

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK
PRASEKOLAH (USIA 4-5 TAHUN) MELALUI BERMAIN
TRADISIONAL ULAR NAGA DI TK HIDAYATUL UMMAH
SURABAYA**

PENELITIAN QUASY EXPERIMENTAL

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)
Pada Program Studi Ilmu Keperawatan
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga**



**Oleh:
INTAN NILAKANDI
NIM. 010810096B**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2012**

Lembar Pernyataan

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun

Surabaya, 20 Juni 2012

Yang Menyatakan,

Intan Nilakandi
010810096B

Lembar Persetujuan

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH
(USIA 4-5 TAHUN) MELALUI BERMAIN TRADISIONAL ULAR NAGA
DI TK HIDAYATUL UMMAH SURABAYA**

Oleh:

Nama : Intan Nilakandi
NIM. 010810096B

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL 20 JUNI 2012

Oleh
Pembimbing Ketua

Yuni Sufyanti Arief, S. Kp., M. Kes
NIP. 197806062001122001

Pembimbing

Ilya Krisnana, S. Kep., Ns., M.Kep.
NIK. 139080792

Mengetahui
a.n Dekan
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

Penetapan Panitia Penguji

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH
(USIA 4-5 TAHUN) MELALUI BERMAIN TRADISIONAL ULAR NAGA
DI TK HIDAYATUL UMMAH SURABAYA**

Oleh:

Nama : Intan Nilakandi
NIM. 010810096B

TELAH DIUJI
PADA TANGGAL 27 JUNI 2012
PANITIA PENGUJI

Ketua : Dr. Nursalam, M. Nurs (Hons) ()

Anggota : 1. Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M. Kes ()

2. Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kep ()

Mengetahui
a.n Dekan
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 197904242006042002

MOTTO

"Dan, Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah."

(QS.Yusuf: 87)

"Orang yang paling utama adalah orang mukmin yang berilmu.

Jika dibutuhkan ia bisa memberikan manfaat. Dan jika ditinggalkan ia bisa mencukupi dirinya sendiri." (Al Hadist)

Optimism is the power of positive
thinking (La)

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillahirobbilamin, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan bimbinganNya saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH (USIA 4-5 TAHUN) MELALUI BERMAIN TRADISIONAL ULAR NAGA DI TK A HIDAYATUL UMMAH SURABAYA”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Dengan ini perkenankanlah saya untuk mengucapkan banyak terimakasih dengan tulus dan ikhlas kepada :

1. Ibu Purwaningsih, S.Kp.,M.Kes, selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
2. Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp.,M.Kes, selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, serta waktu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ilya Krisnana, S.Kep., Ns., M.Kes , selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, dukungan, motivasi, serta waktu dalam dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Nursalam, M. Nurs (Hons) selaku penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk memperbaiki dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, atas ilmu dan kesabaran dalam membantu mahasiswa selama ini.

6. Ibu Hjh. Asmaul Husna S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Hidayatul Ummah Surabaya atas pemberian izin melakukan penelitian di TK Hidayatul Ummah Surabaya serta segala kesabaran dan bantuannya sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.
7. Guru pengajar di TK Hidayatul Ummah Surabaya: Bu Fatonah, Bu Lelly, Bu Nelly, dan Bu Yuyun yang telah berbaik hati dan meluangkan waktunya untuk membantu penelitian ini.
8. Responden serta semua murid TK Hidayatul Ummah Surabaya atas kesediaan, kerjasama, dan waktunya.
9. Untuk kedua orang tua saya : Bapak Barmin S.Pd dan Ibuk Sri Wahyuni S.Pd, dua malaikat yang tak pernah lelah menopang hidup dan semua kebutuhan saya, terimakasih untuk doa, cinta, tenaga, waktu, motivasi, kasih sayang, dan pelajaran hidup yang tak pernah nila dapat dari manapun. Saya hanya bisa berucap, kasih orang tua sepanjang jalan, kasih anak sepanjang galah.
10. Untuk Praditya Wisang Irwandana : terimakasih selalu berusaha menguatkan pundak saya. Semoga Alloh SWT. membalasnya dengan yang lebih baik.
11. Untuk Strawberry Girls (Trie Rohmadhanningtyas, Occe Hardianti K., Anesty Fiddin R., Andhini K., Anin A.), dimanapun dan kapanpun, kalian adalah teman, sahabat dan saudara perempuanku.
12. Untuk Ratna *Community* (Risqi Afifah A., Nur Mila R., Isna Arisanti N., Premilda A.), kostan adalah rumah keduku, terimakasih sudah menerima dan tahan hidup satu atap denganku selama ini.

13. Teman sederet bangku kuliah (Yuyun, Meylan, Mita, Ita, Ernita dan Sintia), kuliah jadi berwarna dan tidak membosankan, terimakasih sudah memperkenalkan sisi lain dari dunia perkuliahan.
14. Nisa Dewanti, teman senasib seperjuangan dari *camp class* yang sampai sekarang berlanjut di fakultas keperawatan dan perburuan HO.
15. Untuk semua Organisasi yang sudah mau berbagi ilmu denganku : Green Nursing Corps dan saudara-saudara di dalamnya (terimakasih untuk kekeluargaan dan keanggotaan kita yang seumur hidup), MAPANZA, BEM, PIONERS dan Jurnalistik, SKI, ENC, serta Keilmiahan.
16. Saudara baruku di KKN-BBM 45 Desa Neglasari, Lampung Utara (Bapak Spto A., Risyad, Ella dan Indri), pengalaman tak terlupakan di Pulau yang tak pernah saya injak sebelumnya.
17. Teman-teman A8, atas kebersamaan, kekompakan dan bantuannya selama ini.
18. Teman-teman kost: Wulan, Danif, Vivin, Rista, Aya, Diana, serta ibu kost, Bu Endang, untuk dukungan dan perhatiannya.
19. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahNya bagi semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya keperawatan.

Surabaya, 20 Juni 2012

Penulis

ABSTRACT

IMPROVED DEVELOPMENT OF SOCIAL BEHAVIOR IN PRESCHOOL CHILDREN (4-5 YEARS) THROUGH TRADITIONAL ULAR NAGA PLAYING

Quasy Experimental Studies in TK A Hidayatul Ummah Surabaya

By Intan Nilakandi

Social behavior development is the most problem in preschool children. Lack of stimulation in playing is one of the factors that influence. The purpose of this study was to analyze the effect of play traditional ular naga to the development of social behavior in preschool children.

The research used Quasy Experimental Design. The population were the student of TK A Hidayatul Ummah Surabaya. The samples were taken by purposive sampling consisted of 20 respondents who met inclusion criteria, which were divided into treatment and control groups. The independent variable was the play traditional ular naga and the dependent variable use the development of social behavior in preschool children. Data were collected by observation and analyzed with Wilcoxon Signed Rank Test and Mann Whitney U Test with significance level $\alpha \leq 0,05$.

The result showed that there were differences of social behavior development before and after intervention in treatment group ($p = 0,04$). There were no differences in control group ($p = 0,157$). The result with Mann Whitney U tes showed that play traditional ular naga effect of social behaviors development ($p = 0,021$).

It can be concluded that traditional playing ular naga can increase development of social behavior. For further research could be given traditional ular naga playing to the development of language in toddler children.

Keyword : *traditional ular naga playing, the development of social behavior, preschool children.*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Penetapan Panitia Penguji.....	iv
Motto.....	v
Ucapan Terimakasih.....	vi
<i>Abstract</i>	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah.....	7
2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan.....	7
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan.....	8
2.1.3 Pengertian Anak Prasekolah.....	9
2.1.4 Pertumbuhan Anak Prasekolah.....	10
2.1.5 Perkembangan Anak Prasekolah.....	11
2.1.6 Teori Perkembangan Anak Prasekolah.....	12
2.2 Konsep Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah.....	15
2.2.1 Pola Perilaku Sosial Anak Prasekolah.....	16
2.2.2 Teori Pembelajaran Sosial.....	21
2.2.3 Bentuk Perilaku Sosial yang Dapat Diukur.....	22
2.3 Konsep Stimulasi.....	23
2.3.1 Definisi Stimulasi.....	23
2.3.2 Jenis-Jenis Stimulasi.....	24
2.3.3 Tujuan Pemberian Stimulasi.....	25
2.3.4 Manfaat Pemberian Stimulasi.....	25
2.3.5 Prinsip Stimulasi.....	26
2.4 Konsep Bermain.....	27
2.4.1 Pengertian Bermain.....	27
2.4.2 Fungsi Bermain pada Anak.....	28
2.4.3 Prinsip-Prinsip Bermain.....	32
2.4.4 Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak.....	33
2.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak.....	35

2.4.6 Klasifikasi Bermain.....	37
2.4.7 Bermain Selama Usia Prasekolah	41
2.4.8 Pengertian Bermain Tradisional Ular Naga	41
2.4.9 Cara Bermain Tradisional Ular Naga.....	42
2.4.10 Manfaat Bermain Tradisional Ular Naga.....	43
2.5 Hubungan Bermain Tradisional Ular Naga dengan Perkembangan Perilaku Sosial	46
2.6 Keaslian Penelitian.....	47
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	48
3.1 Kerangka Konseptual	48
3.2 Hipotesis Penelitian.....	50
BAB 4 METODE PENELITIAN	51
4.1 Desain Penelitian.....	51
4.2 Populasi, Sampel, dan <i>Sampling</i>	51
4.2.1 Populasi.....	51
4.2.2 Sampel.....	52
4.2.3 <i>Sampling</i>	52
4.3 Identifikasi Variabel.....	52
4.3.1 Variabel Independen	53
4.3.2 Variabel Dependen.....	53
4.4 Definisi Operasional.....	54
4.5 Instrumen Penelitian.....	55
4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	55
4.7 Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data	55
4.8 Kerangka Operasional.....	57
4.9 Cara Analisis Data.....	58
4.10 Masalah Etika.....	58
4.10.1 <i>Informed Consent</i> (lembar persetujuan menjadi responden)	58
4.10.2 <i>Anonymity</i> (tanpa nama)	59
4.10.3 <i>Confidentiality</i> (kerahasiaan)	59
4.11 Keterbatasan.....	59
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
5.1 Hasil Penelitian	60
5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian	60
5.1.2 Karakteristik demografi responden.....	61
5.1.3 Data Khusus	64
5.2 Pembahasan.....	66
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	75
6.1 Kesimpulan	75
6.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ular Naga	41
Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (Usia 4-5 tahun)	48
Gambar 4.1 Kerangka kerja penelitian pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) TK A Hidayatul Ummah Surabaya.	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	47
Tabel 4.1 Definisi operasional pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya.	54
Tabel 5.1 Data demografi responden	61
Tabel 5.2 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga di TK Hidayatul Ummah Surabaya	64
Tabel 5.3 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga aspek interaksi sosial di TK Hidayatul Ummah Surabaya	65
Tabel 5.4 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga aspek peduli sosial di TK Hidayatul Ummah Surabaya	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	80
Lampiran 2 Surat Keterangan dari TK Hidayatul Ummah Surabaya	81
Lampiran 3 Lembar permohonan menjadi responden	82
Lampiran 4 Lembar persetujuan menjadi responden (informed consent)	83
Lampiran 5 Satuan acara kegiatan (minggu pertama).....	84
Lampiran 6 Satuan acara kegiatan (minggu kedua).....	86
Lampiran 7 Satuan acara kegiatan(minggu ketiga).....	88
Lampiran 8 Petunjuk bermain tradisional ular naga	90
Lampiran 9 Data demografi	92
Lampiran 10 Lembar observasi perilaku sosial	94
Lampiran 11 Tabulasi pengkodean data demografi.....	95
Lampiran 12 Tabulasi nilai perilaku sosial	97
Lampiran 13 Tabulasi nilai responden.....	100
Lampiran 14 Hasil uji statistik	101

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama (Yusuf 2007). Periode awal masa kanak-kanak atau prasekolah merupakan tahapan perkembangan yang kritis karena pada masa inilah dasar sikap sosial dan pola perilaku sosial dibentuk (Hurlock 2004). Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian setelah anak menjadi orang dewasa (Hurlock 2005). Menurut Santrock (2007) cara belajar paling baik anak prasekolah adalah melalui metode pengajaran yang aktif dan partisipatif seperti permainan. Namun para pakar perkembangan anak mengatakan bahwa saat ini waktu bermain anak-anak semakin berkurang (Anna dan Candra 2011). Bermain adalah salah satu aktivitas stimulasi pada anak prasekolah yang dapat mengembangkan perilaku sosial anak (Soetjiningsih 2012). Permainan yang dapat menstimulasi menurut Soetjiningsih (2012) dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif. Permainan tradisional ular naga merupakan salah satu permainan yang bersifat aktif (Mytha 2007). Menurut Einon (2005) ular naga adalah salah satu permainan yang cocok untuk anak usia prasekolah. Permainan ular naga memungkinkan anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara berkelompok (Gugu 2008). Tetapi hingga

saat ini pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah masih belum jelas.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru kelas A1 dan A2 pada tanggal 18 April 2012 di TK Hidayatul Ummah Surabaya terdapat 32 murid di kelas A1 dan 32 murid di kelas A2 dengan rentang usia 4 sampai 5 tahun. Total murid dari kelas A1 dan A2 adalah 64 anak. Prosentase dari 64 murid yang mengalami gangguan perilaku sosial adalah sebagai berikut ; ada 3,1% murid yang kurang aktif saat pelajaran berlangsung di kelas, 3,1% murid meminta didampingi oleh orang tua selama belajar di kelas, dan 41% murid ditunggu di sekolah. Gangguan perilaku sosial yang dialami seperti kurangnya keberanian untuk berkomunikasi dengan guru ataupun teman sebaya, kurang aktifnya anak saat pelajaran berlangsung, anak yang sudah hampir satu tahun masih meminta didampingi saat pelajaran berlangsung dan ada salah satu anak di kelas A1 yang sering memukul temannya. Sekitar 41% murid diantar oleh ibunya ke sekolah kemudian masuk kelas dan saat istirahat mereka lebih memilih bersama ibunya dibanding bermain dengan teman-temannya. Stimulasi sosial yang sudah dilaksanakan di sekolah adalah dengan menyuruh anak untuk bercerita di depan kelas serta melakukan kegiatan bersama-sama seperti berjalan-jalan, latihan menari dan latihan silat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Koot dan Verhulst (2007) di Belanda prevalensi masalah perilaku dan emosional pada anak berkisar antara 1% sampai 80%. Enam belas persen dari item yang dinilai lebih dari setengah sampel, menunjukkan bahwa perilaku yang tercakup dalam item ini mungkin cukup sering terjadi pada anak prasekolah muda. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Boeree (2009) di Amerika Serikat diantara anak dari umur 9

sampai 17 tahun, ditemukan antara 1 dan 4 persen menunjukkan bukti gangguan perilaku, dan masalah menjadi lebih buruk di kota-kota. Antara 25% sampai 50% dari anak-anak ini dipercaya untuk berkembang menjadi orang dewasa yang anti sosial.

Masa prasekolah sering disebut sebagai tahapan mainan karena dalam periode ini bermain merupakan aktivitas yang serius bahkan merupakan kegiatan pokok dalam fase ini. Akan tetapi banyak orang menganggap permainan anak sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa waktunya lebih baik digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa (Hurlock 2004). Hal ini bertentangan dengan pernyataan Soetjningsih (2012) bahwa bermain adalah stimulus yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Ada berbagai jenis permainan yang berpengaruh dalam perkembangan sosial anak yaitu bermain aktif dan bermain pasif (hiburan) (Hurlock 2005). Salah satu permainan yang bersifat aktif adalah permainan tradisional ular naga (Mytha 2007). Ular naga adalah sebuah permainan kelompok yang memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan teman bermain serta dapat mengajarkan kekompakan, kebersamaan, keriangannya dan kesetiakawanan (Ratus 2012). Bermain aktif sangat baik untuk menstimulasi perkembangan perilaku sosial pada anak. Jika stimulus perkembangan sosial anak kurang atau jarang diberikan maka akan berdampak pada perilaku anak yang negatif yang menjadikannya antisosial dengan pola perilaku seperti negativisme, agresi, pertengkaran, suka mengejek dan menggertak, bersifat mendominasi, egosentrisme, dan prasangka. Pola perilaku seperti di atas menyebabkan

penolakan anggota kelompok karena seringkali anak lebih mementingkan diri sendiri, kemampuan bergaul kurang dan tidak mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik (Hurlock 2005).

Bermain merupakan suatu kebutuhan mutlak bagi anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan hiburan yang menyenangkan serta kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Komisi Nasional Perlindungan Anak 2011). Salah satu upaya untuk menstimulasi keterampilan sosial adalah dengan permainan ular naga/*sepuran*. Karena permainan tradisional ini memiliki banyak keuntungan. Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, mengendalikan diri dan emosi, belajar bertanggung jawab, tertib dan menghargai orang lain (Seriati dan Hayati 2011). Secara tidak langsung permainan ular naga memberikan dampak pada perkembangan psikologis dan kecerdasan sosial karena aktivitas bermain yang dilakukan bersama teman bermain akan lebih mengoptimalkan perkembangan (Beta 2012) . Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang sejauh mana pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengukur perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya aspek interaksi sosial kepada sesama anak/teman sebaya.
2. Mengukur perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya aspek peduli kepada sesama anak/teman sebaya.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan tentang pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah sehingga dapat digunakan sebagai kerangka dalam pengembangan ilmu keperawatan anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi profesi keperawatan khususnya bidang keperawatan anak sekaligus memacu para

rekan sejawat untuk meningkatkan perannya sebagai pendidik, konselor dan pembaharu dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah (4-5 tahun) melalui bermain tradisional ular naga.

3. Bagi Orang tua

Sebagai saran bagi orang tua untuk pemilihan permainan alternatif yang tidak menghabiskan banyak biaya, mengembangkan kreativitas serta kehidupan sosial anak sekaligus sebagai media pengenalan warisan budaya nenek moyang yang perlu ditanamkan kepada anak sejak usia dini.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada instansi terkait untuk meningkatkan metode pembelajaran melalui permainan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah

2.1.1 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan

Pertumbuhan adalah peningkatan jumlah dan ukuran sel pada saat membelah diri dan mensintesis protein baru, menghasilkan peningkatan ukuran dan berat seluruh atau sebagian bagian sel (Wong 2009).

Pertumbuhan fisik merupakan hal yang kuantitatif, atau dapat diukur, aspek peningkatan ukuran fisik individu sebagai hasil peningkatan dalam jumlah sel. Indikator ukuran pertumbuhan meliputi perubahan tinggi dan berat badan, gigi, struktur skelet, dan karakteristik seksual. Misalnya, anak-anak secara umum memiliki berat dua kali berat badan lahir pada saat enam bulan dan dua kali tinggi badan lahir pada usia 36 bulan (Potter dan Perry 2005).

Sedangkan perkembangan adalah perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari yang lebih rendah ke yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi serta pembelajaran (Wong 2009).

Perkembangan adalah aspek progresif adaptasi terhadap lingkungan yang bersifat kualitatif. Contoh perubahan kualitatif ini adalah peningkatan kapasitas fungsional penguasaan terhadap beberapa keterampilan yang lebih kecil. Misalnya perubahan kualitatif yang signifikan dan yang dapat diobservasi untuk usia prasekolah adalah berpartisipasi dalam kepandaian telepon dengan orang tua mereka. Sebelum mengembangkan kapasitas ini, mereka harus mengembangkan

kosa kata yang sederhana, belajar untuk meletakkan kata bersamaan dalam frase dan kalimat, dan mengembangkan pemahaman kognitif tentang benda permanen (dimana orang atau benda tersebut diluar pandangan tetap ada) (Potter dan Perry 2005).

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan

Menurut Soetjiningsih (2012) faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak adalah sebagai berikut :

1. Faktor Genetik

Faktor genetik merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak. Yang termasuk dalam faktor genetik antara lain adalah berbagai faktor bawaan yang normal dan patologik, jenis kelamin, suku bangsa atau bangsa.

2. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat menentukan tercapai atau tidaknya potensi. Faktor lingkungan secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih di dalam kandungan (Faktor pranatal). Faktor lingkungan pranatal meliputi gizi ibu pada waktu hamil, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, stress, imunitas, anoksia embrio.
- 2) Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (Faktor Postnatal). Lingkungan post natal yang mempengaruhi tumbuh kembang anak secara umum dapat digolongkan menjadi :

1. Lingkungan biologis, antara lain : ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme, hormon.
2. Faktor fisik, antara lain : cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah (struktur bangunan, ventilasi, cahaya, dan kepadatan hunian), radiasi.
3. Faktor psikososial, antara lain : stimulasi, motivasi belajar, ganjaran ataupun hukuman yang wajar, kelompok sebaya, stres, sekolah, cinta dan kasih sayang, kualitas interaksi anak-orang tua.
4. Faktor keluarga dan adat istiadat antara lain: pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, jumlah saudara, jenis kelamin dalam keluarga, stabilitas rumah tangga, kepribadian ayah/ibu, adat istiadat, norma-norma, tabu-tabu, agama, urbanisasi, kehidupan politik dalam masyarakat.

2.1.3 Pengertian Anak Prasekolah

Menurut Potter dan Perry (2005) rentang usia masa prasekolah adalah umur 3 sampai 6 tahun. Periode ini merupakan waktu penandaan perkembangan fisik dan kepribadian. Perkembangan motorik meningkat secara stabil. Anak-anak pada usia ini mendapatkan bahasa dan perluasan hubungan sosial, belajar standar peran, meningkatkan kontrol diri dan penguasaan, mengembangkan peningkatan kesadaran tentang ketergantungan dan kemandirian, dan mulai mengembangkan konsep diri.

Usia prasekolah sering disebut sebagai tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Kebanyakan orang tua menganggap masa ini sebagai usia mainan karena

anak menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain dengan mainannya. Penelitian tentang permainan anak menunjukkan bahwa bermain mainan mencapai puncaknya pada tahun-tahun awal masa kanak-kanak, kemudian menurun saat mencapai usia sekolah. Para ahli psikologi menyebut masa ini sebagai usia kelompok, masa dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Yang paling menonjol dalam periode ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Oleh karena itu, periode ini juga dikenal sebagai usia meniru. Namun meskipun kecenderungan ini tampak kuat tetapi anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa lain-lain dalam kehidupannya. Dengan alasan ini, ahli psikologi juga menamakan periode ini sebagai usia kreatif (Hurlock 2004).

2.1.4 Pertumbuhan Anak Prasekolah

Menurut Wong (2009) usia prasekolah berkisar antara tiga sampai lima tahun. pertumbuhan pada usia prasekolah mempunyai kecenderungan penambahan berat badan setiap tahun sekitar 2-3 kg dan tinggi badan mengalami perpanjangan dua kali panjang lahir pada usia empat tahun. Penambahan tinggi badan setiap tahun berkisar 5-7,5 cm.

2.1.5 Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut Hurlock (2004) perkembangan anak prasekolah dibagi menjadi lima aspek, yaitu :

1. Perkembangan motorik

Selama empat atau lima tahun pertama kehidupan pasca lahir, anak dapat mengendalikan gerakan yang kasar. Gerakan tersebut melibatkan bagian badan yang luas yang digunakan dalam berjalan, berlari, melompat, berenang dan sebagainya. Setelah umur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil. Digunakan untuk menggenggam, melempar, menangkap bola, menulis, dan menggunakan alat.

2. Perkembangan emosi

Reaksi ledakan marah (temper tantrums) mencapai puncaknya pada usia antara 2 dan 4 tahun. Kemudian diganti dengan pola ekspresi kemarahan yang lebih matang seperti cemberut dan sikap bengal. Perkembangan emosi mengikuti pola yang dapat diramalkan, tetapi terdapat keanekaragaman dalam pola ini karena tingkat kecerdasan, seks, besarnya keluarga, pendidikan anak dan kondisi-kondisi lain.

3. Perkembangan moral

Awal masa kanak-kanak atau prasekolah ditandai oleh moralitas dengan paksaan, suatu masa dimana anak belajar mematuhi peraturan secara otomatis melalui hukuman dan pujian. Periode ini juga merupakan masa penegakan disiplin dengan cara yang berbeda, ada yang dikenakan disiplin otoriter, lemah, dan demokratis.

4. Perkembangan sosial

Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota kelompok dalam akhir masa kanak-kanak. Jadi awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa prakelompok. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun. Anak tidak hanya lebih banyak bermain dengan anak-anak lain tetapi juga lebih banyak berbicara.

5. Perkembangan peran seks

Awal masa kanak-kanak atau prasekolah sering dianggap sebagai usia kritis dalam penggolongan peran seks karena pada saat ini sejumlah aspek penting dalam penggolongan peran seks dikuasai. Terutama belajar arti stereotip peran seks dan menerima serta memainkan peran seks yang disetujui oleh kelompok.

2.1.6 Teori Perkembangan Anak Prasekolah

1. Perkembangan Psikoseksual (Freud) dalam Wong (2009).

Tahap prasekolah menurut Freud termasuk dalam tahap falik antara umur tiga sampai enam tahun. Selama tahap ini genital menjadi area tubuh yang menarik dan sensitif. Anak mengetahui perbedaan jenis kelamin dan menjadi ingin tahu tentang perbedaan tersebut. Pada periode ini terjadi masalah yang kontroversial tentang Oedipus dan Electra kompleks, *penis envy*, dan ansietas terhadap kastrasi.

2. Perkembangan Psikososial (Erikson) dalam Wong (2009).

Tahap prasekolah menurut Erikson termasuk dalam tahap inisiatif vs rasa bersalah antara umur tiga sampai enam tahun. Tahap ini dicirikan dengan perilaku yang instrusif dan penuh semangat, berani berupaya, dan imajinasi yang kuat. Anak-anak mengeksplorasi dunia fisik dengan semua indra dan kekuatan mereka. Mereka membentuk suara hati. Tidak lagi hanya dibimbing oleh pihak luar, terdapat suara dari dalam yang memperingatkan dan mengancam. Anak-anak terkadang memiliki tujuan atau melakukan aktivitas yang bertentangan dengan yang dimiliki orang tua atau orang lain, dan dibuat merasa bahwa aktivitas atau imajinasi mereka merupakan hal yang buruk sehingga menimbulkan rasa bersalah. Anak-anak harus belajar mempertahankan rasa inisiatif tanpa mengenai hak dan hak istimewa orang lain. Hasil akhirnya adalah arahan dan tujuan.

3. Perkembangan Kognitif (Piaget) dalam Wong (2009).

Tahap prasekolah menurut Piaget termasuk dalam tahap praoperasional antara usia dua sampai tujuh tahun. Ciri menonjol tahap ini dalam perkembangan intelektual adalah egosentrisme. Hal ini bukan berarti egois atau berpusat pada diri sendiri, tetapi ketidakmampuan untuk menempatkan diri di tempat orang lain. Anak-anak menginterpretasikan objek dan peristiwa, tidak dari segi umum, melainkan dari segi hubungan mereka atau penggunaan mereka terhadap objek tersebut. Mereka tidak dapat melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dengan yang dimilikinya. Mereka tidak dapat melihat dari sudut pandang orang lain, mereka juga tidak mengetahui alasan untuk melakukannya. Berpikir

praoperasional bersifat konkret dan nyata. Anak-anak tidak dapat berpikir melebihi yang terlihat. Dan mereka kurang mampu membuat deduksi atau generalisasi. Pemikiran didominasi oleh apa yang mereka lihat, dengar, atau alami. Akan tetapi, mereka semakin dapat menggunakan bahasa dan simbol untuk mewakili objek yang ada di lingkungan mereka. Melalui bermain imajinatif, bertanya, dan interaksi lainnya, mereka mulai membuat konsep dan membuat hubungan sederhana antar ide. Pada tahap akhir periode ini pemikiran mereka bersifat intuitif (misal bintang harus pergi tidur karena mereka juga tidur) dan mereka baru mulai menghadapi masalah berat badan, tinggi badan, ukuran, dan waktu. Cara berpikir juga bersifat transduktif karena dua kejadian terjadi bersamaan, mereka saling menyebabkan satu sama lain, atau pengetahuan tentang satu ciri dipindahkan ke ciri lain (misal semua wanita yang berperut besar pasti hamil).

4. Perkembangan Moral (Kohlberg) dalam Wong (2009).

Tahap prasekolah menurut Kohlberg termasuk dalam tingkat prakonvensional. Terorientasi secara budaya dengan label baik/buruk dan benar/salah. Anak-anak mengintegrasikan label ini dalam konsekuensi fisik atau konsekuensi menyenangkan dari tindakan mereka. Awalnya anak-anak menetapkan baik dan buruknya suatu tindakan dari konsekuensi tindakan tersebut. Mereka menghindari hukuman dan mematuhi tanpa mempertanyakan siapa yang berkuasa untuk menentukan dan memperkuat aturan dan label. Mereka tidak memiliki konsep tatanan moral dasar yang mendukung konsekuensi ini. Anak-anak kemudian menentukan bahwa

perilaku yang benar terdiri atas sesuatu yang memuaskan kebutuhan mereka sendiri (dan terkadang kebutuhan orang lain). Meskipun unsur-unsur keadilan, memberi dan menerima, dan pembagian yang adil juga terlihat pada tahap ini, hal tersebut diinterpretasikan dengan cara yang sangat praktis dan konkret tanpa kesetiaan, rasa terimakasih atau keadilan.

5. Perkembangan Spiritual (Clutter) dalam Wong (2009).

Tahap prasekolah menurut Clutter termasuk dalam tahap satu yaitu *intuitive-projective*. Selama usia prasekolah anak-anak menyerap beberapa nilai dan keyakinan orang tua mereka. Sikap orang tua terhadap kode moral dan keyakinan beragama menyampaikan kepada anak tentang apa yang mereka anggap baik dan buruk. Pada usia ini anak-anak masih meniru perilaku dan mengikuti keyakinan orangtua sebagai bagian dari kehidupan mereka sehari-hari bukan atas dasar pemahaman mengenai konsep dasarnya.

2.2 Konsep Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah

Dari umur dua sampai enam tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Studi lanjutan tentang kelompok anak melaporkan bahwa sikap dan perilaku sosial yang terbentuk pada usia dini biasanya menetap dan hanya mengalami perubahan sedikit. Pada masa ini sejumlah hubungan yang dilakukan anak dengan anak lain meningkat dan ini menentukan bagaimana gerak maju perkembangan sosial mereka. Tetapi betapapun kuatnya keinginan berhubungan

dengan teman sebaya, orang tua dan guru masih bertanggung jawab memberikan contoh bagi pengembangan sikap sosial (Hurlock 2005).

Sejak umur tiga atau empat tahun, anak-anak mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama. Perilaku yang paling umum dari kelompok ini ialah mengamati satu sama lain, melakukan percakapan, dan memberikan saran lisan. Pola perilaku dalam situasi sosial banyak yang tampak tidak sosial atau bahkan antisosial, tetapi dalam kenyataannya masing-masing tetap penting bagi proses sosialisasi. Landasan yang diletakkan pada masa kanak-kanak awal akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan orang dan situasi sosial jika lingkungan mereka semakin meluas dan jika mereka tidak mempunyai perlindungan dan bimbingan dari orang tua pada masa bayi (Hurlock 2005).

2.2.1 Pola Perilaku Sosial Anak Prasekolah

Menurut Hurlock (2005) pola perilaku sosial pada anak prasekolah dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Pola perilaku sosial
 - 1) Kerja sama

Sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur empat tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan cara bekerja sama.

2) Persaingan

Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan akan mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk.

3) Kemurahan hati

Kemurahan hati sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain, meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

4) Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.

5) Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

6) Empati

Kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika

anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

7) Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini.

8) Sikap ramah

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama anak/ orang lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

9) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus-menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.

10) Meniru

Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

11) Perilaku kelekatan (*attachment behavior*)

Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini

kepada anak/ orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

2. Pola perilaku yang tidak sosial

1) Negativisme

Negativisme adalah perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Biasanya hal itu dimulai pada usia dua tahun dan mencapai puncaknya antara tiga sampai enam tahun. Ekspresi fisiknya mirip dengan ledakan kemarahan, tetapi secara setahap demi setahap diganti dengan penolakan lisan untuk menuruti perintah.

2) Agresi

Agresi adalah tindakan permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan, biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain. Anak-anak mungkin mengekspresikan sikap agresif mereka berupa penyerangan secara fisik atau lisan terhadap pihak lain, biasanya terhadap anak yang lebih kecil.

3) Pertengkaran

Pertengkaran merupakan perselisihan pendapat yang mengandung kemarahan yang umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan yang tidak beralasan. Pertengkaran berbeda dari agresi, pertama karena pertengkaran melibatkan dua orang atau lebih sedangkan agresi merupakan tindakan individu, dan kedua karena salah seorang yang terlibat di dalam pertengkaran memainkan peran bertahan sedangkan dalam agresi peran selalu agresif.

4) Mengejek dan menggertak

Mengejek merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain, tetapi menggertak merupakan serangan yang bersifat fisik. Dalam kedua hal tersebut penyerang memperoleh kepuasan dengan menyaksikan ketidakenakan korban dan usahanya untuk membalas dendam.

5) Perilaku yang sok kuasa

Perilaku sok kuasa adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi majikan. Jika diarahkan secara tepat hal ini dapat menjadi sifat kepemimpinan, tetapi umumnya tidak demikian, dan biasanya hal ini mengakibatkan timbulnya penolakan dari kelompok sosial.

6) Egosentrisme

Hampir semua anak kecil bersifat egosentrik dalam arti bahwa mereka cenderung berpikir dan berbicara tentang diri mereka sendiri. Apakah kecenderungan ini akan hilang, menetap, atau akan berkembang semakin kuat, sebagian bergantung pada kesadaran anak bahwa hal itu membuat mereka tidak populer dan sebagian lagi bergantung pada kuat lemahnya keinginan mereka untuk menjadi populer.

7) Prasangka

Landasan prasangka terbentuk pada masa kanak-kanak awal yaitu tatkala anak menyadari bahwa sebagian orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan dan perilaku dan bahwa perbedaan ini oleh kelompok sosial dianggap sebagai tanda kerendahan. Bagi anak kecil tidaklah umum mengekspresikan prasangka dengan bersikap membedakan orang-orang yang mereka kenal.

8) Antagonisme jenis kelamin

Ketika masa kanak-kanak berakhir, banyak anak laki-laki ditekan oleh keluarga laki-laki dan teman sebaya untuk menghindari pergaulan dengan anak perempuan atau memainkan permainan anak perempuan. Mereka juga mengetahui bahwa kelompok sosial memandang laki-laki lebih tinggi derajatnya daripada perempuan. Walaupun demikian, pada umur ini anak laki-laki tidak melakukan pembedaan terhadap anak perempuan, tetapi menghindari mereka dan menghindari aktivitas yang dianggap sebagai aktivitas anak perempuan.

2.2.2 Teori Pembelajaran Sosial

Teori pembelajaran sosial (*social learning theory*) dikemukakan oleh Bandura (1960). Bandura (1960) dalam Boeree (2009) menetapkan beberapa tahapan terjadinya proses modeling (observasional), yaitu :

1. Atensi (perhatian)

Jika ingin mempelajari sesuatu, harus diperhatikan dengan seksama. Jika banyak hal yang mengganggu, proses belajar akan semakin lambat. Misalnya jika gugup, tidak akan bisa belajar dengan baik. Diantara hal-hal yang mempengaruhi perhatian mencakup karakteristik dari model itu sendiri. Jika model terlihat menarik, maka akan lebih diperhatikan.

2. Retensi (ingatan)

Manusia menyimpan apa saja yang dilakukan model yang terlihat dalam bentuk citraan mental atau deskripsi verbal. Ketika semua sudah tersimpan, seseorang dapat membuka kembali citraan tadi, sehingga dapat mereproduksinya melalui perilaku yang nampak.

3. Reproduksi

Pada tahap ini seseorang akan menterjemahkan citraan atau deskripsi ke dalam perilaku aktual. Aspek lain yang penting dalam proses reproduksi adalah kemampuan meniru improvisasi-improvisasi ketika sebuah perilaku dipraktikkan. Namun, aspek terpenting adalah kemampuan berimprovisasi ketika membayangkan menjadi seorang pahlawan, ketika akan berkelahi dengan temannya.

4. Motivasi

Seseorang tidak akan melakukan apapun jika tidak terdapat motivasi dalam diri untuk meniru. Dorongan-dorongan ini bukan menyebabkan seseorang mau belajar, tetapi membuktikan bahwa seseorang telah belajar.

2.2.3 Bentuk Perilaku Sosial yang Dapat Diukur

Menurut Diknas (2005) bentuk perilaku sosial yang dapat dimiliki anak yang menggambarkan sosialisasi kepada sesama anak/teman sebaya adalah sebagai berikut :

1. Membantu teman

Merupakan perilaku yang ditunjukkan bahwa anak mempunyai kesanggupan membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan atau membutuhkan sesuatu yang dimiliki.

2. Mengajak berbicara

Perilaku anak bahwa semua perlu dikomunikasikan dengan orang lain agar maksud dan tujuannya tersampaikan.

3. Sikap peduli

Merupakan upaya yang perlu dilakukan oleh anak untuk mempertahankan hubungan sesama anak.

2.3 Konsep Stimulasi

2.3.1 Definisi Stimulasi

Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak (Soetjiningsih 1998). Anak yang lebih banyak mendapat stimulasi cenderung lebih cepat berkembang. Stimulasi juga berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*). Memberikan stimulasi yang berulang dan terus-menerus pada setiap aspek perkembangan anak berarti telah memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal (Nursalam 2005).

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus-menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulus dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang memperoleh stimulus secara terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang memperoleh stimulus. Aktivitas bermain tidak selalu menggunakan alat-alat permainan, meskipun alat permainan penting untuk merangsang perkembangan anak. Membelai, bercanda, petak umpet, dan sejenisnya yang dilakukan oleh orang tua pada anaknya merupakan aktivitas bermain yang menyenangkan pada masa bayi dan balita serta memberikan kontribusi yang penting bagi perkembangan anak (Nursalam 2005).

2.3.2 Jenis-Jenis Stimulasi

Menurut Sunartyo (2005) jenis-jenis stimulasi pada anak agar tumbuh optimal antara lain :

- 1) Kemampuan gerak, ini penting untuk melatih otot-otot dan tulang agar anak menjadi kuat. Jadi semacam olah raga ringan bagi bayi dan balita.
- 2) Kemampuan berbicara. Biasanya anak pada awal mulai berbicara mengikuti apa yang diberikan orang tua atau mendengar ucapan para orang dewasa. Mengucapkan atau melafalkan kata secara benar sangat penting agar si anak juga dapat mengucapkan secara benar
- 3) Kecerdasan, kemampuan anak untuk mengingat-ingat dan menggunakan fungsi anggota tubuhnya masih sangat terbatas. Karena itu peran orang tua sangat penting dalam merangsang kemampuan kecerdasan anak.
- 4) Percaya diri dan kemandirian. Dalam beberapa hal anak belum mampu mengatasi dirinya sekalipun yang termudah, misalnya memegang botol susu, makan sendiri dan sebagainya.
- 5) Kemampuan bersosialisasi atau bergaul. Biasanya anak mengenal sebatas lingkungan dalam rumah, untuk itu perlu anak dikenalkan dengan dunia luar yang menarik perhatiannya. Dengan demikian anak tidak merasa asing dan takut akan dunia luar rumah.
- 6) Pendidikan akademik. Pengertian-pengertian sederhana seperti pengenalan ruang.
- 7) Pendidikan alam sekitar. Memberikan pengetahuan tentang alam sekitar, sosialisasi , mengenali lingkungan masyarakat.

8) Bermain sambil belajar. Diperlukan untuk mengembangkan imajinasi dan memperkaya pengalaman dan melatih daya ingat. Kegiatannya meliputi bercakap-cakap , membaca, menggambar, bercerita, mengucapkan syair sederhana, bermain jualan (pasar-pasaran), membuat permainan dari kertas, dan bermain musik.

2.3.3 Tujuan Pemberian Stimulasi

Menurut Herawati (2011) tujuan stimulasi yaitu membantu anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal atau sesuai dengan yang diharapkan. Berbagai kegiatan yang dilakukan sehari-hari dapat menjadi sarana untuk memberikan beraneka jenis stimulasi untuk memicu perkembangan otaknya. Stimulasi yang diberikan akan diterima oleh panca indera dan selanjutnya akan disampaikan ke otak. Bagi otak maupun panca indera anak yang belum mencapai tingkat perkembangan yang optimal, stimulasi tersebut merupakan pelajaran baru. Hal ini akan memicu otak belajar, menganalisa, memahami dan memberikan respon yang tepat terhadap stimulasi tersebut. Kegiatan stimulasi meliputi berbagai kegiatan untuk merangsang perkembangan anak seperti melatih gerakan, bicara, berpikir, mandiri serta bergaul.

2.3.4 Manfaat Pemberian Stimulasi

Menurut Mulawi (2007) manfaat pemberian stimulasi antara lain :

1. Kebutuhan dasar anak harus tercukupi agar tumbuh kembang anak dapat optimal yaitu kebutuhan biofisik misalnya nutrisi, imunisasi, *personal hygiene* dan lingkungan tempat tinggal, pengobatan, bermain, psikososial yaitu kebutuhan asih misalnya perhatian, kasih sayang, rasa aman, dilindungi, dibantu dan dihargai, dan asah yaitu stimulasi dini pada semua indera baik

pendengaran, penglihatan, sentuhan, membau, maupun mengecap, sistem gerak kasar dan halus, komunikasi, emosi-sosial dan rangsangan untuk berpikir.

2. Anak dapat melakukan aktivitasnya secara mandiri.
3. Rangsangan yang dilakukan sejak lahir secara terus-menerus, bervariasi dan dengan suasana bermain dan kasih sayang, akan memacu berbagai aspek kecerdasan (kecerdasan multipel), yaitu kecerdasan logika-matemati, emosi, komunikasi, musikal, gerak, visuo-spasial, senirupa dan lain-lain.
4. Anak mudah untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial budaya secara benar agar setelah dewasa menjadi manusia yang berkualitas tinggi sesuai harapan orang tua.

2.3.5 Prinsip Stimulasi

Menurut Oktaria (2008), dalam melakukan stimulasi tumbuh kembang anak ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu :

1. Stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang.
2. Selalu tunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang-orang yang terdekat dengannya.
3. Berikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak.
4. Lakukan stimulasi dengan cara mengajak anak bermain, bernyanyi, bervariasi, menyenangkan, tanpa paksaan dan tidak ada hukuman.
5. Lakukan stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, terhadap ke empat aspek kemampuan dasar anak.
6. Gunakan alat bantu atau permainan yang sederhana dan aman.
7. Berikan kesempatan yang sama pada laki-laki dan perempuan.

8. Anak selalu diberi pujian, apabila perlu, diberi hadiah atas keberhasilannya.

2.4 Konsep Bermain

2.4.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kebutuhan mutlak bagi anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan hiburan yang menyenangkan dan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain (Komisi Nasional Perlindungan Anak 2011).

Proses bermain pada anak sangat vital untuk didukung oleh teman bermainnya. Meskipun anak bisa menemukan caranya untuk menikmati permainan dalam kesendirian, perkembangan psikologis dan kecerdasan sosial anak akan lebih berkembang optimal jika aktivitas bermain dilakukan bersama teman bermain (Beta 2012).

Melalui media bermain yang universal, anak belajar apa yang tidak diajarkan oleh orang lain kepadanya. Mereka belajar tentang dunia mereka dan bagaimana menghadapi lingkungan objek, waktu, ruang, struktur, dan orang di dalamnya. Mereka belajar tentang diri mereka sendiri yang ada di lingkungan tersebut. Apa yang dapat mereka lakukan, bagaimana menghubungkan sesuatu dan situasi, dan bagaimana mengadaptasi diri sendiri pada tuntutan sosial yang dibebankan pada mereka. Bermain adalah pekerjaan anak. Dalam bermain anak secara kontinyu mempraktikkan proses hidup yang rumit dan penuh stres, komunikasi, dan mencapai hubungan yang memuaskan dengan orang lain (Wong 2009).

2.4.2 Fungsi Bermain pada Anak

Fungsi bermain menurut Wong (2009) adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan sensorimotor

Aktivitas sensorimotor adalah komponen utama bermain pada semua usia dan merupakan bentuk dominan permainan pada masa bayi. Permainan aktif penting untuk perkembangan otot dan bermanfaat untuk melepas kelebihan energi. Melalui permainan sensorimotor, anak menggali sifat dunia fisik. Bayi memperoleh kesan tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui stimulasi taktil, auditorius, visual dan kinestetik. Toodler dan prasekolah sangat menyukai gerakan tubuh dan mengeksplorasi segala sesuatu di ruangan. Dengan meningkatnya maturitas, permainan sensorimotor menjadi semakin berbeda. Sementara anak yang masih sangat kecil lebih menyukai berlari untuk menggerakkan tubuh, anak yang lebih besar menggabungkan atau memodifikasi gerakan menjadi aktivitas yang lebih rumit dan terkoordinasi, seperti berlomba, melakukan permainan, naik sepeda, dan *roller skating*.

2. Perkembangan intelektual

Melalui eksplorasi dan manipulasi, anak-anak belajar mengenali warna, bentuk, ukuran, tekstur dan fungsi objek-objek. Mereka mempelajari fungsi angka-angka dan cara menggunakannya, mereka belajar menghubungkan kata dengan benda dan mereka mengembangkan pemahaman tentang konsep yang abstrak dan hubungan spasial seperti naik, turun, bawah dan atas. Kegiatan seperti *puzzle* dan permainan membantu mereka mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah. Buku, cerita, film dan koleksi benda

dapat memperluas pengetahuan sekaligus kesenangan. Permainan memberikan sarana untuk mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa. Melalui bermain, anak-anak secara berkelanjutan mempraktikkan pengalaman yang lalu untuk mengasimilasikannya ke dalam berbagai persepsi dan hubungan yang baru. Bermain membantu anak-anak memahami dunia tempat mereka tinggal dan membedakan antara fantasi dan kenyataan. Ketersediaan materi permainan dan kualitas keterlibatan orang tua adalah dua variabel terpenting yang terkait dengan perkembangan kognitif selama masa bayi dan prasekolah (Chase 2004).

3. Sosialisasi

Sejak masa bayi awal, anak-anak menunjukkan minat dan kesenangan apabila ditemani dengan anak lain. Hubungan sosial pertamanya adalah dengan pribadi ibu, tetapi melalui bermain dengan anak lain, mereka belajar membentuk hubungan sosial dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan hubungan ini. Mereka belajar untuk saling memberi dan menerima, mereka banyak belajar dari kritikan teman sebayanya dibandingkan dari orang dewasa. Mereka mempelajari peran seks sesuai dengan yang diharapkan masyarakat serta mempelajari pola perilaku dan sikap yang diterima masyarakat. Anak-anak mempelajari yang benar dari yang salah, standar masyarakat dan bertanggungjawab atas tindakan mereka.

4. Kreativitas

Tidak ada situasi lain yang lebih memberi kesempatan untuk menjadi kreatif selain bermain. Anak-anak bereksperimen dan mencoba ide mereka dalam bermain melalui setiap media yang mereka miliki, termasuk bahan-bahan

mentah, fantasi dan eksplorasi. Kreativitas terkekang oleh tekanan untuk menyamakan, oleh sebab itu usaha keras untuk dapat diterima oleh teman sebaya mungkin merintangi upaya kreatif anak sekolah atau anak remaja. Kreativitas terutama merupakan hasil dari aktivitas tunggal, meskipun berpikir kreatif sering kali ditingkatkan dalam kelompok ketika mendengar ide dari orang lain yang merangsang eksplorasi lanjutan dari idenya sendiri. Ketika anak merasakan kepuasan dari menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda, mereka mentransfer minat kreatif ini ke situasi di luar dunia bermain.

5. Kesadaran diri

Bermula dari eksplorasi aktif tubuh anak dan kesadaran diri bahwa mereka terpisah dari ibunya, proses identifikasi diri difasilitasi melalui kegiatan bermain. Anak-anak belajar mengenali siapa diri mereka dan dimana posisi mereka. Mereka semakin mampu mengatur tingkah laku mereka sendiri, mempelajari kemampuan diri mereka, dan membandingkannya dengan anak-anak lain. Melalui bermain anak-anak mampu menguji kemampuan mereka, melaksanakan dan mencoba berbagai peran dan mempelajari dampak dari perilaku mereka pada orang lain.

6. Manfaat terapeutik

Bermain bersifat terapeutik pada berbagai usia. Bermain memberikan sarana untuk melepaskan diri dari ketegangan dan stress yang dihadapi di lingkungan. Dalam bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan melepaskan impuls yang tidak dapat diterima dalam cara yang dapat diterima masyarakat. Anak-anak mampu untuk mencoba dan menguji situasi yang

menakutkan dan dapat menjalankan dan menguasai peran dan posisi yang tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata. Anak-anak banyak menunjukkan diri mereka sendiri dalam bermain. Melalui bermain anak-anak mampu mengomunikasikan kebutuhan, rasa takut, dan keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan karena keterbatasan keterampilan bahasa mereka. Selama bermain, anak perlu penerimaan dari orang dewasa dan perlu didampingi oleh orang dewasa untuk membantu mereka mengontrol agresi dan menyalurkan kecenderungan destruktif mereka.

7. Nilai moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang perilaku yang dianggap benar dan salah menurut budaya, interaksi dengan sebaya selama bermain berperan secara bermakna pada pembentukan moral mereka. Tidak ada tempat yang memberikan penguatan standar moral sekaku dalam situasi bermain. Bila mereka ingin diterima sebagai anggota kelompok, anak harus menaati aturan perilaku yang diterima budaya (misalnya adil, jujur, kontrol diri dan mempertimbangkan orang lain). Anak segera mempelajari bahwa sebaya mereka kurang toleran terhadap kekerasan dibandingkan orang dewasa dan bahwa untuk mempertahankan tempat dalam kelompok bermain mereka harus menyesuaikan diri dengan standar kelompok tersebut.

2.4.3 Prinsip-Prinsip Bermain

Menurut Soetjiningsih (2012) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar stimulus aktivitas bermain menjadi efektif :

1. Ekstra energi

Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Anak yang sakit, kecil keinginannya untuk bermain.

2. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruang untuk bermain

Ruang tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruang khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman bahkan di ruang tidurnya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lain lebih banyak.

6. Teman bermain

Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari

teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

2.4.4 Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak

Menurut Hurlock (2005) pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai

peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

6. Rangsangan bagi kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

2.4.5 Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Menurut Hurlock (2005) faktor yang mempengaruhi permainan anak adalah sebagai berikut:

1. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

2. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dibanding yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan,

dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dibanding anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dibanding berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dibanding anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain dibanding anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain dibanding mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Status sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

7. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

8. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.4.6 Klasifikasi Bermain

Dalam bermain kita mengenal beberapa sifat bermain pada anak, diantaranya bersifat aktif dan pasif, sifat demikian akan memberikan jenis permainan yang berbeda, dikatakan bermain aktif jika anak berperan secara aktif dalam permainan, selalu memberikan rangsangan dan melaksanakannya akan tetapi jika sifat bermain tersebut adalah pasif, maka anak akan memberikan respons secara pasif terhadap permainan dan orang atau lingkungan yang memberikan respons secara aktif (Hidayat 2005). Macam-macam permainan dilihat dari sifat permainan diantaranya :

1. Bermain Afektif Sosial

Bermain ini menunjukkan adanya perasaan senang dalam berhubungan dengan orang lain. Hal ini dapat dilakukan seperti orang tua memeluk anaknya sambil berbicara, bersenandung kemudian anak memberikan respons seperti tersenyum tertawa, bergembira dan lain-lain. Sifat dari bermain ini adalah

orang lain yang berperan aktif dan anak hanya berespons terhadap stimulasi sehingga akan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak.

2. Bermain Bersenang-senang

Bermain ini hanya memberikan kesenangan pada anak melalui objek yang ada sehingga anak merasa senang dan bergembira tanpa adanya kehadiran orang lain. Sifat bermain ini adalah tergantung dari stimulasi yang diberikan pada anak, mengingat sifat dari bermain ini hanya memberikan kesenangan pada anak tanpa mempedulikan aspek kehadiran orang lain, seperti bermain boneka-bonekaan, binatang-binatangan, dan lain-lain.

3. Bermain Keterampilan

Bermain ini dengan menggunakan objek yang dapat melatih kemampuan keterampilan anak yang diharapkan mampu untuk berkreasi dan terampil dalam segala hal. Sifat permainan ini adalah bersifat aktif dimana anak selalu ingin mencoba kemampuan dalam keterampilan tertentu seperti bermain dalam bongkar pasang gambar, disini anak selalu dipacu untuk selalu terampil dalam meletakkan gambar yang telah dibongkar, kemudian bermain latihan memakai baju dan lain-lain.

4. Bermain Dramatik

Macam bermain ini dapat dilakukan anak dengan mencoba melakukan berpura-pura dalam berperilaku seperti anak memerankan sebagai seorang dewasa, seorang ibu dan guru dalam kehidupan sehari-hari. Sifat dari permainan ini adalah anak dituntut aktif dalam memerankan sesuatu. Permainan dramatik ini dapat dilakukan apabila anak sudah mampu berkomunikasi dan mengenal kehidupan sosial.

5. Bermain Menyelidiki

Macam bermain ini dengan memberikan sentuhan pada anak untuk berperan dalam menyelidiki sesuatu atau memeriksa dari alat permainan seperti mengocok untuk mengetahui isinya dan permainan ini bersifat aktif pada anak dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan pada anak. Sifat permainan tersebut harus selalu diberikan stimulasi dari orang lain agar selalu bertambah dalam kemampuan kecerdasan anak.

6. Bermain Konstruksi

Bermain ini bertujuan untuk menyusun sesuatu objek permainan agar menjadi sebuah konstruksi yang benar seperti permainan menyusun balok. Sifat dari permainan ini adalah aktif dimana anak selalu ingin menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan dan akan dapat membangun kecerdasan pada anak.

7. Permainan/*Game*

Permainan ini dapat dilakukan secara sendiri atau bersama temannya dengan menggunakan beberapa peraturan permainan seperti permainan ular tangga. Sifatnya adalah aktif, anak akan memberikan respons kepada temannya sesuai dengan jenis permainan dan akan berfungsi memberikan kesenangan yang dapat mengembangkan perkembangan emosi anak.

8. Bermain Onlooker

Jenis bermain ini adalah dengan melihat apa yang dilakukan oleh anak lain yang sedang bermain tetapi tidak berusaha untuk bermain. Sifat dari bermain ini adalah pasif akan tetapi anak akan mempunyai kesenangan atau kepuasan sendiri dengan melihatnya.

9. Bermain Soliter/ Mandiri

Merupakan bermain yang dilakukan secara sendiri hanya terpusat pada permainannya sendiri tanpa mempedulikan orang lain. Sifatnya adalah aktif akan tetapi bentuk stimulasi tambahan kurang, karena dilakukan sendiri dalam perkembangan mental pada anak, kemudian dapat membantu untuk menciptakan kemandirian pada anak.

10. Bermain Paralel

Merupakan bermain yang dilakukan dengan sendiri tetapi di tengah-tengah anak lain yang sedang bermain akan tetapi tidak dalam kegiatan orang lain. Sifat dari bermain ini adalah anak aktif secara sendiri tetapi masih dalam satu kelompok, dengan harapan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas mandiri dalam kelompok tersebut terlatih dengan baik.

11. Bermain Asosiatif

Merupakan bermain secara bersama dengan tidak mengikat sebuah aturan yang ada, semuanya bermain tanpa mempedulikan teman yang lain dalam sebuah aturan. Bermain ini akan menumbuhkan kreativitas anak karena stimulasi dari anak lain ada, akan tetapi belum dilatih dalam mengikuti peraturan dalam kelompok.

12. Bermain Kooperatif

Merupakan bermain secara bersama dengan adanya aturan yang jelas sehingga adanya perasaan dalam kebersamaan sehingga terbentuk hubungan pemimpin dan pengikut. Sifat bermain ini adalah aktif, anak akan selalu menumbuhkan kreativitasnya dan melatih anak pada peraturan kelompok sehingga anak dituntut selalu mengikuti peraturan.

2.4.7 Bermain Selama Usia Prasekolah

Menurut Nursalam (2005) pada masa prasekolah inisiatif anak mulai berkembang dan anak ingin mengetahui lebih banyak lagi mengenai hal-hal disekitarnya. Anak mulai berfantasi dan mempelajari model keluarga atau bermain peran. Dengan demikian, isi bermain anak lebih banyak menggunakan simbol-simbol dalam permainan atau permainan peran. Permainan yang meningkatkan keterampilan (*skill play*) juga masih berkembang pada masa prasekolah. Berdasarkan karakteristik sosial, anak mulai bermain bersama teman-temannya, tetapi tidak ada tujuan kelompok (*associative*). Aktivitas bermain yang dianjurkan Wong (2009) untuk perkembangan sosial anak prasekolah adalah berinteraksi dengan anak-anak tetangga, menghalangi anak jika ia menjadi destruktif dan mendaftarkan anak ke sekolah khusus untuk anak-anak prasekolah.

Menurut penelitian Martina (2010) perilaku sosial pada anak prasekolah dapat berubah melalui permainan. Permainan yang dapat menstimulus perilaku sosial ini adalah permainan peran atau drama. Perilaku sosial anak mulai berubah setelah diberikan stimulus bermain peran atau drama selama tiga minggu dengan perlakuan satu kali setiap minggunya.

2.4.8 Pengertian Bermain Tradisional Ular Naga



Gambar 2.1 Permainan Ular Naga, sumber : permata-blogspot.com

Permainan tradisional yang sering disebut sebagai permainan rakyat adalah permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya. Oleh karena itu permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu (Yunus dalam Seriati dan Hayati 2011).

Bermain ular naga adalah salah satu permainan yang masuk ke dalam kategori permainan tradisional (Depdikbud dalam Kartika 2011). Bermain ular naga merupakan permainan aktif yang dilakukan bersama-sama (Mytha 2007). Ular Naga adalah suatu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Hal yang menarik dalam permainan ular naga adalah saat menyanyi dan berdialog ketika gerbang menangkap mangsa. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan (Wikibook Indonesia 2011). Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, mengendalikan diri dan emosi, belajar bertanggung jawab, tertib dan menghargai orang lain (Seriati dan Hayati 2011). Permainan ular naga mempunyai nama yang berbeda-beda di setiap daerah, antara lain adalah sledur-sledur, ancak-ancak alis dan oray-orayan (Cahyono 2009).

2.4.9 Cara Bermain Tradisional Ular Naga

Untuk melakukan permainan tradisional ular naga yang pertama kali dilakukan adalah membentuk kelompok minimal enam orang atau lebih. Kemudian membagi peran sebagai penjaga gerbang dan sebagai ular naga. Untuk

penjaga gerbang dibutuhkan dua pemain dengan inisial nama buah, hewan, bunga dan lain sebagainya (misalnya si apel dan si jeruk). Untuk pemain yang lain akan membentuk sebuah barisan dan berkeliling melewati gerbang sambil menari-nari. Dua pemain pembentuk gerbang akan mengaitkan kedua tangannya sebagai gerbang masuk ular naga. Semua pemain menyanyikan lagu ular naga bersama-sama selama permainan berlangsung.

Lagu ular naga dalam Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

*“ Ular naga panjangnya bukan kepalang,
Menjalar-jalar selalu kian kemari,
Umpan yang lezat, itu lah yang dicari,
ini dianya yang terbelakang ”*

Saat lagu sampai pada baris “ini dianya yang terbelakang...” maka gerbang menurunkan tangan mereka untuk menangkap seorang pemain ular naga. Mereka bertanya dengan berbisik apakah si tahanan ingin menjadi jeruk atau apel (ini harus menjadi rahasia). Pemain yang tertangkap lalu berdiri di belakang pasangan terpilihnya. Permainan ini akan berlanjut sampai semua pemain tertangkap. Waktu permainan tradisional ular naga minimal 10 menit atau lebih (Einon 2005).

2.4.10 Manfaat Bermain Tradisional Ular Naga

Menurut Dharmamulya dalam Purwaningsih (2006) unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Nilai kesenangan atau kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
2. Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan

gembira. Dalam keadaan yang gembira dan hati yang senang, tentunya lebih mudah untuk memasukkan hal-hal baru yang positif dan bersifat mendidik.

3. Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
4. Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
5. Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
6. Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki rasa tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha untuk memperoleh kemenangan. Apabila menang berarti suatu prestasi yang tentunya menimbulkan rasa bangga yang pada akhirnya berpengaruh juga pada pertumbuhan dan perkembangan jiwa anak.
7. Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan. Apabila antar anggota kelompok tidak saling membantu, maka kekalahanlah yang akan diperoleh.

8. Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu. Jadi dengan bermain maka secara tidak langsung anak dilatih untuk mematuhi suatu peraturan yang berlaku.
9. Melatih pandai dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus pandai menghitung.
10. Melatih kepandaian berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli.
11. Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sangsi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Manfaat yang dimiliki permainan tradisional ular naga menurut Gugu (2008) antara lain:

1. Membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi dengan baik, karena anak harus menyampaikan idenya, bernegosiasi, mengungkapkan emosinya secara tepat.
2. Mengembangkan kepandaian sosial dan menanamkan nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat setempat
3. Belajar untuk mematuhi peraturan yang ada karena termotivasi oleh sikap sportif anak lain.

2.5 Hubungan Bermain Tradisional Ular Naga dengan Perkembangan

Perilaku Sosial

Bermain merupakan alat yang penting bagi sosialisasi. Karena belajar menjadi sosial bergantung pada kesempatan berhubungan dengan anggota kelompok teman sebaya yang terjadi dalam kegiatan bermain (Hurlock 2005). Bermain adalah salah satu aktivitas stimulasi pada anak prasekolah yang dapat mengembangkan perilaku sosial anak (Soetjiningsih 1998). Interaksi pada anak bisa diasah melalui permainan-permainan yang melatih anak untuk dapat bekerja sama satu sama lain. Dalam hal ini permainan tradisional secara tidak langsung dapat mengajarkan interaksi dan kerjasama yang baik. Berbeda dengan permainan modern yang membuat anak menjadi individualis dan tidak bisa bersosialisasi seperti saat bermain game dan internet. Jika anak dibiarkan terus menerus tidak banyak bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan, anak akan menjadi individu yang tidak mempunyai rasa empati pada orang lain kelak jika dewasa (Zunlynadia 2010).

Proses bermain pada anak sangat vital untuk didukung oleh teman bermainnya. Meskipun anak bisa menemukan caranya untuk menikmati permainan dalam kesendirian, perkembangan psikologis dan kecerdasan sosial anak akan lebih berkembang optimal jika aktivitas bermain dilakukan bersama teman bermain (Beta 2012).

Bermain ular naga merupakan permainan aktif yang dilakukan bersama-sama (Mytha 2007). Melalui permainan tersebut anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, mengendalikan diri dan emosi, belajar bertanggung jawab, tertib dan menghargai orang lain (Seriati dan Hayati 2011).

Latihan yang berulang-ulang dapat mengubah ingatan jangka pendek menjadi jangka panjang sehingga ingatan yang disimpan permanen. Fungsi ini diperankan oleh hipokampus (Guyton 1997).

2.6 Keaslian Penelitian

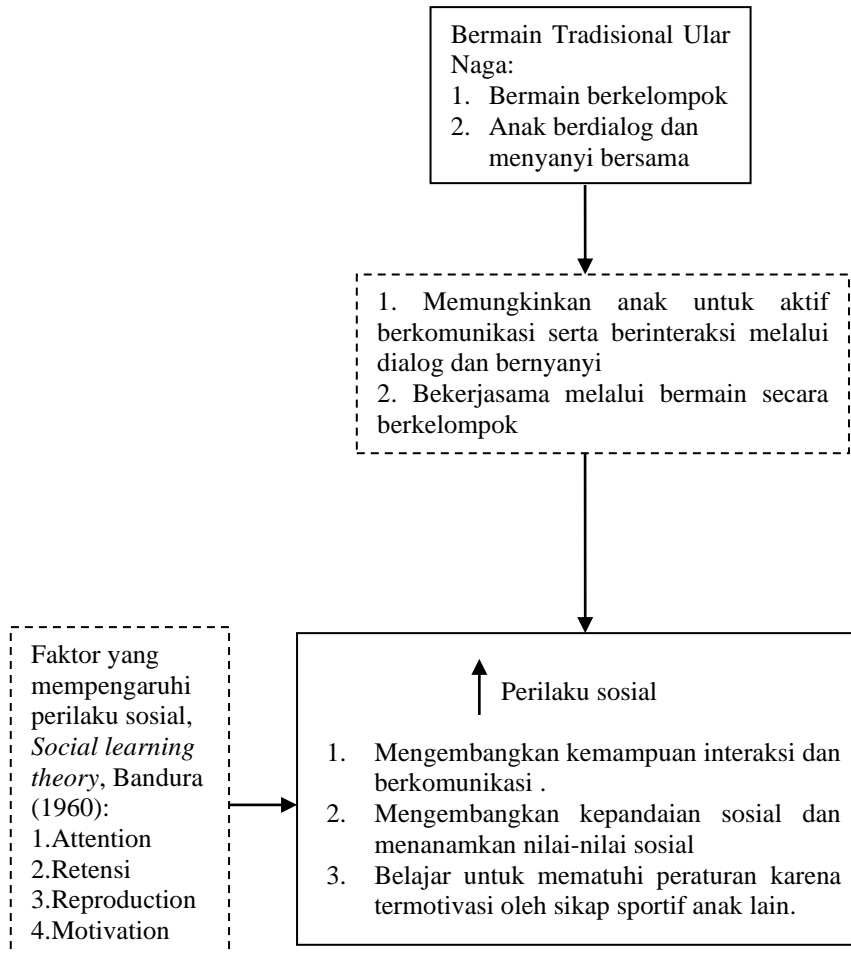
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian

Judul	Peneliti	Variabel		Hasil
		Independent	Dependent	
Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	Ni Nyoman Seriati dan Nur Hayati (2011)	Permainan tradisional jawa gerak dan lagu	Keterampilan sosial	Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi dengan praktisi permainan anak ditemukan 60 macam bentuk permainan tradisional yang dapat dimainkan anak usia TK. Permainan-permainan tersebut dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya keterampilan sosial. Permainan tersebut dapat dikelompokkan dalam permainan tradisional yang melibatkan gerakan berjumlah 8 dan permainan yang melibatkan gerak dan lagu berjumlah 12.
Pengaruh Bermain Peran/Drama terhadap Perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (Usia 4-6 tahun) di TK Dharmawanita Kepuhrejo Takeran Magetan	Martina Sidang Peristani (2010)	Bermain peran/drama	Perkembangan perilaku sosial anak prasekolah	Bermain peran/drama meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan :

: Diteliti
 : Tidak Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (Usia 4-5 tahun)

Keterangan :

Menurut Hurlock (2005) perkembangan anak prasekolah terdiri dari lima hal, diantaranya adalah motorik, emosi, moral, sosial dan peran seks. Saat ini dalam masa prasekolah banyak ditemukan masalah perilaku sosial yang berdampak buruk bagi perkembangan anak kelak jika dewasa (Hurlock 2005). Masalah perilaku sosial yang sering terjadi berupa kurang mempunyai kemampuan bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain secara baik serta penolakan anggota kelompok karena pola perilaku anak yang seringkali lebih mementingkan diri sendiri (Hurlock 2005). Bermain merupakan alat yang penting bagi sosialisasi (Hurlock 2005). Bermain adalah salah satu aktivitas stimulasi pada anak prasekolah yang dapat mengembangkan perilaku sosial anak (Soetjiningsih 2012). Dengan bermain tradisional ular naga anak akan bermain secara berkelompok yang memungkinkan anak untuk aktif berkomunikasi serta berinteraksi melalui dialog dan menyanyi bersama. Selain itu anak akan belajar bekerjasama dengan teman sebayanya (Ratus 2012). Faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial menurut teori Bandura (1960) dalam Boeree (2009) pembelajaran sosial terdiri dari empat tahap, diantara lain adalah *attention*, *retensi*, *reproduction*, dan *motivation*. Jika latihan dan stimulasi dilakukan secara berulang dapat bermanfaat bagi perkembangan perilaku sosial anak, diantaranya adalah mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi anak, mengembangkan kepandaian sosial dan menanamkan nilai-nilai sosial serta belajar untuk mematuhi peraturan karena termotivasi oleh sikap sportif anak lain (Gugu 2008). Sehingga pada akhirnya manfaat bermain tradisional ular naga dapat meningkatkan perilaku sosial anak menjadi positif.

3.2 Hipotesis Penelitian

H1 : Ada pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK Hidayatul Ummah Surabaya.

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Quasy-Experiment*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimental. Dalam rancangan ini, kelompok eksperimental diberi perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak. Pada kedua kelompok perlakuan diawali dengan pra-tes, dan setelah pemberian perlakuan diadakan pengukuran kembali (pasca tes) (Nursalam 2008).

Subyek	Pra-tes	Perlakuan	Pasca-tes
K-A	O	I	O1-A
K-B	O	-	O1-B
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

Keterangan:

- K-A : subyek (anak prasekolah usia 4-5 tahun) perlakuan
- K-B : subyek (anak prasekolah usia 4-5 tahun) kontrol
- O : observasi perkembangan perilaku sosial sebelum intervensi
- I : intervensi (bermain tradisional ular naga)
- : tidak dilakukan intervensi
- O1(A+B) : observasi perkembangan perilaku sosial sesudah intervensi (kelompok perlakuan dan kontrol)

4.2 Populasi, Sampel, dan *Sampling*

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya sebanyak 64 anak yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A1 dan A2 .

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam 2008). Sampel penelitian ini adalah murid TK A Hidayatul Ummah Surabaya yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.

Adapun kriteria inklusi responden dalam penelitian ini adalah:

1. Sehat fisik
2. Anak yang sulit berinteraksi dengan teman ataupun guru
3. Anak yang masih ditunggu di sekolah

Sedangkan kriteria eksklusi responden dalam penelitian ini adalah anak yang tidak masuk sekolah saat diberi intervensi.

Jumlah murid yang memenuhi kriteria inklusi adalah 20 anak. Sehingga sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini sebanyak 20 responden.

4.2.3 Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. Teknik *sampling* merupakan cara-cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel, agar memperoleh sampel yang benar-benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam 2008). Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

4.3 Identifikasi Variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain) (Soeparto, dkk 2000). Dalam riset, variabel dikarakteristikan sebagai derajat, jumlah dan perbedaan. Variabel juga merupakan konsep dari berbagai level abstrak yang didefinisikan sebagai

suatu fasilitas untuk pengukuran dan atau manipulasi suatu penelitian (Nursalam 2008).

4.3.1 Variabel Independen

Variabel independen adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam 2008). Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain tradisional ular naga.

4.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam 2008). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan perilaku sosial.

4.4 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi operasional pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya.

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Score
Variabel independen : Bermain tradisional ular naga	Bentuk permainan berkelompok yang menuntut anak untuk aktif berinteraksi dengan teman bermain dalam berdialog dan menyanyi bersama sesuai arahan dari peneliti.	1. Permainan menggunakan lagu ular naga dalam bahasa Indonesia 2. Lama permainan 15 menit 3. Anak mau bernyanyi dan berdialog dalam permainan	SAK (Satuan Acara Kegiatan)		
Variabel dependen : Perkembangan perilaku sosial	Kemampuan yang didapat untuk melakukan hubungan interpersonal yang sesuai dengan tuntutan interaksi pada anak prasekolah.	Perilaku sosial (Diknas 2005) : 1. Aspek interaksi sosial (poin 1 sampai 6) 2. Aspek peduli (poin 7 sampai 10)	Observasi	Ordinal	Skor : Ya = 1 Tidak = 0 Kategori : Baik = 76-100% Cukup = 56-75% Kurang = < 56%

4.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat ukur berupa lembar observasi, dimana alat ukur tersebut dapat memberikan kecermatan dalam hasil pengukurannya. Lembar observasi diperlukan untuk mengukur perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah sebelum dan setelah bermain tradisional ular naga. Lembar observasi diadopsi penulis dari skripsi Martina (2010) berdasarkan Rangkuman Penilaian Kelompok A Taman Kanak-Kanak dari Diknas (2005). Perilaku sosial diukur dengan menjumlahkan skor pada lembar observasi dengan teknik pemberian skor ya = 1 dan tidak = 0 menurut Arikunto (2010), kemudian diubah dalam bentuk persen untuk dimasukkan pada kategori baik = 76-100%, cukup = 56-75%, dan kurang = <56% berdasarkan Nursalam (2011). Pelaksanaan bermain tradisional ular naga menggunakan SAK (Satuan Acara Kegiatan) dengan panduan dari peneliti dan observasi.

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada murid kelas A1 dan A2 di TK Hidayatul Ummah Surabaya pada tanggal 27 April sampai dengan 26 Mei 2012.

4.7 Prosedur Pengambilan atau Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin dari bagian akademik Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Airlangga kemudian dilanjutkan pada lokasi penelitian yaitu Kepala Sekolah TK Hidayatul Ummah Surabaya. Setelah mendapat persetujuan, peneliti melakukan penelitian.

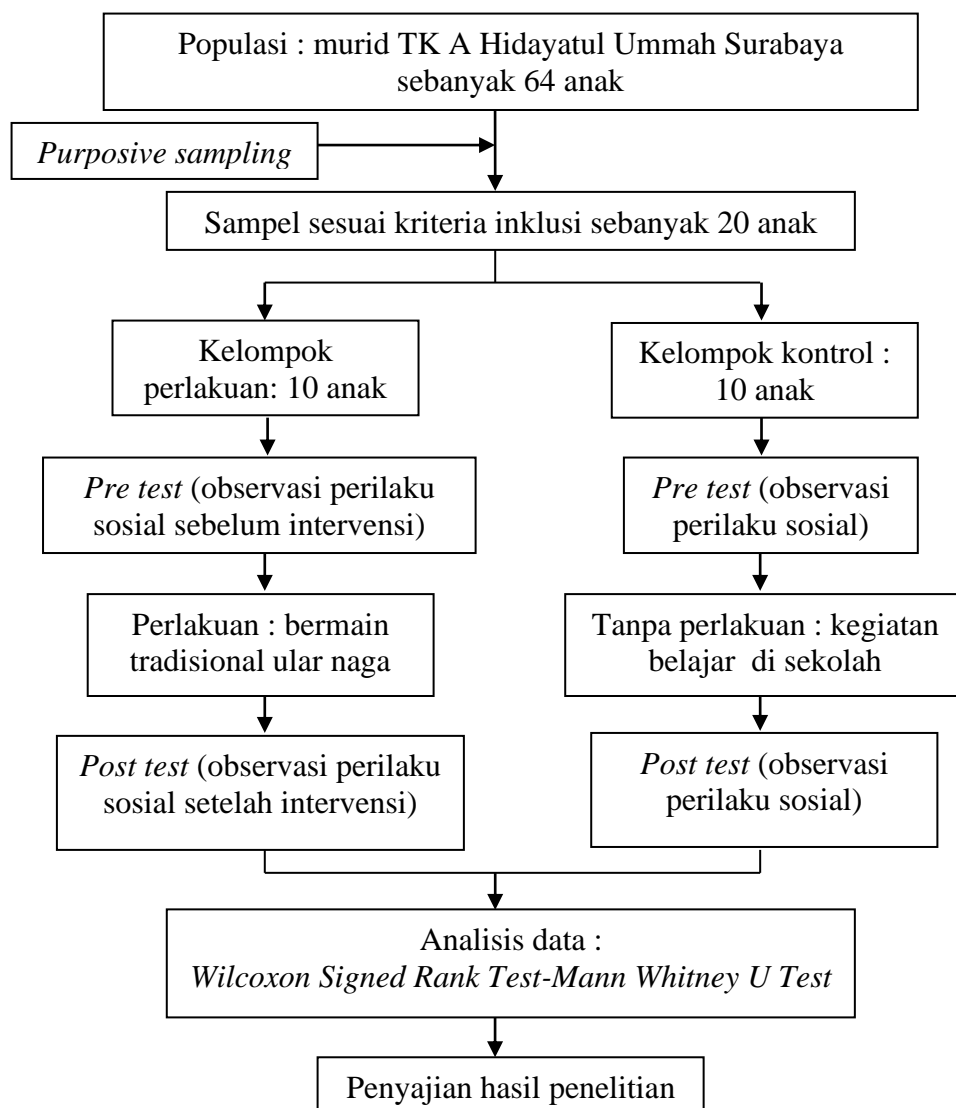
Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan di kelas A1 dan A2 TK Hidayatul Ummah Surabaya dengan menggunakan lembar observasi. Sampel yang terdiri dari 20 anak dibagi menjadi 2 kelompok , yaitu subjek perlakuan dan

subjek kontrol. Peneliti membagi sama rata baik secara umur, jenis kelamin dan pendidikan. *Informed consent* diberikan kepada wali atau orang tua terlebih dahulu sebelum dilakukan intervensi pada responden. Sebelum dilakukan intervensi berupa bermain tradisional ular naga dilakukan *pre test* dengan lembar observasi untuk melihat perilaku sosial anak selama 1 minggu saat kegiatan sekolah berlangsung (baik saat pelajaran ataupun istirahat) sehingga diperoleh skor awal sebelum intervensi. Hasil skor dari *pre test* tersebut dijadikan data awal. Observasi dilakukan dengan cara mengamati 3 atau 4 anak per satu hari dengan bantuan dari guru masing-masing kelas yang sebelumnya sudah diberikan pengarahan terlebih dahulu. Kegiatan bermain tradisional ular naga dilakukan selama 15 menit pada saat jam pelajaran sekolah yang sebelumnya sudah dikoordinasikan dengan guru kelas. Sedangkan untuk kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi akan melakukan kegiatan belajar seperti biasa. Dalam permainan ini anak dibagi secara berkelompok yang terdiri dari 10-11 anak. Untuk siswa yang bukan termasuk sampel akan bermain ular naga juga dengan kelompok yang berbeda. Kelompok yang termasuk dalam subyek perlakuan akan didampingi oleh peneliti, sedangkan kelompok yang lain akan didampingi oleh guru kelas. Permainan ular naga dilakukan dengan mengumpulkan murid-murid di ruang kelas untuk memperoleh arahan terlebih dahulu oleh peneliti yang dilanjutkan dengan mengajak murid-murid ke luar kelas (lapangan olahraga) dengan tujuan memberikan intervensi. Intervensi dilakukan selama tiga minggu berturut-turut sebanyak satu kali dalam satu minggu saat pembelajaran di sekolah berlangsung. Setelah dilakukan intervensi selama 3 minggu kemudian dilakukan *post test* pada subjek kontrol dan subjek perlakuan

saat kegiatan sekolah berlangsung (baik saat pelajaran ataupun istirahat) untuk melihat perubahan perilaku sosial anak dengan lembar observasi yang akan diisi oleh peneliti selama satu minggu.

4.8 Kerangka Operasional

Kerangka operasional adalah langkah-langkah dalam aktivitas ilmiah, mulai dari penetapan populasi, sampel, dan seterusnya, yaitu kegiatan sejak awal dilaksanakannya penelitian (Nursalam 2008).



Gambar 4.1 Kerangka kerja penelitian pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) TK A Hidayatul Ummah Surabaya.

4.9 Cara Analisis Data

Untuk mengetahui adanya pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perilaku sosial anak prasekolah (usia 4-5 tahun) dan adanya perbedaan perkembangan perilaku sosial pada anak yang bermain tradisional ular naga dengan yang tidak berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, selanjutnya dilakukan tabulasi data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann Whitney U Test*. *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan untuk menguji hipotesis dengan dua sampel bila datanya berbentuk ordinal, Jika hasil analisis penelitian didapatkan $p \leq 0,05$ berarti terdapat perubahan antara perkembangan perilaku sosial. *Mann Whitney U Test* digunakan untuk menguji hipotesis dua sampel independen yang datanya berbentuk ordinal. Jika hasil analisis penelitian didapatkan $p \leq 0,05$, berarti terdapat pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun).

4.10 Masalah Etika

4.10.1 *Informed Consent* (lembar persetujuan menjadi responden)

Informed Consent merupakan lembar persetujuan yang diberikan kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian. Peneliti memberikan penjelasan maksud dan tujuan penelitian serta dampak yang mungkin terjadi selama pengumpulan data kepada orang tua/wali dari responden. Jika orang tua/wali bersedia, maka mereka harus menandatangani surat persetujuan penelitian. Peneliti tidak akan memaksa dan tetap menghormati hak orang tua/wali untuk menolak.

4.10.2 Anonimity (tanpa nama)

Kerahasiaan identitas responden harus dijaga. Peneliti menjaga kerahasiaan identitas responden dengan tidak mempublikasikan nama responden.

4.10.3 Confidentiality (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang diberikan responden dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian.

4.11 Keterbatasan

1. Penelitian ini merupakan pengalaman pertama peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga kemampuan, pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian sangat terbatas.
2. Pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian terbatas sehingga memungkinkan hasil yang kurang representatif serta menyebabkan validitas dan reabilitas penelitian belum maksimal.
3. Kemampuan peneliti yang kurang dalam menghadapi anak prasekolah yang sulit diatur saat diberi intervensi bermain ular naga menyebabkan pesan yang disampaikan dari permainan kurang maksimal.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil pengumpulan data tentang pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK Hidayatul Ummah Surabaya yang dimulai pada tanggal 27 April sampai dengan 26 Mei 2012. Data disampaikan dalam bentuk diagram dan narasi yang meliputi data umum dan data khusus. Data umum menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian dan karakteristik demografi responden penelitian (umur, jenis kelamin, status dalam keluarga, pendidikan terakhir orang tua, pekerjaan orang tua, jumlah anak dalam keluarga, jumlah penghuni dalam satu rumah, dan penghasilan orang tua dalam satu bulan). Sedangkan data khusus menampilkan variabel yang diukur berkaitan dengan pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK Hidayatul Ummah Surabaya.

Dalam bab ini akan dibahas pula tentang pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah menggunakan perhitungan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann Whitney U Test*.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Hidayatul Ummah yang terletak di Jalan Mulyorejo 78 Surabaya. Sekolah ini mempunyai 2 ruang kelas, 1 ruang guru dan kepala sekolah yang menjadi satu ruangan, dan halaman yang cukup untuk bermain dan berolahraga bersama. Terdapat berbagai macam permainan seperti 1

buah jungkat-jungkit, 2 buah ayunan, 1 buah prosotan dan 2 buah panjatan di arena bermain anak. TK Hidayatul Ummah Surabaya mempunyai 4 tenaga guru dan 1 kepala sekolah. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.30 WIB sampai pukul 09.30 WIB dengan waktu istirahat selama 20 menit.

5.1.2 Karakteristik demografi responden

Data karakteristik responden ini menguraikan tentang karakteristik anak yang meliputi: 1) umur, 2) jenis kelamin, 3) status dalam keluarga, 4) pendidikan terakhir orang tua, 5) pekerjaan orang tua, 6) jumlah anak dalam keluarga, 7) jumlah penghuni dalam satu rumah, dan 8) penghasilan orang tua dalam satu bulan.

Tabel 5.1 Data demografi responden

Umur	Jumlah	%
4 tahun	1	5%
5 tahun	19	95%
Jenis Kelamin	Jumlah	%
Laki-laki	14	70%
Perempuan	6	30%
Status dalam keluarga	Jumlah	%
Anak ke 1	11	55%
Anak ke 2	6	30%
Anak ke 3	3	15%
DATA DEMOGRAFI ORANG TUA		
Pendidikan terakhir orang tua		
Ayah	Jumlah	%
SD	3	15%
SMP	8	40%
SMA	7	35%
Perguruan Tinggi	2	10%
Ibu	Jumlah	%
SD	5	25%
SMP	4	20%
SMA	8	40%
Perguruan Tinggi	3	15%
Pekerjaan orang tua		

Pekerjaan orang tua		
Ayah	Jumlah	%
Karyawanswasta	12	60%
Wiraswasta	5	25%
Lain-lain	3	15%
Ibu	Jumlah	%
Karyawanswasta	6	30%
Wiraswasta	1	5%
Ibu rumah tangga	11	55%
Lain-lain	2	10%
Jumlah anak dalam keluarga	Jumlah	%
1 anak	7	35%
2 anak	8	40%
> 2 anak	5	25%
Jumlah penghuni dalam 1 rumah	Jumlah	%
3 orang	8	40%
4 orang	3	15%
> 4 orang	9	45%
Penghasilan orang tua dalam 1 bulan	Jumlah	%
< Rp. 1.257.000,00	10	50%
≥ Rp. 1.257.000,00	10	50%

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden terbanyak pada kelompok anak umur 5 tahun sebanyak 19 anak (95%) dan responden paling sedikit pada kelompok anak umur 4 tahun sebanyak 1 anak (5%).

Responden terbanyak pada penelitian ini berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 14 anak (70%) dan 6 anak (30%) berjenis kelamin perempuan.

Karakteristik responden berdasarkan status anak dalam keluarga yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah anak pertama sebanyak 11 anak (55%) dan paling sedikit adalah anak ketiga sebanyak 3 anak (15%).

Karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir orang tua baik ayah maupun ibu menunjukkan sebagian besar pendidikan terakhir ayah responden adalah SMP sebanyak 8 orang (40%) dan paling sedikit adalah

Perguruan Tinggi yaitu 2 orang (10%). Sedangkan untuk pendidikan terakhir ibu sebagian besar adalah SMA sebanyak 8 orang (40%) dan paling sedikit adalah Perguruan Tinggi yaitu 3 orang (15%).

Karakteristik berdasarkan pekerjaan orang tua responden baik ayah maupun ibu menunjukkan sebagian besar pekerjaan ayah adalah karyawan swasta sebanyak 12 orang (60%) dan paling sedikit adalah lain-lain (buruh dan tukang bangunan) sebanyak 3 orang (15%). Sedangkan sebagian besar pekerjaan ibu adalah ibu rumah tangga sebanyak 11 orang (55%) dan paling sedikit adalah wiraswasta sebanyak 1 orang (5%).

Jumlah anak dalam keluarga responden paling banyak adalah 2 anak sebanyak 8 orang (40%) dan paling sedikit adalah >2 anak sebanyak 5 orang (25%).

Jumlah penghuni dalam satu rumah responden paling banyak adalah > 4 orang sebanyak 9 orang (45%) dan paling sedikit adalah 4 orang sebanyak 3 orang (15%).

Penghasilan orang tua responden dalam satu bulan terbagi menjadi dua kelompok sama rata, yaitu berpenghasilan kurang dari Rp. 1.257.000,- dalam satu bulan sebanyak 10 orang (50%) dan lebih dari atau sama dengan Rp. 1.257.000,- dalam satu bulan sebanyak 10 orang (50%).

5.1.3 Data Khusus

Tabel 5.2 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga di TK Hidayatul Ummah Surabaya

No. Responden	Nilai Perilaku Sosial			
	PERLAKUAN		KONTROL	
	Pre	Post	Pre	Post
1	6	9	6	8
2	6	9	5	5
3	6	7	4	4
4	7	8	6	6
5	7	8	6	6
6	5	6	5	5
7	5	8	6	8
8	5	6	7	7
9	4	7	5	5
10	3	6	3	3
Median	5,5	7,5	5,5	5,5
Max	7,00	9,00	7,00	8,00
Min	3,00	6,00	3,00	3,00
Hasil	<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,004</i>		<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,157</i>	
	<i>Mann Whitney U Test p = 0,021</i>			

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan didapatkan data $(p) = 0,004$ ($p \leq 0,05$), artinya terdapat perubahan perkembangan perilaku sosial pada kelompok perlakuan. Sedangkan uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol didapatkan $(p) = 0,157$ ($p \geq 0,05$), hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan perkembangan perilaku sosial pada kelompok kontrol. Hasil uji statistik dengan menggunakan *Mann whitney u test* didapatkan $(p) = 0,021$ ($p \leq 0,05$), artinya ada peningkatan perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah melalui bermain tradisional ular naga di TK Hidayatul Ummah Surabaya.

Tabel 5.3 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga aspek interaksi sosial di TK Hidayatul Ummah Surabaya

No. Responden	Nilai Perilaku Sosial Aspek Interaksi Sosial (Poin 1-6)			
	PERLAKUAN		KONTROL	
	Pre	Post	Pre	Post
1	2	5	4	4
2	2	5	4	4
3	3	4	3	3
4	3	4	4	4
5	3	4	4	4
6	2	3	3	3
7	3	4	2	4
8	3	4	2	2
9	2	4	2	3
10	0	3	3	3
Mean	2,3	4	3,1	3,3
SD	0,94868	0,66667	0,56765	0,67495
Hasil	<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,004</i>		<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,157</i>	

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan didapatkan data $(p) = 0,004$ ($p \leq 0,05$), artinya terdapat perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok perlakuan. Sedangkan uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol didapatkan $(p) = 0,157$ ($p \geq 0,05$), hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok kontrol.

Tabel 5.4 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga aspek peduli sosial di TK Hidayatul Ummah Surabaya

No. Responden	Nilai Perilaku Sosial Aspek Peduli (Poin 7-10)			
	PERLAKUAN		KONTROL	
	Pre	Post	Pre	Post
1	3	4	3	4
2	2	2	3	3
3	1	1	3	3
4	3	3	3	3
5	2	2	4	4
6	3	3	2	2
7	3	4	3	4
8	3	3	4	4
9	2	2	3	3
10	0	0	3	3
Mean	3,1	3,4	3,1	3,3
SD	0,8756	0,69921	0,56765	0,67495
Hasil	<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,180</i>		<i>Wilcoxon Signed Rank Test p = 0,157</i>	

Hasil uji statistik dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan didapatkan data $(p) = 0,180$ ($p \geq 0,05$), artinya tidak terdapat perubahan perkembangan perilaku sosial aspek peduli pada kelompok perlakuan. Sedangkan uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol didapatkan $(p) = 0,157$ ($p \geq 0,05$), hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok kontrol.

5.2 Pembahasan

Hasil penelitian sebelum dilakukan intervensi bermain tradisional ular naga didapatkan distribusi data yang sama antara perilaku sosial kurang dan cukup, yaitu sebanyak 10 anak (50%) mempunyai perilaku sosial yang kurang dan sisanya mempunyai perilaku sosial cukup sebanyak 10 anak (50%). Hal ini

terlihat dari perilaku responden yang masih ditunggu ibunya saat di kelas, tidak mau bermain bersama teman-teman dan tidak mau saling membantu.

Perkembangan perilaku sosial adalah perolehan kemampuan melakukan hubungan interpersonal yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock 2005). Menurut Soetjiningsih (2012), perkembangan perilaku sosial dipengaruhi oleh faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor lingkungan sendiri dibagi menjadi dua, yaitu faktor pranatal dan faktor postnatal. Faktor postnatal meliputi lingkungan biologis, faktor fisik, faktor psikososial, faktor keluarga dan adat istiadat. Dasar sikap sosial dan pola perilaku sosial dibentuk pada periode awal masa kanak-kanak (prasekolah). Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian setelah anak menjadi orang dewasa (Hurlock 2005). Pada umur dua sampai enam tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Pada masa ini sejumlah hubungan yang dilakukan anak dengan anak lain meningkat dan ini menentukan bagaimana gerak maju perkembangan sosial mereka. Perkembangan psikososial pada anak prasekolah menurut Erikson dalam Wong (2009) termasuk dalam tahap inisiatif vs rasa bersalah. Tahap ini dicirikan dengan perilaku yang intrusif dan penuh semangat, berani berupaya, dan imajinasi yang kuat. Anak mengeksplorasi dunia fisik dengan semua indra. Anak terkadang memiliki tujuan atau melakukan aktivitas yang bertentangan dengan orang tua atau orang lain dan dibuat merasa bahwa aktivitas atau imajinasi mereka merupakan hal yang buruk kemudian menimbulkan rasa bersalah. Anak harus belajar mempertahankan rasa inisiatif tanpa mengenai hak istimewa orang lain sehingga hasil akhirnya adalah

arahan dan tujuan. Untuk mempertahankan rasa inisiatif bisa dilakukan dengan cara menstimulasi melalui bermain. Salah satunya adalah dengan bermain tradisional ular naga yang bersifat aktif. Sehingga pada akhirnya anak dapat diarahkan dengan aktivitas dan tujuan yang sesuai tanpa menimbulkan rasa bersalah yang akan berdampak positif bagi perkembangan perilaku sosial seorang anak.

Dari hasil pre test didapatkan data bahwa responden yang memiliki perilaku sosial kurang adalah responden yang berumur 5 tahun. Sedangkan responden yang berumur 4 tahun mempunyai perilaku sosial yang cukup. Hal ini bertentangan dengan pernyataan Hurlock (2005) bahwa semakin bertambahnya usia anak akan bertambah pula keterampilan sosial anak. Kemungkinan hal ini dipengaruhi oleh faktor yang lain seperti pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua dan penghasilan orang tua dalam satu bulan. Dalam penelitian ini responden laki-laki lebih banyak dari responden perempuan. Anak perempuan lebih mudah bergaul dan mudah akrab dengan orang-orang yang baru dikenalnya. Faktor lain yang mempengaruhi perilaku sosial adalah status dan jumlah anak dalam keluarga. Sebagian besar responden adalah anak pertama dan dua bersaudara. Anak pertama cenderung menjadi egosentrik karena mereka merupakan pusat perhatian dari seluruh anggota keluarga. Semakin kecil keluarga anak akan semakin egosentrik. Anak yang egosentrik cenderung berpikir dan berbicara tentang diri mereka sendiri (Hurlock 2005). Anak pertama seringkali dimanjakan oleh orang tuanya. Hal ini mengakibatkan anak lebih tergantung pada orang tua sehingga menyebabkan gangguan pada perilaku sosial anak.

Pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Sebagian besar pendidikan ayah responden adalah SMP sedangkan ibu responden adalah SMA. Dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikan dan sebagainya (Soetjiningsih 2012). Selain pendidikan orang tua, faktor lain yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial anak adalah pekerjaan dan penghasilan orang tua. Sebagian besar ayah responden bekerja sebagai karyawan swasta sedangkan ibu responden sebagian besar menjadi ibu rumah tangga yang tidak mempunyai pekerjaan. 50% orang tua responden mempunyai penghasilan tiap bulan kurang dari Rp. 1.257.000,- yang merupakan Upah Minimum Regional (UMR) kota Surabaya. Dengan penghasilan yang sederhana di Kota Surabaya yang membutuhkan biaya hidup tinggi akan mengakibatkan kurang terpenuhinya kebutuhan anak sehingga tumbuh kembang anak terganggu pula. Selain itu sebagian besar ibu responden yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga tanpa pekerjaan mempunyai banyak waktu untuk anak sehingga memungkinkan anak mendapatkan perhatian yang berlebih. Perhatian berlebih inilah yang menyebabkan anak menjadi tidak mandiri, terlalu tergantung dengan orang tua sehingga perkembangan perilaku sosial anak menjadi kurang.

Hasil penelitian menunjukkan setelah diberi intervensi bermain tradisional ular naga didapatkan hasil yang meningkat pada responden. Sebelum intervensi didapatkan data pada kelompok perlakuan terdapat 5 responden berperilaku sosial kurang dan sisanya 5 responden berperilaku sosial cukup. Setelah intervensi pada kelompok perlakuan didapatkan data 5 responden mempunyai perilaku sosial

yang baik dan sisanya 5 responden mempunyai perilaku sosial cukup. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak didapatkan perubahan yang berarti. Sebelum intervensi didapatkan 5 responden berperilaku sosial kurang dan sisanya 5 responden berperilaku sosial cukup. Setelah dilakukan post test didapatkan data 5 orang responden mempunyai perilaku sosial yang kurang, 3 orang mempunyai perilaku sosial yang cukup dan sisanya 2 orang mempunyai perilaku sosial yang baik. Perilaku sosial baik dapat dilihat dari hasil skor lembar observasi yang meningkat dan menunjukkan mendapat skor tinggi. Meningkatnya perkembangan perilaku sosial anak dalam aspek interaksi sosial dan kepedulian dapat dilihat dari responden sudah tidak ditunggu di dalam kelas, responden mau bermain bersama teman yang lain saat istirahat, mau saling membantu, bekerjasama saat kegiatan di dalam maupun di ruang kelas dan lain-lain.

Menurut Gugu (2008) manfaat bermain tradisional ular naga adalah membantu anak mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi, mengembangkan kepandaian sosial dan menanamkan nilai-nilai sosial. Mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi dapat dilihat dari kemampuan anak saat memerankan gerbang ataupun ular. Saat memerankan gerbang anak akan berdialog dengan teman yang tertangkap dan membuat pilihan-pilihan untuk memutuskan anak yang tertangkap masuk ke kelompok yang mana. Sedangkan saat menjadi ular anak dituntut untuk menyampaikan ide dan emosinya secara tepat dalam bernegosiasi untuk memilih gerbang yang akan ditempati. Selain itu permainan ular naga dapat mengembangkan kepandaian sosial dilihat dari kepercayaan diri anak yang meningkat sehingga anak mau berinteraksi, bernyanyi, berdialog dan bermain bersama tanpa perasaan takut,

malu dan rendah diri. Menanamkan nilai-nilai sosial melalui kerjasama yang baik antar pemain dan belajar menerima keputusan tanpa harus berebut dan bertengkar.

Perilaku sosial anak juga dipengaruhi oleh stimulasi. Stimulasi yang diberikan dalam penelitian ini adalah bermain tradisional ular naga. Anak yang mendapat stimulasi cenderung lebih cepat berkembang (Soetjiningsih 2012). Dalam permainan tradisional ular naga anak diajarkan untuk saling bekerjasama dan berinteraksi dengan orang lain, baik itu teman, guru maupun peneliti. Dengan dilakukan secara berulang memungkinkan anak untuk menangkap pesan dalam permainan dengan cara mengubah ingatan jangka pendek menjadi jangka panjang yang permanen sehingga terwujud dalam peningkatan kemampuan dan ketrampilan anak dalam perilaku sosialnya sehari-hari. Perilaku sosial anak mulai meningkat ditandai dengan anak yang sudah tidak ditunggu lagi di dalam kelas dan anak mau bermain bersama teman yang lain saat istirahat berlangsung.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, bermain tradisional ular naga dilakukan oleh siswa TK Hidayatul Ummah Surabaya bersama peneliti dengan didampingi guru kelas. Selama permainan berlangsung anak-anak sangat antusias melakukannya. Permainan ini mempunyai topik yang berbeda-beda dalam tiap sesi. Memilih topik yang berbeda-beda tiap minggunya adalah salah satu cara untuk mencegah anak agar tidak bosan bermain tradisional ular naga yang pada akhirnya menambah ketertarikan anak untuk ikut bermain. Minggu pertama adalah nama buah, minggu kedua adalah nama hewan dan yang terakhir adalah nama bunga. Tetapi inti permainan dalam ketiga sesi ini adalah sama, yaitu membangun kerjasama antar pemain yang memungkinkan interaksi dan saling

berkomunikasi. Seluruh pesan yang terkandung dalam permainan tradisional ular naga dapat diambil oleh anak untuk meningkatkan perilaku sosialnya.

Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon signed rank test* ditemukan adanya perbedaan antara perkembangan perilaku sosial sebelum dan sesudah bermain tradisional ular naga dengan nilai $p = 0,004$ dimana $p \leq 0,05$ maka H_1 diterima. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dalam bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah. Pada kelompok kontrol tidak ditemukan perubahan perkembangan perilaku sosial yang bermakna, dengan nilai $p = 0,157$ dimana $p \geq 0,05$ maka H_1 ditolak, artinya tidak ditemukan ada pengaruh yang signifikan. Hasil uji statistik dengan *Mann whitney u test* didapatkan $p = 0,021$ dimana $p \leq 0,05$, maka ada perbedaan yang signifikan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol yang berarti ada pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap peningkatan perkembangan perilaku sosial anak di TK Hidayatul Ummah Surabaya. Hasil uji statistik perilaku perkembangan sosial aspek interaksi sosial dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan didapatkan data $p = 0,004$ dimana $p \leq 0,05$, artinya terdapat perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok perlakuan. Sedangkan uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol didapatkan $p = 0,157$ dimana $p \geq 0,05$, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok kontrol. Hasil uji statistik perilaku perkembangan sosial aspek peduli dengan menggunakan *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok perlakuan didapatkan data $p = 0,180$ dimana $p \geq 0,05$, artinya tidak terdapat perubahan perkembangan perilaku sosial aspek peduli pada

kelompok perlakuan. Sedangkan uji statistik *Wilcoxon signed rank test* pada kelompok kontrol didapatkan $p = 0,157$ dimana $p \geq 0,05$, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perubahan perkembangan perilaku sosial aspek interaksi sosial pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil observasi pada kelompok perlakuan setelah intervensi pertama didapatkan anak-anak masih belum berani serta takut dalam bernyanyi dan berdialog, menangis, berebut menjadi gerbang, diam dan tidak mengeluarkan suara serta keluar dari barisan ular naga. Setelah intervensi kedua, anak-anak mulai berani mengekspresikan perasaan mereka, hafal dengan lagu ular naga dan mau bekerjasama dengan baik walaupun masih ada satu anak yang menangis karena diolok-olok temannya ketika berdialog saat memilih gerbang. Setelah intervensi ketiga anak-anak sudah lebih baik dari sebelumnya. Tidak ada yang menangis dan sudah tidak ditunggu oleh ibunya. Saat evaluasi akhir permainan dan ditanya oleh peneliti anak-anak menjawab suka pada permainan ular naga.

Pada kelompok kontrol terdapat 8 responden yang tidak mengalami peningkatan perilaku sosialnya. Hal ini terjadi karena pada kelompok kontrol hanya mengikuti metode pembelajaran sehari-hari dari sekolah tanpa mendapatkan intervensi bermain tradisional ular naga seperti pada kelompok perlakuan. Dimana kegiatan dari sekolah tidak selalu melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan perilaku sosial saja. Sedangkan dua responden kontrol lainnya mengalami sedikit peningkatan perkembangan perilaku sosial. Hal ini mungkin disebabkan oleh lamanya rentang waktu saat dilakukan *pre-post test* sehingga responden mendapatkan stimulus perilaku sosial dari lingkungan (baik itu orang tua, guru maupun orang disekitarnya) yang secara langsung dapat

mengakibatkan perkembangan perilaku sosial responden pada kelompok kontrol meningkat.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah adanya kendala saat memberikan intervensi seperti responden ramai sendiri dan sulit diatur yang mengakibatkan manfaat bermain tradisional ular naga tidak tersampaikan secara maksimal pada anak. Sehingga tidak menutup kemungkinan hal ini menjadi salah satu penyebab masih didapatkan perilaku sosial responden dalam kategori cukup. Peneliti memaksimalkan kendala pertama dengan cara melibatkan guru kelas secara langsung dalam menertibkan siswa saat bermain ular naga. Penelitian ini adalah pengalaman pertama peneliti dalam melakukan penelitian sehingga kemampuan, pengetahuan dan ketrampilan dalam melakukan penelitian masih terbatas. Pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian terbatas satu lingkup TK tanpa membandingkan dengan TK yang lain sehingga memungkinkan hasil kurang representatif.

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan setelah pemberian intervensi bermain tradisional ular naga menunjukkan peningkatan perilaku sosial yang signifikan. Hal ini bisa diartikan bahwa aktivitas bermain tradisional ular naga bukan hanya sekedar permainan hiburan yang menyenangkan melainkan merupakan salah satu metode pembelajaran dan stimulus bagi anak prasekolah. Anak menjadi lebih berani, mau berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang di sekitarnya, bermain bersama, bekerjasama, dan mau berpisah dengan ibunya. Perawat memegang peranan penting dalam hal ini karena dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas perawat khususnya dalam bidang keperawatan anak.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK Hidayatul Ummah Surabaya.

6.1 Kesimpulan

1. Bermain tradisional ular naga meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya. Melalui latihan dan stimulasi yang berulang akan terjadi proses *social learning* yang mengakibatkan berjalannya proses perhatian, ingatan, reproduksi dan motivasi yang berpengaruh pada peningkatan perkembangan perilaku sosial anak prasekolah.
2. Perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya aspek interaksi sosial kepada sesama anak/teman sebaya menunjukkan peningkatan ditandai dengan adanya keberanian anak untuk bermain bersama, mau berpisah dengan orang tuanya dan mau bekerjasama dengan teman yang lain.
3. Perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-5 tahun) di TK A Hidayatul Ummah Surabaya aspek peduli kepada sesama anak/teman sebaya menunjukkan tidak ada perubahan yang signifikan.

6.2 Saran

1. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan untuk lebih memperhatikan perkembangan perilaku sosial anak dan dapat menggunakan permainan tradisional ular naga sebagai salah satu alternatif alat stimulasi perkembangan perilaku sosial anak.

2. Bagi guru

Pihak sekolah khususnya guru dapat menggunakan permainan tradisional ular naga sebagai metode dalam pengajaran taman kanak-kanak karena dapat meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah dengan cara memainkannya berulang-ulang sehingga anak dapat menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini.

3. Bagi profesi keperawatan

Meningkatkan peran perawat anak dan komunitas sebagai pendidik dan konselor dalam proses tumbuh kembang anak melalui keterlibatan orang tua dan guru.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai permainan tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak dengan keterlambatan mental.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna dan Asep Candra 2011, *5 Manfaat Bermain untuk Anak*, Kompas Health, diakses 20 Februari 2011, www.health.kompas.com.
- Arikunto, S 2010, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Beta 2012, *Interaksi Sosial dalam Bermain*, Klik Natural Health and Beauty from Nature, diakses 28 Februari 2012, <http://www.kliknatural.com/posts/107/interaksi-sosial-dalam-bermain/>.
- Boeree, C, George 2009, *Personality Theories : Melacak Kepribadian Anda Bersama Psikolog Dunia*, Prismsophie, Jakarta.
- Boeree, C, George 2009, Psychological Problem Of Childhood, a Report of the Surgeon General, U.S. Public Health Services, *General Psychology*, diakses 7 Maret 2012, <http://www.surgeongeneral.gov/library/mentalhealth/home.html>.
- Buku Wiki 2012, *Permainan Berkelompok Ular Naga*, Wiki Buku (Buku Bebas), diakses 1 Maret 2012, http://id.wikibooks.org/wiki/Permainan/Berkelompok/Ular_Naga.
- Cahyono, Nuri 2009, *Nuansa Pesona Dolanan Bocah*, Permainan Tradisional Berteknologi Tapi Tetap Berbudaya, diakses 8 Maret 2012, <http://permata.nusantara.blogspot.com>.
- Cahyono, Nuri 2009, *Permainan Ular Naga*, Permainan Tradisional Berteknologi Tapi Tetap Berbudaya, diakses 8 Maret 2012, <http://permata.nusantara.blogspot.com>.
- Diknas 2005, *Rangkuman Penelitian Kelompok A Taman Kanak-Kanak (KBK)*, Surabaya.
- Einon 2005, *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, Erlangga, Jakarta.
- Gugu 2008, *Permainan Tradisional*. Keluarga Sehat Keluarga Bahagia, diakses 8 Maret 2012, <http://keluargasehat.wordpress.com/2008/03/31/permainan-tradisional/>.
- Guyton, A, C 1997, *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*, EGC, Jakarta.
- Herawati, Tin 2011, *Stimulasi Perkembangan Motorik dan Kecerdasan Anak*, Department of Family and Consumer Science (Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen), diakses 16 November 2011, <http://ikk.fema.ipb.ac.id>.

- Hidayat, A, A 2005, *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*, Salemba Medika, Jakarta.
- Hurlock, E, B 2004, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta.
- Hurlock, E, B 2005, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Erlangga, Jakarta.
- Hrcentro 2009, *Informasi Upah Minimum Regional (UMR) Tahun 2010, 2011, 2012*, diakses tanggal 1 April 2012, <http://allows.wordpress.com/>.
- Kartika, Bambang Aris 2011, *Permainan Tradisional Anak : Antara Kepentingan Kesiapsiagaan Terhadap Ancaman Bencana (Disaster Hazard) pada Anak-Anak dan Pelestarian Nilai Budaya Lokal*. Diakses 8 Maret 2012, www.isjn.or.id/index.ph.
- Koot, Hans, M and Frank C. Verhulst 2007, Prevalence of Problem Behavior in Dutch Children Aged 2-3, *Acta Psychiatrica Scandinavica*, vol.83, hal.1-37, diakses 7 Maret 2012, <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.16000447.1991.tb10574.x/abstract>.
- Komisi Nasional Perlindungan Anak 2011, *Manfaat Bermain Bagi Anak : Bukan Hanya Sekedar Hiburan (Part 2)*. Blog Komisi Nasional Perlindungan Anak, diakses 8 Maret 2012, <http://komnasp.wordpress.com/2011/12/29/manfaat-bermain-bagi-anak-bukan-hanya-sekedar-hiburan-part-2/>.
- Mulawi, C 2007, *Stimulasi Terus Menerus pada Balita Dapat Menciptakan Anak Cerdas*, Antara News, diakses 17 November 2011, www.antara.co.id.
- Mytha 2007. *Latihan Fitness untuk Anak Usia 2-3 Tahun*. Anakku (Informasi Kesehatan Anak Terpercaya), diakses 10 Maret 2012, <http://www.anakku.net/forum/threads/latihan-fitness-untuk-anak-usia-2-3-tahun.1018177/>.
- Nursalam, dkk 2005, *Asuhan Keperawatan Bayi Dan Anak untuk Perawat dan Bidan*, Salemba Medika, Jakarta.
- Nursalam 2011, *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Salemba Medika, Jakarta.
- Oktaria, S 2012, *Perkembangan Anak Balita: Stimulasi Perkembangan Anak*, Klik Dokter Menuju Indonesia Sehat, diakses 18 November 2011, <http://www.klikdokter.com/tumbuhkembangananak/read/2010/07/05/74/stimulasi-perkembangan-anak>.

- Peristiani, Martina Sidang 2010, *Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 Tahun)*, Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, Tidak Dipublikasikan.
- Ratus 2012, *Ular Naga Panjangnya : Dolanan Semasa Anak-Anak*, diakses 8 Maret 2012, www.facebook.com.
- Potter dan Perry 2005, *Buku Ajar Fundamental Keperawatan : Konsep, Proses, dan Praktik Volume I*, edisi 4, EGC, Jakarta.
- Purwaningsih, Ernawati 2006, *Permainan Tradisional Anak : Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan*, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta, *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*, vol.1, no.1, hal.40-46, diakses 8 Maret 2012, <http://www.bpsnt-jogja.com>.
- Santrock, J, W 2007, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Seriati dan Hayati 2011, *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*, diakses 9 Maret 2012, <http://staff.uny.ac.id>.
- Soetjiningsih 2012, *Tumbuh Kembang Anak*, EGC, Jakarta.
- Sunartyo 2005, *Jenis-Jenis Stimulasi Anak Dapat Tumbuh Optimal*, diakses 9 Maret 2012, <http://penel-bid.blogspot.com/2009/os>.
- Wong, Donna L, Marilyn Hockenberry-Eaton, David Wilson, Marilyn L.Winkelstein, Patricia Schwartz 2009, *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong Volume 1*, edisi 6, EGC, Jakarta.
- Yusuf, S 2000, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. Remaja Rosdakarya, Jakarta.
- Zunlynadia 2010, *Pentingnya Interaksi Sosial bagi Anak*, diakses 8 Maret 2012, <http://zunlynadia.wordpress.com/2010/12/27/pentingnya-interaksi-sosial-bagi-anak/>.

Lampiran 2



TK "HIDAYATUL UMMAH"

STATUS TERAKREDITASI "A"

NSS : 002056028008

Jl. Mulyorejo No. 78 Telp. (031) 5939504 SURABAYA ~ 60115

Nomor : 17/TK – HU/VI/2012

Surabaya, 28 Mei 2012

Kepada

Yth, Dekan Fakultas

Keperawatan Unair

Surabaya

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hj. Asmaul Husna
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : TK Hidayatul Ummah Mulyorejo Surabaya

Menerangkan Bahwa :

Nama : Intan Nilakandi
 N I M : 010810096 B
 Jabatan : Mahasiswa PSIK – FKP Unair Surabaya

Telah mengadakan penelitian di TK Hidayatul Ummah Mulyorejo Surabaya.

Demikian pernyataan dari kami, agar dapat dipergunakan sebaik – baiknya.

Kepala Sekolah,

HJ. ASMAUL HUSNA

Lampiran 3

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Nilakandi

NIM : 010810096 B

adalah mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, akan melakukan penelitian dengan judul :

“PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH (USIA 4-5 TAHUN) MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA”

Untuk maksud di atas, maka saya mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan anak Bapak/Ibu menjadi responden dalam penelitian ini :

- 1) Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh bermain tradisional ular naga terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-5 tahun) di TK Hidayatul Ummah Surabaya.
- 2) Kesiediaan Bapak/Ibu untuk menandatangani *informed consent*.
- 3) Identitas Bapak/Ibu dan anak akan dirahasiakan sepenuhnya oleh peneliti.
- 4) Kerahasiaan informasi yang diberikan Bapak/Ibu dan anak dijamin oleh peneliti karena hanya kelompok data tertentu saja yang akan dilaporkan sebagai hasil penelitian.

Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu sekalian saya ucapkan terima kasih.

Surabaya, 25 April 2012

Hormat saya,

Intan Nilakandi

Lampiran 4

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan mengizinkan anak saya untuk menjadi peserta / responden penelitian yang dilakukan oleh Intan Nilakandi mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya yang berjudul :

“ PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH (USIA 4-5 TAHUN) MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA ”

Persetujuan ini saya buat dengan sadar dan tanpa paksaan dari siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, April 2012

Responden

(Tanda Tangan)

(Nama Terang)

Lampiran 5

SATUAN ACARA KEGIATAN (MINGGU PERTAMA)

Sasaran : Murid TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Tempat : TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Topik : Buah-buahan (si jeruk dan si apel)

Waktu : 15 menit

I. Tujuan Umum

Setelah bermain tradisional ular naga, para murid TK mempunyai perilaku sosial yang baik di di lingkungannya.

II. Tujuan Khusus

1. Mampu bersosialisasi dengan teman
2. Berani berinteraksi dengan teman
3. Berani mengekspresikan perasaan
4. Mampu bekerjasama dengan teman

III. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka. b. Memperkenalkan diri. c. Menyapa murid dengan ramah. d. Menyampaikan tujuan.	1. Pembukaan a. Menjawab salam pembuka. b. Menjawab sapaan peneliti. c. Bertanya jika ada yang belum mengerti.	5 menit
2. Kegiatan inti a. Menjelaskan cara bermain ular naga. b. Memberikan contoh bermain ular naga. c. Memberikan kebebasan pada murid untuk mengekspresikan perasaannya. d. Memberikan arahan saat bermain ular naga. e. Peneliti ikut bermain dan usahakan guru terlibat dalam permainan. f. Akhiri permainan dan buat kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan	2. Kegiatan Inti a. Bertanya jika belum mengerti cara bermain. b. Bermain ular naga, berdialog, menyanyi bersama, mengekspresikan perasaannya, saling bekerjasama dengan bantuan dan arahan peneliti. c. Menyetujui kontrak permainan selanjutnya dan bertanya jika belum mengerti.	15 menit

bahasa yang mudah dipahami oleh anak prasekolah.		
3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih setelah melakukan kegiatan. b. Membuat kontrak untuk kegiatan selanjutnya. c. Mengucapkan salam penutup.	3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih. b. Menyetujui kontrak. c. Menjawab salam penutup dari peneliti.	5 menit

IV. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Murid dapat mengikuti kegiatan.
- b. Kontrak dilakukan minimal 30 menit sebelum kegiatan dilakukan.

2. Evaluasi proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain tradisional ular naga dilakukan, meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan bermain tradisional ular naga.
- b. Anak dapat berinteraksi dengan baik.
- c. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain.
- d. Anak mampu mengikuti kegiatan dengan ekspresi wajah senang dan tidak takut.
- e. Anak dapat mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Evaluasi hasil

- a. Anak dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain
- b. Anak dapat meningkatkan sosialisasi dengan baik
- c. Anak kooperatif pada saat kegiatan tanpa adanya penolakan
- d. Peningkatan perilaku sosial dilakukan dengan lembar observasi

Lampiran 6

SATUAN ACARA KEGIATAN (MINGGU KEDUA)

Sasaran : Murid TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Tempat : TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Topik : Hewan (si singa dan si kuda)

Waktu : 15 menit

V. Tujuan Umum

Setelah bermain tradisional ular naga, para murid TK mempunyai perilaku sosial yang baik di lingkungannya.

VI. Tujuan Khusus

1. Mampu bersosialisasi dengan teman
2. Berani berinteraksi dengan teman
3. Berani mengekspresikan perasaan
4. Mampu bekerjasama dengan teman

VII. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka. b. Memperkenalkan diri. c. Menyapa murid dengan ramah. d. Menyampaikan tujuan.	1. Pembukaan a. Menjawab salam pembuka. b. Menjawab sapaan peneliti. c. Bertanya jika ada yang belum mengerti.	5 menit
2. Kegiatan inti a. Menjelaskan cara bermain ular naga. b. Memberikan contoh bermain ular naga. c. Memberikan kebebasan pada murid untuk mengekspresikan perasaannya. d. Memberikan arahan saat bermain ular naga. e. Peneliti ikut bermain dan usahakan guru terlibat dalam permainan. f. Akhiri permainan dan buat kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan	2. Kegiatan Inti a. Bertanya jika belum mengerti cara bermain. b. Bermain ular naga, berdialog, menyanyi bersama, mengekspresikan perasaannya, saling bekerjasama dengan bantuan dan arahan peneliti. c. Menyetujui kontrak permainan selanjutnya dan bertanya jika belum mengerti.	15 menit

bahasa yang mudah dipahami oleh anak prasekolah.		
3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih setelah melakukan kegiatan. b. Membuat kontrak untuk kegiatan selanjutnya. c. Mengucapkan salam penutup.	3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih. b. Menyetujui kontrak. c. Menjawab salam penutup dari peneliti.	5 menit

VIII. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Murid dapat mengikuti kegiatan.
- b. Kontrak dilakukan minimal 30 menit sebelum kegiatan dilakukan.

2. Evaluasi proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain tradisional ular naga dilakukan, meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan bermain tradisional ular naga.
- b. Anak dapat berinteraksi dengan baik.
- c. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain.
- d. Anak mampu mengikuti kegiatan dengan ekspresi wajah senang dan tidak takut.
- e. Anak dapat mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Evaluasi hasil

- a. Anak dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain
- b. Anak dapat meningkatkan sosialisasi dengan baik
- c. Anak kooperatif pada saat kegiatan tanpa adanya penolakan
- d. Peningkatan perilaku sosial dilakukan dengan lembar observasi

Lampiran 7

SATUAN ACARA KEGIATAN (MINGGU KETIGA)

Sasaran : Murid TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Tempat : TK A Hidayatul Ummah Surabaya

Topik : Bunga (si mawar dan si melati)

Waktu : 15 menit

IX. Tujuan Umum

Setelah bermain tradisional ular naga, para murid TK mempunyai perilaku sosial yang baik di lingkungannya.

X. Tujuan Khusus

1. Mampu bersosialisasi dengan teman
2. Berani berinteraksi dengan teman
3. Berani mengekspresikan perasaan
4. Mampu bekerjasama dengan teman

XI. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka. b. Memperkenalkan diri. c. Menyapa murid dengan ramah. d. Menyampaikan tujuan.	1. Pembukaan a. Menjawab salam pembuka. b. Menjawab sapaan peneliti. c. Bertanya jika ada yang belum mengerti.	5 menit
2. Kegiatan inti a. Menjelaskan cara bermain ular naga. b. Memberikan contoh bermain ular naga. c. Memberikan kebebasan pada murid untuk mengekspresikan perasaannya. d. Memberikan arahan saat bermain ular naga. e. Peneliti ikut bermain dan usahakan guru terlibat dalam permainan. f. Akhiri permainan dan buat	2. Kegiatan Inti a. Bertanya jika belum mengerti cara bermain. b. Bermain ular naga, berdialog, menyanyi bersama, mengekspresikan perasaannya, saling bekerjasama dengan bantuan dan arahan peneliti. c. Menyetujui kontrak permainan selanjutnya dan bertanya jika belum mengerti.	15 menit

kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak prasekolah.		
3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih setelah melakukan kegiatan. b. Membuat kontrak untuk kegiatan selanjutnya. c. Mengucapkan salam penutup.	3. Penutup a. Mengucapkan terima kasih. b. Menyetujui kontrak. c. Menjawab salam penutup dari peneliti.	5 menit

XII. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Murid dapat mengikuti kegiatan.
- b. Kontrak dilakukan minimal 30 menit sebelum kegiatan dilakukan.

2. Evaluasi proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain tradisional ular naga dilakukan, meliputi :

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan bermain tradisional ular naga.
- b. Anak dapat berinteraksi dengan baik.
- c. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain.
- d. Anak mampu mengikuti kegiatan dengan ekspresi wajah senang dan tidak takut.
- e. Anak dapat mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Evaluasi hasil

- a. Anak dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain
- b. Anak dapat meningkatkan sosialisasi dengan baik
- c. Anak kooperatif pada saat kegiatan tanpa adanya penolakan
- d. Peningkatan perilaku sosial dilakukan dengan lembar observasi

Lampiran 8

Petunjuk Bermain Tradisional Ular Naga

1. Peneliti memperkenalkan diri di ruang kelas dengan ramah pada murid dan guru.
2. Peneliti memberitahukan kepada murid dan guru akan diadakan permainan tradisional ular naga di lapangan olahraga.
3. Peneliti menjelaskan prosedur bermain tradisional ular naga.
4. Peneliti memberi contoh cara bermain tradisional ular naga.
5. Peneliti memberi arahan saat bermain tradisional ular naga.
6. Peneliti memberikan kebebasan pada murid untuk mengekspresikan perasaan.
7. Mengevaluasi dan berdiskusi tentang pesan yang terdapat dalam permainan.
8. Akhiri permainan dan buat kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan bahasa yang mudah dimengerti anak prasekolah.

Topik : Bermain Tradisional Ular Naga

Di dalam ruang kelas peneliti mengumpulkan murid-murid untuk bermain tradisional ular naga. Kemudian dilanjutkan dengan mengajak murid bermain di lapangan olahraga. Membagi peran menjadi ular naga dan pembuat gerbang. Untuk melakukan permainan tradisional ular naga peneliti akan membentuk kelompok antara 10 sampai 11 anak. Kemudian membagi peran sebagai penjaga gerbang dan sebagai ular naga. Untuk penjaga gerbang dibutuhkan dua pemain dengan inisial nama buah, hewan, bunga dan lain sebagainya (misalnya si apel dan si jeruk). Untuk pemain yang lain akan membentuk sebuah barisan dan berkeliling melewati gerbang sambil menari-nari. Dua pemain pembentuk gerbang akan mengaitkan kedua tangannya sebagai gerbang masuk ular naga. Semua pemain menyanyikan lagu ular naga bersama-sama selama permainan berlangsung.

Lagu ular naga dalam Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut :

*“ Ular naga panjangnya bukan kepalang,
Menjalar-jalar selalu kian kemari,
Umpan yang lezat, itu lah yang dicari,
ini dianya yang terbelakang”*

Saat lagu sampai pada baris “ini dianya yang terbelakang....” maka gerbang menurunkan tangan mereka untuk menangkap seorang pemain ular naga. Mereka bertanya dengan berbisik apakah si tahanan ingin menjadi jeruk atau apel (ini harus menjadi rahasia). Pemain yang tertangkap lalu berdiri di belakang pasangan terpilihnya. Permainan ini akan berlanjut sampai semua pemain tertangkap. Permainan tradisional ular naga memungkinkan anak bermain bersama, saling berinteraksi, bernyanyi, berdialog, dan bekerjasama menyelesaikan permainan. Peneliti mengarahkan dan memberi contoh saat permainan berlangsung.

Lampiran 9

DATA DEMOGRAFI

Judul penelitian : Pengembangan Perilaku Sosial pada Anak Prasekolah (Usia 4-5 tahun) Melalui Permainan Tradisional Ular Naga

No responden :

Petunjuk :

1. Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap sesuai.
2. Terimakasih atas kesediaan membantu saya dalam penelitian ini.

I. Data Demografi Anak

1. Nama anak :
2. Tempat/Tanggal lahir :
3. Umur
 - 1) 4 tahun
 - 2) 5 tahun
4. Jenis kelamin
 - 1) Laki-laki
 - 2) perempuan
5. Status dalam keluarga
 - 1) Anak ke I
 - 2) Anak ke II
 - 3) Anak ke III
 - 4) Lain-lain (Anak ke.....)

II. Data Demografi Orang Tua

1. Nama Ayah :
2. Nama Ibu :
3. Pendidikan Terakhir

Ayah		Ibu	
(1)	Tidak tamat SD	(1)	Tidak tamat SD
(2)	SD	(2)	SD
(3)	SMP	(3)	SMP
(4)	SMA	(4)	SMA
(5)	Perguruan Tinggi	(5)	Perguruan Tinggi

4. Pekerjaan Orang Tua

Ayah		Ibu	
(1)	Karyawan swasta	(1)	Karyawan swasta
(2)	PNS	(2)	PNS
(3)	Wiraswasta	(3)	Wiraswasta
(4)	Lain-lain (sebutkan :)	(4)	Ibu rumah tangga
		(5)	Lain-lain (sebutkan :)

5. Jumlah anak dalam keluarga

- 1) 1 anak
- 2) 2 anak
- 3) > 2 anak

6. Jumlah penghuni dalam satu rumah

- 1) 3 orang
- 2) 4 orang
- 3) > 4 orang

7. Penghasilan dalam satu bulan

- 1) Kurang dari Rp. 1.257.000,-
- 2) Sama dengan atau lebih dari Rp. 1.257.000,-

Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL

Nama :

Umur :

No.	Parameter Perkembangan Perilaku Sosial untuk Anak Prasekolah (Diknas, 2005)	Ya (1)	Tidak (0)
Poin Membantu Teman			
1.	Jika ada teman yang jatuh segera menolong tanpa disuruh oleh guru		
2.	Jika ada temannya yang tidak membawa pensil dipinjami		
Poin Mengajak Berbicara			
3.	Berani menjawab saat guru bertanya		
4.	Anak mau bekerjasama dengan teman yang lain		
5.	Mau berpisah dengan orang tua tanpa menangis		
6.	Mau bermain bersama teman		
Poin Sikap Peduli			
7.	Mau mengajak teman untuk bermain bersama		
8.	Mau bergantian menggunakan mainan		
9.	Tidak berebut mainan dengan teman		
10.	Mau menyapa teman dengan nama panggilannya		

Keterangan Skor :

1 = Ya

0 = Tidak

Kategori :

Baik = 76%-100%

Cukup = 56%-75%

Kurang = <56%

Pernyataan 1-2 untuk poin membantu teman

Pernyataan 3-6 untuk poin mengajak berbicara

Pernyataan 7-10 untuk poin sikap peduli

Lampiran 11

TABULASI PENGKODEAN DATA DEMOGRAFI

Kode Responden	Umur	Jenis kelamin	Status dalam keluarga	Pendidikan ortu		Pekerjaan ortu		Jumlah anak dalam keluarga	Jumlah penghuni dalam 1 rumah	Penghasilan ortu dalam 1 bulan
				Ayah	Ibu	Ayah	Ibu			
PERLAKUAN										
1a	2	1	2	2	4	3	4	2	2	1
2a	2	2	1	2	2	3	4	1	1	2
3a	2	1	1	3	4	1	4	2	3	2
4a	2	1	1	5	5	3	4	1	1	2
5a	2	1	1	4	4	3	3	2	2	1
6a	2	2	2	5	5	1	1	3	1	2
7a	2	1	3	2	2	4	4	3	3	2
8a	2	1	2	4	4	1	4	2	3	2
9a	2	2	1	3	3	1	1	1	1	1
10a	2	1	1	3	3	1	4	1	1	2
KONTROL										
1b	2	2	2	4	4	4	5	2	3	2
2b	2	2	3	3	3	1	1	3	3	1
3b	2	2	3	3	2	1	4	3	3	1
4b	2	1	1	3	2	1	4	2	1	1
5b	2	1	1	4	4	1	4	1	3	1

6b	2	1	1	3	2	4	5	1	1	1
7b	1	1	2	4	4	1	1	2	3	2
8b	2	1	1	4	4	1	4	3	3	1
9b	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1
10b	2	1	2	4	5	3	1	2	2	2

Keterangan :**Umur:**

1= 4 tahun

2= 5 tahun

Jenis Kelamin:

1= laki-laki

2= perempuan

Status Dalam Keluarga:

1= anak ke I

2= anak ke II

3= anak ke III

4= lain-lain (anak ke...)

Pendidikan Terakhir Orang Tua:

Ayah 1= tidak tamat SD

2= SD

3= SMP

4= SMA

5= Perguruan tinggi

Ibu 1= tidak tamat SD

2= SD

3= SMP

4= SMA

5= Perguruan Tinggi

Pekerjaan Orang Tua:

Ayah 1= karyawan swasta

2= PNS

3= wiraswasta

4= lain-lain

Ibu 1= karyawan swasta

2= PNS

3= wiraswasta

4= ibu rumah tangga

5=lain-lain

Jumlah Anak dalam Keluarga:

1= 1 anak

2= 2 anak

3= >2 anak

Jumlah Penghuni dalam Satu Rumah:

1= 3 orang

2= 4 orang

3= > 4 orang

Penghasilan dalam Satu Bulan:

1= kurang dari Rp 1.257.000,-

2= sama dengan atau lebih dari Rp
1.257.000,-

Lampiran 12

TABULASI NILAI PERILAKU SOSIAL

Kode Responden	Perkembangan Perilaku Sosial											
	No.Urut	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Σ
	Nilai Maksimal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
PERLAKUAN												
1a	PRE	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
	POST	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2a	PRE	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
	POST	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3a	PRE	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
	POST	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
4a	PRE	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
	POST	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5a	PRE	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
	POST	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
6a	PRE	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	5
	POST	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	6
7a	PRE	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5
	POST	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8a	PRE	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5
	POST	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	6
9a	PRE	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	4

	POST	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7
10a	PRE	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3
	POST	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6
KONTROL												
1b	PRE	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	6
	POST	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
2b	PRE	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	5
	POST	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	5
3b	PRE	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4
	POST	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	4
4b	PRE	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6
	POST	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6
5b	PRE	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
	POST	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	6
6b	PRE	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5
	POST	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5
7b	PRE	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6
	POST	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8b	PRE	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
	POST	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7
9b	PRE	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5
	POST	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5
10b	PRE	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3
	POST	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3

Keterangan :

Ya = 1

Tidak = 0

Lampiran 13

TABULASI NILAI RESPONDEN

No. Responden	Nilai Perilaku Sosial					
	Pre			Post		
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori
PERLAKUAN						
1a	6	60%	cukup	9	90%	baik
2a	6	60%	cukup	9	90%	baik
3a	6	60%	cukup	7	70%	cukup
4a	7	70%	cukup	8	80%	baik
5a	7	70%	cukup	8	80%	baik
6a	5	50%	kurang	6	60%	cukup
7a	5	50%	kurang	8	80%	baik
8a	5	50%	kurang	6	60%	cukup
9a	4	40%	kurang	7	70%	cukup
10a	3	30%	kurang	6	60%	cukup
KONTROL						
1b	6	60%	cukup	8	80%	baik
2b	5	50%	kurang	5	50%	kurang
3b	4	40%	kurang	4	40%	kurang
4b	6	60%	cukup	6	60%	cukup
5b	6	60%	cukup	6	60%	cukup
6b	5	50%	kurang	5	50%	kurang
7b	6	60%	cukup	8	80%	baik
8b	7	70%	cukup	7	70%	cukup
9b	5	50%	kurang	5	50%	kurang
10b	3	30%	kurang	3	30%	kurang

Keterangan kategori :

1. Baik = 76%-100%
2. Cukup = 56%-75%
3. Kurang = <56%

Lampiran 14

HASIL UJI STATISTIK

Frequencies

Statistics

		umur	jenis kelamin	status dalam keluarga
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0

Frequency Table

umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	5.0	5.0	5.0
	2	19	95.0	95.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

jenis kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	14	70.0	70.0	70.0
	2	6	30.0	30.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

status dalam keluarga

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	11	55.0	55.0	55.0
	2	6	30.0	30.0	85.0
	3	3	15.0	15.0	100.0
Total		20	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

		pendidikan ayah	pendidikan ibu	pekerjaan ayah	pekerjaan ibu	jumlah anak
N	Valid	20	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0	0

Statistics

		jumlah penghuni rumah	penghasilan orang tua
N	Valid	20	20

Statistics			
		jumlah penghuni rumah	penghasilan orang tua
N	Valid	20	20
	Missing	0	0

Frequency Table

pendidikan ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	15.0	15.0	15.0
	3	8	40.0	40.0	55.0
	4	7	35.0	35.0	90.0
	5	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

pendidikan ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	5	25.0	25.0	25.0
	3	4	20.0	20.0	45.0
	4	8	40.0	40.0	85.0
	5	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

pekerjaan ayah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	12	60.0	60.0	60.0
	3	5	25.0	25.0	85.0
	4	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

pekerjaan ibu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	30.0	30.0	30.0
	3	1	5.0	5.0	35.0
	4	11	55.0	55.0	90.0
	5	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

jumlah anak					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	35.0	35.0	35.0
	2	8	40.0	40.0	75.0
	3	5	25.0	25.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

jumlah penghuni rumah					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	8	40.0	40.0	40.0
	2	3	15.0	15.0	55.0
	3	9	45.0	45.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

penghasilan orang tua					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	10	50.0	50.0	50.0
	2	10	50.0	50.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test**

KELOMPOK PERLAKUAN

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre	10	5.4000	1.26491	3.00	7.00
post	10	7.4000	1.17379	6.00	9.00

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test perlakuan perilaku sosial - pretest perlakuan perilaku sosial	0 ^a	.00	.00
	10 ^b	5.50	55.00
	0 ^c		
Total	10		

a. post test perlakuan perilaku sosial < pretest perlakuan perilaku sosial

b. post test perlakuan perilaku sosial > pretest perlakuan perilaku sosial

c. post test perlakuan perilaku sosial = pretest perlakuan perilaku sosial

Test Statistics^b

	post test perlakuan perilaku sosial - pretest perlakuan perilaku sosial
Z	-2.879 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test**

KELOMPOK KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE	10	5.3000	1.15950	3.00	7.00
POST	10	5.7000	1.63639	3.00	8.00

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest kontrol perilaku sosial - pretest kontrol perilaku sosial	0 ^a	.00	.00
	2 ^b	1.50	3.00
	8 ^c		
Total	10		

a. posttest kontrol perilaku sosial < pretest kontrol perilaku sosial

b. posttest kontrol perilaku sosial > pretest kontrol perilaku sosial

c. posttest kontrol perilaku sosial = pretest kontrol perilaku sosial

Test Statistics^b

	posttest kontrol perilaku sosial - pretest kontrol perilaku sosial
Z	-1.414 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.157

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Mann-Whitney Test**Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
post	20	6.5500	1.63755	3.00	9.00
kelompok	20	1.5000	.51299	1.00	2.00

Ranks

	kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post	1.00	10	13.50	135.00
	2.00	10	7.50	75.00
	Total	20		

Test Statistics^b

	post
Mann-Whitney U	20.000
Wilcoxon W	75.000
Z	-2.311
Asymp. Sig. (2-tailed)	.021
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.023 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test****KELOMPOK PERLAKUAN****Aspek Interaksi Sosial poin 1-6****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre	10	2.3000	.94868	.00	3.00
post	10	4.0000	.66667	3.00	5.00

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test perlakuan perilaku Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
sosial - pretest perlakuan Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
perilaku sosial Ties	0 ^c		
Total	10		

- a. post test perlakuan perilaku sosial < pretest perlakuan perilaku sosial
 b. post test perlakuan perilaku sosial > pretest perlakuan perilaku sosial
 c. post test perlakuan perilaku sosial = pretest perlakuan perilaku sosial

Test Statistics^b

	post – pre
Z	-2.877 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test****KELOMPOK KONTROL****Aspek Interaksi Sosial poin 1-6****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre	10	3.1000	.56765	2.00	4.00
post	10	3.3000	.67495	2.00	4.00

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test kontrol perilaku Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
sosial - pretest kontrol Positive Ranks	2 ^b	1.50	3.00
perilaku sosial Ties	8 ^c		
Total	10		

- a. post test kontrol perilaku sosial < pretest kontrol perilaku sosial
 b. post test kontrol perilaku sosial > pretest kontrol perilaku sosial
 c. post test kontrol perilaku sosial = pretest kontrol perilaku sosial

Test Statistics^b

	post – pre
Z	-1.414 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.157

- a. Based on negative ranks.
 b. Wilcoxon Signed Ranks Test

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test****KELOMPOK PERLAKUAN****Aspek Peduli poin 7-10****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre	10	3.1000	.87560	2.00	4.00
post	10	3.4000	.69921	2.00	4.00

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post perlakuan perilaku sosial - pretest perlakuan perilaku sosial	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	2 ^b	1.50	3.00
	Ties	8 ^c		
	Total	10		

a. post perlakuan perilaku sosial < pretest perlakuan perilaku sosial

b. post perlakuan perilaku sosial > pretest perlakuan perilaku sosial

c. post perlakuan perilaku sosial = pretest perlakuan perilaku sosial

Test Statistics^b

	post - pre
Z	-1.342 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.180

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

NPar Tests**Wilcoxon Signed Ranks Test****KELOMPOK KONTROL****Aspek Peduli poin 7-10****Descriptive Statistics**

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre	10	3.1000	.56765	2.00	4.00
post test	10	3.3000	.67495	2.00	4.00

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
post test kontrol perilaku sosial - pretest kontrol perilaku sosial	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	2 ^b	1.50	3.00
	Ties	8 ^c		
	Total	10		

a. post test kontrol perilaku sosial < pretest kontrol perilaku sosial

b. post test kontrol perilaku sosial > pretest kontrol perilaku sosial

c. post test kontrol perilaku sosial = pretest kontrol perilaku sosial

Test Statistics^b

	post test - pre
Z	-1.414 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.157

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test