bahwa keseluruhan data perkembangan sosial anak berdistribusi tidak normal.

5.3.2 Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Antara Kelompok Ular Tangga dan Kelompok Gadget

Perbedaan perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget dianalisis dengan uji Mann Whitney karena data hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, keseluruhan data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji Mann Whitney perkembangan sosial anak dipaparkan pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5 Hasil Analisis Uji Mann Whitney Perkembangan Sosial Anak

Kelompok	N	Mean	Mean Rank	Hasil uji Mann Whitney		
				Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keputusan
Ular tangga	13	71,92	12,96	-0,402	0,688	Tidak Berbeda signifikan
Gadget	11	71,82	11,95			

Berdasarkan Tabel 5.5 diperoleh rata-rata skor kelompok ular tangga sebesar 71,92 (dengan rata-rata ranking 12,96), sedangkan rata-rata skor kelompok gadget sebesar 71,82 (dengan rata-rata ranking 11,95). Rata-rata kedua kelompok mempunyai selisih yang sangat kecil sebesar 0,10 untuk rata-rata skor dan sebesar 1,01 untuk rata-rata ranking. Signifikansi perbedaan rata-rata perkembangan sosial antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget diuji dengan uji Mann Whitney didapatkan nilai Z hitung yang lebih besar dari -Z tabel ($-0,402 > -1,960$), dan nilai signifikansi lebih besar dari α ($0,688 > 0,050$), maka diambil keputusan **H₀ diterima** yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan rata-rata perkembangan sosial anak antara kelompok ular tangga dan kelompok gadget.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian “Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Gadget (Game Edukasi) terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang” ini adalah

1. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang dengan pemberian permainan ular tangga berada pada kategori baik.
2. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang dengan pemberian *game* edukasi pada *gadget* berada pada kategori baik.
3. Perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang tidak berbeda signifikan antara anak yang diberi permainan edukatif ular tangga dan anak yang bermain *game* dengan *gadget*. Dengan demikian, metode permainan tradisional (ular tangga) dan metode permainan *game* edukasi pada *gadget* tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

7.2.1 Bagi Institusi

Adanya pengaruh yang relative sama dari metode permainan tradisional (ular tangga) dan metode permainan *game* edukasi pada *gadget* terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang, maka diperlukan kerjasama antara penyelenggara pendidikan dan orang tua siswa. Bentuk kerjasama ini dapat dilakukan dengan melibatkan orang tua dalam proses bermain terutama dalam permainan *game* edukasi pada *gadget* agar dapat mengawasi dan mengarahkan anak untuk mengikuti aturan yang diterapkan dalam permainan.

7.2.2 Bagi orang tua

Guna mendorong perkembangan sosial anak maka diperlukan peran aktif orang tua di rumah untuk mengajak anak bermain bersama terutama dalam penggunaan *gadget* sehingga anak dapat terarah dalam menggunakan *gadget* dan penggunaan *gadget* tidak berlebihan dan menimbulkan dampak negative pada anak.

BAB VI

PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai perbedaan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang.

6.1 Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang pada kelompok Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jika kelompok anak dengan perlakuan pemberian permainan ular tangga memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik yaitu sebanyak 13 anak (100%) dan tidak ada anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori cukup dan kurang. Hasil ini menunjukkan jika permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan anak baik kemampuan berpikir, inisiatif anak untuk dapat memenangkan permainan serta kemampuan berinteraksi dengan teman sepermainannya.

Hasil jawaban tiap pertanyaan terkait dengan perkembangan sosial. Anak yang telah diberi permainan ular tangga mempunyai perkembangan sosial yang tinggi pada indikator mampu minum dari gelas/cangkir sendiri, mampu bermain dengan teman di dalam kelas, mampu makan sendiri, mampu menulis kata-kata sederhana, mampu menggunakan sepatu sendiri, mampu mandi sendiri, mampu menyebutkan nama teman, mampu menatap ketika dipanggil, mampu menyatakan keinginan kepada orang tua dan mampu menirukan kegiatan yang sudah diajarkan. Anak cukup mampu membantu pekerjaan rumah yang sederhana (misal merapikan mainannya sendiri, menyiapkan peralatan sekolah), cukup mampu bermain ular tangga atau permainan lain dimana dia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain, setelah makan cukup mampu mencuci tangan

sendiri dengan baik dan cukup mampu berpakaian sendiri tanpa bantuan. Skor jawaban terendah pada pernyataan bahwa anak mampu mandi sendiri.

Hal ini seperti yang dikemukakan Sagiwati (2012) bahwa melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak yakin bahwa belajar itu adalah hal yang menyenangkan, tidak membosankan, dan perkembangan kemampuan anak dapat berkembang dengan baik. Dalam proses bermain maka anak akan berinteraksi dengan teman sebayanya. Menurut Handayani (2008) salah satu manfaat yang diperoleh anak dari bermain ular tangga adalah berkaitan dengan kemampuan sosial (menjalin pertemanan). Hal penting dari kegiatan bermain adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Jangan lupa, hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Misal, belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya. Bersikap Jujur, anak juga memiliki kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan *fairness*. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

6.2 Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang pada Kelompok Gadget

Berdasarkan hasil penelitian diketahui jika kelompok anak dengan perlakuan pemberian *game* edukasi pada *gadget* memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik yaitu sebanyak 11 anak (100%) dan tidak ada anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori cukup dan kurang. Hasil ini menunjukkan jika permainan *game* edukasi pada *gadget* dapat mengembangkan

kemampuan anak untuk memahami sesuatu dan juga kemampuan untuk berinteraksi dengan temannya.

Hasil jawaban tiap pertanyaan terkait dengan perkembangan sosial. Anak yang telah diberi permainan game edukatif pada gadget mempunyai perkembangan sosial yang tinggi pada indikator mampu minum dari gelas/cangkir sendiri, mampu bermain dengan teman di dalam kelas, mampu makan sendiri, mampu menulis kata-kata sederhana, mampu menggunakan sepatu sendiri, mampu menyebutkan nama teman, mampu menatap ketika dipanggil, mampu menyatakan keinginan kepada orang tua, setelah makan mampu mencuci tangan sendiri dengan baik dan cukup mampu berpakaian sendiri tanpa bantuan. Anak cukup mampu mandi sendiri, cukup mampu membantu pekerjaan rumah yang sederhana (misal merapikan mainannya sendiri, menyiapkan peralatan sekolah) dan cukup mampu menirukan kegiatan yang sudah diajarkan. Skor jawaban terendah pada pernyataan bahwa anak mampu bermain ular tangga atau permainan lain dimana dia ikut bermain dan mengikuti aturan bermain.

Hal ini seperti yang dikemukakan Musfiroh (2006) yang mengemukakan bahwa multimedia dengan *game* edukasi memiliki beberapa manfaat, diantaranya yaitu meningkatkan motivasi kreativitas anak dalam keterampilan, semangat dalam belajar lebih konsisten, daya ingat dalam belajar dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan. Beberapa manfaat tersebut secara tidak langsung bermanfaat dalam membantu dan mengembangkan perkembangan sosial anak. Permainan *game* edukasi pada *gadget* merupakan sebuah kegiatan yang berhubungan dengan sebuah kreasi, produksi dan distribusi permainan komputer dan video yang memiliki sifat sebagai hiburan, serta keahlian dan edukasi. Permainan edukasi

semata-mata bukan untuk hiburan tapi bisa digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat edukasi (Santrock, 2007).

6.2 Perbedaan Perkembangan Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun Antara Kelompok Ular Tangga dan Kelompok Gadget di TK Dewi Sartika Kelompok B Malang

Hasil dari analisis mengenai perbedaan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B yang diberikan permainan ular tangga dan game edukatif pada gadget menggunakan uji *mann whitney* diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata perkembangan sosial yang signifikan antara kelompok ular tangga dan gadget pada anak usia prasekolah di TK Dewi Sartika Kelompok B. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif antara permainan ular tangga dan permainan edukatif dengan gadget tidak berpengaruh signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Kelompok B.

Permainan edukatif secara tradisional dengan ular tangga memberikan hasil yang tidak berbeda signifikan terhadap perkembangan sosial anak dibandingkan dengan metode permainan edukatif dengan menggunakan gadget. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional maupun permainan *game* edukasi pada *gadget* memberi pengaruh yang relative sama terhadap perkembangan sosial anak. Hal ini didukung dengan jumlah anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik pada kelompok dengan permainan ular tangga sama dengan jumlah anak yang memiliki perkembangan sosial dalam kategori baik pada kelompok dengan *game* edukasi pada *gadget*.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sinta *et al.* (2018) yang menemukan bahwa penggunaan *gadget* tidak berpengaruh signifikan

terhadap perkembangan sosial anak. Khoir *et al.* (2017) menyatakan bahwa anak usia pra sekolah yang diberikan permainan ular tangga raksasa mengalami perkembangan kognitif dalam pengembangan visual, pengembangan sains permulaan, pengembangan aritmatika, dan pengembangan geometri dan belum ada hasil pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan sosial anak. Beberapa penelitian melaporkan adanya pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif, namun tidak pada perkembangan sosial anak.

Salah satu permainan tradisional yang mudah untuk dilakukan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak atau pemain. Papan permainannya berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga. Jika bidak atau pemain berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di kotak finish adalah pemenangnya (Husna, 2009). Dengan permainan ular tangga ini, anak diajari untuk mematuhi peraturan yang ditentukan dimana jika menginjak tangga dia boleh naik namun jika menginjak ular dia harus turun. Hal ini tentu akan berdampak positif pada perkembangan sosial anak. Permainan tersebut lebih dapat secara signifikan dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak dibandingkan dengan perkembangan sosial anak (Khoir *et al.*, 2017).

Metode permainan modern seperti halnya game edukasi pada gadget menarik perhatian anak dan digemari oleh anak. Gadget bukan merupakan hal asing lagi bagi anak. Banyak anak yang mahir menggunakan gadget. Hal ini

harus dapat dimanfaatkan oleh orang tua dan guru untuk memberikan permainan edukasi yang akan memberi pengaruh positif terhadap perkembangan anak termasuk perkembangan sosial anak. Dari hasil analisis diketahui jika seluruh anak yang mendapat perlakuan game edukasi pada gadget mempunyai perkembangan sosial dalam kategori baik. Penggunaan gadget membuat anak tidak mempunyai interaksi dengan teman lainya sehingga tidak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak.

Hasil ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif baik menggunakan permainan ular tangga maupun permainan edukatif dengan menggunakan gadget menghasikan perkembangan sosial anak yang relatif sama. Perkembangan sosial anak yang diberi permainan edukatif ular tangga dan permainan edukatif dengan gadget sama-sama mempunyai perkembangan sosial yang baik.

6.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat dijadikan sebagai acuan atau saran guna perbaikan untuk penelitian selanjutnya:

1. Peneliti hanya menggunakan kuesioner yang diisi oleh orang tua dan guru guna mengukur perkembangan sosial anak.
2. Penelitian yang dilakukan tanpa adanya pengendalian dari faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak.

6.4 Implikasi Penelitian

Implikasi penelitian ini terhadap bidang keperawatan adalah sebagai masukan bagi perawat dalam melakukan asuhan keperawatan secara holistic pada klien untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Dengan diketahuinya

pengaruh metode permainan tradisional dan game edukasi pada gadget terhadap perkembangan sosial pada siswa yang berusia 5-6 tahun di TK Dewi Sartika Malang maka perawat bisa mengenalkan metode permainan yang tepat guna mendorong perkembangan sosial anak. Selain itu juga dapat menginformasikan pada orang tua mengenai pentingnya pemberian dan pemilihan permainan pada anak mengingat anak dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan guna memaksimalkan perkembangan anak terutama perkembangan sosial anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Abtokhi,. 2009. Peran Ibu Dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Anak Melalui Prinsip Individual Learning-Centered. Jurnal Kesetaraan dan Keadilan Gender, Vol. IV Nomor 2, 2009,.
- Risa Nurul. 2015. Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Melalui Pemanfaatan Gadget. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, "Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan". FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 7 November 2015.
- Ameliola Syifa dan Haggara Dwi Yudha Nugraha. 2014. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Prosiding 5th International Conference on Indonesian Studies. 2-3 November 2014, hal.:362-371.
- Andriana, D. (2011). Tumbuh Kembang Dan Terapi Bermain Pada Anak, Jakarta: Salemba Medika.
- Depdiknas. 2006. Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta.
- Fajar ahmad . 2012. Perlakuan Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online. E-Journal. Tidak diterbitkan, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjajaran, Malang, Diakses Dari [Http://Journals.Unpad.Ac.Id](http://Journals.Unpad.Ac.Id) pada tanggal 12 september 2014.
- Feldman, R.S. (2012). Pengantar Psikologi: Understanding Psychology edisi 10. Jakarta: Salemba Humanika.
- Firiyani Nurul, Dewi Tresnawati, dan Nahdi Hadiyanto. 2014. Mengenalkan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Algoritma, Vol. 11 Nomor 1, 2014, hal.:1-9.
- Gunarti Winda, Dkk. 2008. Metode Perkembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta : Grasindo.
- Jawa Pos Koran. 2014. Ajak Anak Bijak Manfaatkan Gadget dan Jadikan Media Belajar, Bukan Sekadar Games, Diakses tanggal 20 Desember 2015.
- Kartini Kartono, (2007). Perkembangan Psikologi Anak. Jakarta: Erlangga.
- Mahartika, Maulida. 2016. Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Media Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Perkembangan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Raudhatul Jinan Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Lampung.
- Montalalu. 2008. Bermain dan Permainan Anak. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Oktaria, Liana. 2014. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. Tugas Mata Kuliah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

- Purwanto, A. 2007. Panduan Laboratorium Statistik Inferensial. Grasindo. Jakarta
- Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi, I. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Cetakan Pertama. PT. Bintang Pustaka Abadi (BiPA) : Yogyakarta.
- Wahyudhi, Johan. 2014. Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). Sosio Didaktika, Vol. 1, Nomor 2, Desember 2014, hal.:200-210.
- Khoir, A., Yudiernawati, A., Maemunah, N. 2017. Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Tk Wahid Hasyim Dinoyo Malang. Nursing News Volume 2, Nomor 1, 2017
- Sinta, Ali, M., dan Halida. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak 2018

