

HUBUNGAN KEGIATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

SKRIPSI



Oleh:

Khairina Retnaning Tyas

NIM. 200105110052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

HUBUNGAN KEGIATAN BERMAIN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Starta Satu Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd)



Oleh:

Khairina Retnaning Tyas

NIM. 200105110052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak

SKRIPSI

Oleh

KHAIRINA RETNANING TYAS

NIM : 200105110052

Telah Disetujui Pada Tanggal 28 Juni 2024

Dosen Pembimbing,



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

NIP. 198802142019032011

LEMBAR PENGESAHAN

Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak

SKRIPSI

Oleh

KHAIRINA RETNANING TYAS

NIM : 200105110052

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini
(S.Pd)

Pada 1 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Akhmad Mukhlis, MA

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012

3 Sekretaris Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Melly Elvira, M.Pd
NIP : 199010192019032012
Jabatan : **UP2M**

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Khairina Retnaning Tyas
NIM : 200105110052
Konsentrasi : Perkembangan Sosial dan Emosional
Judul Skripsi : **Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
20%	10%	5%	5%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 27 Juni 2024

UP2M



Dr. Melly Elvira, M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Khairina Retnaning Tyas
NIM : 200105110052
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Islam Anak Usia Dini
Judul : Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan
Sosial Anak

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 20 Juni 2024

Pembuat Pernyataan,



Khairina Retnaning Tyas
NIM. 200105110052

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak” ini disusun untuk memenuhi syarat penyusunan tugas akhir pada Program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan doa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
3. Bapak Akhmad Mukhlis, M.A, Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Ibu Sandy Tegariyani Putri, M.Pd, Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Segenap dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
6. Kepada kedua orang tua yang sangat saya sayangi, Bapak Jupri Kurniawanto dan Ibu Siti Lailil Farida. Terima kasih atas semua cinta, kasih, do'a, kepercayaan, dan semangat yang selalu diberikan. Sekali lagi saya ucapkan terimakasih.

7. Untuk kakak-kakak saya Muhammad Arief Prasetya dan Lisa Wijayanti terimakasih selalu mendo'akan, memberi semangat, dukungan, dan selalu memberi masukan.
8. Terimakasih untuk keponakan saya Muhammad Nuril Pratama yang selalu menghibur saya setiap waktu.
9. Untuk Acil saya Siti Nur Asiyah dan keluarga besar saya terimakasih untuk semua do'a dan dukungan yang selalu diberikan.
10. Untuk teman-teman PIAUD 2020 saya ucapkan terimakasih dan semangat untuk kita semua. Semoga lancar dan sukses dalam meraih cita-cita yang diimpikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Malang, 20 Juni 2024



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Persetujuan.....	i
Lembar Pengasahan	ii
Lembar Bebas Plagiarisme.....	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	xi
Daftar gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Pedoman Transliterasi Arab Latin	xii
Abstrak	xiii
Abstarc	xiv
Abstrak (Arab)	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Penelitian Relevan	6
B. Kajian Teori	8
C. Kerangka Konseptual	20
D. Hipotesis Penelitian.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel Penelitian	23
D. Variabel Peneltian	24
E. Definisi Operasional.....	25

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	26
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	29
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	40
C. Keterbatasan Penelitian.....	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Skema Penilaian Instrumen (Skala Likert)	27
Tabel 3.2: Kisi-kisi Instrumen Variabel X	27
Tabel 3.3: Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	28
Tabel 3.4: Kriteria Uji Validitas Matriks Gregory	29
Tabel 3.5: Hasil Uji Validitas Kejelasan	30
Tabel 3.6: Hasil Uji Validitas Kesesuaian	30
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas Ketepatan Bahasa	31
Tabel 3.8: Hasil Uji Reliabilitas	32
Tabel 4.1: Jumlah Kuesioner	35
Tabel 4.2: Jenis Kelamin Responden	35
Tabel 4.3: Usia Responden	36
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif Kegiatan Bermain	36
Tabel 4.5: Hasil Analisis Deskriptif Keterampilan Sosial	37
Tabel 4.6: Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4.7: Hasil Uji Signifikansi	38
Tabel 4.8: Hasil Uji Hipotesis	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	21
Gambar 3.1: Rumus Matriks <i>Gregory</i>	29
Gambar 3.2: Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	32

DAFTAR LAMPIRAN

A. Instrumen Penelitian	50
B. Lembar Angket	54
C. Data Angket	58
D. Hasil Penelitian Validator	59
E. Validitas Instrumen	61
F. Reliabilitas Instrumen	62
G. Statistik Deskriptif	63
H. Uji Normalitas <i>Lilliefors</i>	63
I. Uji Signifikansi <i>Rank Spearman</i>	63
J. Uji Hipotesis <i>Kendall Tau B</i>	63
K. Surat Izin Penelitian	64
L. Surat Izin Validasi	65
M. Jurnal Bimbingan Skripsi	67
N. Foto/Dokumentasi	69
O. Biodata Mahasiswa	70

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا = aw

يا = ay

وأ = û

يا: = î

ABSTRAK

Tyas. Khairina Retnaning. 2024. *Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain memiliki hubungan terhadap keterampilan sosial anak. Latar belakang dari penelitian ini adalah bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya. Penelitian ini dilakukan di RA Syihabuddin pada bulan Juni 2023. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket (kuesioner) dengan sample 54 orang tua di RA Syihabuddin yang memiliki anak usia 3-6 tahun. Analisis data menggunakan Uji *Rank Spearman*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Berdasarkan data hasil penelitian, terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak dengan nilai 0.003 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu 0.05. Selain itu, hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0.283 dengan arah hubungan positif. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak di RA Syihabuddin.

Kata Kunci: Bermain, Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Tyas. Khairina Retnaning. 2024. *The Relationship of Play Activities to Early Childhood Social Skills*. Thesis, Early Childhood Islamic Education (PIAUD) Study Program, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd.

This study aims to determine whether play activities have a relationship with children's social skills. The background of this study is that play provides opportunities for children to improve their social skills. This research was conducted at RA Syihabuddin in June 2023. The research method used is a quantitative approach using data collection techniques in the form of a questionnaire with a sample of 54 parents at RA Syihabuddin who have children aged 3-6 years. Data analysis using the Spearman Rank Test. The results of this study indicate that there is a relationship between play activities and the development of children's social skills. Based on the research data, there is a significant relationship between play activities and children's social skills with a value of 0.003 less than the predetermined significance level of 0.05. In addition, the significance test results show that the correlation coefficient value is 0.283 with a positive relationship direction. Based on this data, it can be concluded that there is a relationship between play activities and children's social skills at RA Syihabuddin.

Keywords: Play, Social Skills, Early Childhood

تجريدي

تياس خيرينا ريتانينج 2024. علاقة أنشطة اللعب بالمهارات الاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة. أطروحة، قسم التربية الإسلامية للطفولة المبكرة، كلية التربية وعلوم الكيجوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف على الرسالة: ساندي تيجارياني بوتري سانتوسو، ماجستير في الطب

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كانت أنشطة اللعب لها علاقة بمهارات الأطفال الاجتماعية. خلفية هذه الدراسة هي أن اللعب يوفر فرصاً للأطفال لتحسين مهاراتهم الاجتماعية. وقد أجري هذا البحث في مدرسة رأس سيهاب الدين في يونيو 2023. طريقة البحث المستخدمة هي المنهج الكمي باستخدام تقنيات جمع البيانات في شكل استبيان مع عينة مكونة من 54 من أولياء الأمور في مدرسة رأس سيهاب الدين الذين لديهم أطفال تتراوح أعمارهم بين 3-6 سنوات. تحليل البيانات باستخدام اختبار سبيرمان رانك. تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود علاقة بين أنشطة اللعب وتنمية مهارات الأطفال الاجتماعية. واستناداً إلى بيانات البحث، هناك علاقة ذات دلالة معنوية بين أنشطة اللعب والمهارات الاجتماعية للأطفال بقيمة 0.003 أقل من مستوى الدلالة المحدد مسبقاً وهو 0.05 . بالإضافة إلى ذلك، تُظهر نتائج اختبار الدلالة أن قيمة معامل الارتباط هي 0.283 مع اتجاه علاقة إيجابية. وبناءً على هذه البيانات، يمكن استنتاج أن هناك علاقة بين أنشطة اللعب والمهارات الاجتماعية للأطفال في مدرسة رأس سيهاب الدين

الكلمات المفتاحية: اللعب، المهارات الاجتماعية، الطفولة المبكرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir dan dilakukan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun (Hurlock, 1997). Melalui aktivitas bermain, penting bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri mereka, seperti keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional. Penelitian yang dilakukan oleh Barnett (2018) mengatakan bahwa bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan keterampilan sosialnya maupun seluruh ranah perkembangan. Bermain juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan rasa memiliki dan persahabatan terhadap lingkungannya. Dalam penelitiannya, Pratiwi (2017) menegaskan bahwa bermain bukan hanya hiburan bagi anak, melainkan aktivitas yang terarah untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya.

Menurut Mashar (dalam Rachman & Cahyani, 2019) setiap anak akan mempelajari dasar perilaku sosial. Pada tahap ini perkembangan sosial anak akan terbentuk dan terbangun. Perkembangan sosial yang terbentuk akan menentukan perkembangan sosialnya dimasa mendatang (Senturk, 2021). Dalam masa ini anak belum memiliki pengetahuan yang banyak (Rachman & Cahyani, 2019). Oleh karena itu, anak lebih senang menjelajah kemana saja untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru.

Para ilmuwan menekankan bahwa belajar menjadi orang yang sosial merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan. Hal tersebut dapat menjadi kesempatan yang berhubungan dengan kelompok teman sebaya dan terjadi dalam kegiatan bermain. Sutton Smith (dalam Hurlock, 1997) mengatakan bahwa bermain memiliki pengaruh yang sangat penting dan terdiri atas empat mode dasar untuk mengetahui dunia yaitu meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun serta dapat membantu anak untuk mempelajari keterampilan sosial. Sedangkan Papalia *et al.* (2013) mengatakan bahwa bermain merupakan pekerjaan yang dilakukan anak dan memiliki peran dalam seluruh aspek perkembangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, bermain dianggap sebagai instrumen penting dalam sosialisasi. Banyak orang tua yang berupaya untuk memberikan kebahagiaan dan kebebasan kepada anak dengan memberikan kebahagiaan jenis peralatan untuk bermain dan membebaskannya dari tugas rumah (Hurlock, 1997). Diperkuat oleh pendapat Papalia *et al.* (2013) yang mengatakan bahwa pada usia prasekolah, anak akan terlibat dalam berbagai jenis permainan pada rentang usia berbeda. Mereka juga memiliki gaya bermain dan memainkan hal yang berbeda pula. Dalam hal ini, penulis mengelompokkan permainan berdasarkan isi (apa yang dilakukan anak saat bermain) dan dimensi sosial (apakah anak bermain sendiri atau bersama-sama).

Pengelompokkan permainan berdasarkan isi (apa yang dilakukan anak saat bermain) dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Ketika anak melakukan bermain aktif maka akan muncul kesenangan yang berasal dari dirinya sendiri. Saat bermain pasif, anak-anak merasakan kesenangan dengan

mengamati aktivitas orang lain. Menurut Zaini (2019) bagi anak-anak bermain sangat bermanfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai macam permainan dan setiap permainan memiliki manfaatnya masing-masing. Hal tersebut dapat membantu perkembangan anak salah satunya yaitu perkembangan sosialnya

Pendapat tersebut diperkuat oleh Rahayu & Mulianti (2018) yang mengatakan bahwa kegiatan bermain harus dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak sehingga menghasilkan pengalaman yang lebih bermakna. Dalam hal ini, perilaku sosial akan terbentuk karena adanya interaksi yang terjadi ketika anak melakukan kegiatan bermain, baik itu dengan teman sebaya ataupun orang dewasa disekitar anak. Keterlibatan sikap positif dan interaksi dengan teman sebaya dapat memengaruhi perilaku sosial anak secara positif (Utami, 2018).

Sedangkan Su'ud (2017) dalam penelitiannya tentang pengembangan keterampilan sosial anak mengatakan bahwa keterampilan sosial meliputi bagaimana seorang anak mampu berbagi dengan orang lain, berkomunikasi, dan bekerja sama. Untuk mendapatkan kemampuan tersebut manusia perlu memiliki keterampilan sosial agar mampu berintegrasi dalam kelompok. Anak usia dini mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan guru, kerja sama dalam pembelajaran, bermain dengan teman, dan berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

Keterampilan sosial yang baik merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung keberhasilan anak dalam kehidupannya. Anak dengan keterampilan sosial yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan

baru, menjalin hubungan pertemanan, dan mencapai kesuksesan dalam bidang akademik dan non-akademik.

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan, adalah penting untuk mengetahui seberapa besar hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Hal ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak.

Atas hal tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan kemudian penulis tuangkan dalam bentuk karya ilmiah dengan judul “Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak”.

B. Rumusan Masalah

Adakah hubungans kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui hubungan kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan sebagai penambah pengetahuan bagi penulis mengenai pengaruh kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak.

2. Bagi Kalangan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak.

3. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada orang tua betapa pentingnya hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian ini menggunakan kajian penelitian yang relevan untuk menemukan gap penelitian dan mengembangkan penelitian yang lebih baik. Penelitian yang berjudul “Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak Melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara” yang ditulis oleh I’in Anggryani, Na'imah, dan Meriyati (2023) dilaksanakan untuk mengetahui strategi meningkatkan sikap positif anak melalui bermain aktif dan pasif di PAUD Nusantara Desa Kala. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Temuan studi mengindikasikan bahwa para pendidik mengimplementasikan strategi untuk memupuk sikap sosial yang positif pada anak-anak dengan cara menyediakan beragam aktivitas bermain yang mendorong interaksi sosial. Melalui penyediaan berbagai jenis permainan, para tenaga pendidik berupaya menciptakan lingkungan yang kondusif bagi anak-anak untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan sosial mereka. Namun, penelitian ini hanya dilakukan di TK Nusantara Desa Kala, sehingga hasil penelitiannya tidak dapat digeneralisasi untuk anak usia dini di seluruh Indonesia.

Sementara itu, Oktaviani Fatma Dewi (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran” dilaksanakan untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Aisyah Bustanul Athfal 38 Banjarrejo

Batanghari Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain peran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Batanghari Lampung Timur. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya persentase perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan tindakan siklus I dan siklus II. Pada siklus I memperoleh persentase sebesar 28% peserta didik yang berkembang sesuai harapan. Sedangkan ketika dilakukan perlakuan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 68% dalam kategori berkembang sesuai harapan. Namun, penelitian ini dilaksanakan hanya untuk mengetahui apakah perkembangan sosial anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

Demikian Ulina BR Bangun (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018” dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Metodologi yang diterapkan dalam studi ini mengadopsi paradigma kuantitatif, dengan penekanan khusus pada analisis statistik sebagai landasan utama pendekatannya. Investigasi ini mengandalkan pengumpulan dan interpretasi data numerik untuk mengeksplorasi fenomena yang diteliti. Hasil dari penelitian ini bahwa bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang berdasar dari dimensi pribadi dan sosial. Berdasarkan dimensi pribadi model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui model pembelajaran ini anak-anak diajak untuk belajar

memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelasnya. Namun, penelitian ini hanya dilakukan pada anak TK kelompok A.

Untuk mengatasi keterbatasan dari penelitian tersebut, penelitian ini akan dilakukan untuk mengkaji hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak. Hal ini memberikan gambaran tentang keterampilan sosial anak dalam kegiatan bermain. Selain itu, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis positivisme dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Sementara itu, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dan analisis kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015).

B. Kajian Teori

1. Kegiatan Bermain

Dalam lingkup perkembangan anak, Zaini (2015) mengungkapkan bahwa bermain merupakan salah satu dari berbagai metode pembelajaran yang penting dalam perkembangan anak. Bermain bagi anak adalah kegiatan yang menyenangkan namun penuh makna. Papalia *et al.* (2013) dalam bukunya "*Human Development*" menjelaskan bahwa bermain merupakan aktivitas penting bagi anak yang berperan dalam berbagai aspek perkembangan mereka. Melalui bermain, anak dapat melatih indra, belajar menggunakan otot, mengkoordinasikan gerakan, menguasai tubuh, dan memperoleh pengetahuan baru.

Hurlock (1997) memperkuat pendapatnya dengan menyatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan. Pandangan ini selaras dengan Erikson (dalam Musfiroh, 2016) yang mengemukakan bahwa bermain berperan penting dalam pengembangan rasa diri anak. Melalui bermain, anak dapat menguasai tubuh, memahami lingkungan sekitar, dan mengasah keterampilan sosial. Bermain juga menjadi strategi anak untuk menyelesaikan masalah dan memperluas pengalaman sosialnya melalui interaksi dengan orang lain.

Bermain merupakan elemen penting dalam dunia anak usia dini. Mereka senang melakukan kegiatan ini atas kemauan sendiri tanpa paksaan (Tawakal & Kurniati, 2022). Suasana bermain yang nyaman dan menyenangkan tercipta ketika anak bebas dari paksaan. Tawakal & Kurniati (2022) menambahkan bahwa bermain secara tidak langsung merupakan proses pembelajaran yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Montessori berpendapat bahwa anak-anak akan terlibat aktif dalam permainan dan memanfaatkan lingkungannya dengan baik untuk memperoleh pengetahuan. Sementara itu, Vygotsky meyakini bahwa interaksi sosial yang tercipta saat bermain memiliki pengaruh penting bagi perkembangan anak (Hapsari, 2016).

Zaini (2019) mengungkapkan bahwa anak-anak mengenal berbagai jenis permainan dengan manfaat yang berbeda-beda. Ismiulya (2020) mendukung pendapat tersebut dengan membagi bermain menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Hurlock (1997) mendefinisikan bermain aktif sebagai

aktivitas yang menciptakan kebahagiaan dan muncul dari inisiatif anak itu sendiri.

Berikut beberapa contoh kegiatan bermain aktif:

a. Bermain bebas dan spontan

Bermain bebas dan spontan menjadi wadah bagi anak untuk melakukan apa pun, kapan pun, dan bagaimana pun mereka inginkan tanpa batasan aturan. Gregory (dalam Muchlisin, 2017) mengemukakan bahwa bermain bebas merupakan aktivitas yang umum dilakukan anak usia dini untuk terlibat dan berinteraksi dengan orang lain. Anak mendapatkan kesempatan untuk memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kemampuannya. Mereka akan terus bermain hingga merasa puas dan berhenti ketika kegembiraan dari permainan tersebut berkurang. Santer mengatakan bahwa pada periode bermain ini, anak akan mengeksplorasi diri dengan alat permainan di sekitarnya seperti bola, botol, gelas, balok, kaleng, pita, dan rantai sesuai dengan keinginannya (Muchlisin, 2017).

b. Permainan drama

Anak-anak gemar bermain drama dengan meniru karakter favorit mereka dari media atau dunia nyata. Permainan ini singkat, namun memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan adaptasi dan kehidupan sosial anak. Susiana (2019) mendukung bahwa bermain drama membantu anak bersosialisasi dengan teman sebaya. Manfaatnya termasuk mengembangkan empati, kerjasama, berbagi, dan kepedulian terhadap orang lain.

c. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif melibatkan penggunaan bahan-bahan di sekitar untuk membuat sesuatu, demi kesenangan dalam prosesnya, bukan hasil. Anak membutuhkan alat dan peralatan konstruksi untuk mengekspresikan diri melalui visualisasi dan imajinasi, seperti menggambar, menempel, bermain lego, playdough, menyusun puzzle, memadukan warna, membangun struktur, dan menunjukkan fungsi bagian-bagiannya (Ginting, 2018).

d. Bermain musik

Bermain musik dapat dikategorikan sebagai aktif atau pasif, tergantung penggunaannya. Kegiatan ini mendorong anak untuk bersosialisasi, seperti bekerja sama dengan teman untuk menciptakan musik, bernyanyi, atau memainkan alat musik. Tujuannya bukan hanya untuk menguasai alat musik, tetapi juga untuk memunculkan bakat terpendam dan meningkatkan kemampuan otak anak dalam memproses informasi dibandingkan anak yang tidak belajar musik. Melalui aktivitas bermusik, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan berbagai aspek kepribadian mereka. Proses belajar musik ini menjadi sarana yang efektif bagi anak untuk menyerap pelajaran hidup dan membentuk karakter positif secara tidak langsung (Aulia *et al.*, 2022).

e. Mengumpulkan sesuatu

Anak-anak tertarik mengumpulkan benda-benda tanpa melihat kegunaannya. Kegiatan ini dapat memicu rasa bangga karena memiliki koleksi yang lebih banyak daripada teman-teman. Mengumpulkan benda juga dapat memengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Permainan ini mendorong kecakapan sosialnya dalam kejujuran, berbagi, persaingan, dan kerjasama.

f. Eksplorasi

Anak-anak membuat rencana untuk menjelajahi lingkungan sekitar dengan mengajak teman-temannya. Kegiatan ini memberikan kebahagiaan melalui pengalaman bersama teman sebaya. Eksplorasi membantu anak menambah pengetahuan, mengembangkan kepribadian (inisiatif, sportivitas, kemandirian, ketenangan dalam menghadapi masalah), dan bersosialisasi. Beberapa kegiatan eksplorasi yang dapat dilakukan antara lain bermain air, bermain pasir, berkebun, dan mengamati lingkungan sekitar.

g. Permainan olahraga

Permainan ini melibatkan lebih banyak aktivitas fisik dan memiliki peraturan yang lebih ketat dibandingkan permainan lain. Namun, kegiatan ini dapat memotivasi anak untuk bersosialisasi (bekerja sama, berbaur, memimpin), dan menilai diri serta kemampuannya sendiri.

Dalam bermain pasif, anak-anak mendapatkan kesenangan dengan mengamati aktivitas yang dilakukan orang lain. Meskipun bermain pasif atau hiburan ini dapat dilakukan bersama teman sebaya atau kelompok, umumnya anak juga menikmatinya sendiri. Kurangnya interaksi sosial dalam bermain pasif tidak mengurangi kebahagiaan anak, sama seperti saat mereka bermain aktif.

a. Membaca

Membaca merupakan aktivitas bermain yang paling menyehatkan. Dengan membaca, anak dapat mengembangkan potensi diri, meningkatkan kecerdasan dan kreativitas. Anak-anak menyukai buku berukuran kecil yang mudah dibawa kemana-mana. Mereka tertarik pada buku bergambar orang, hewan, tumbuhan,

dan benda-benda berwarna cerah, serta komik. Komik dapat berbentuk buku atau film. Pada umumnya, anak-anak dapat memahami cerita dengan sedikit penjelasan. Oleh karena itu, komik sangat membantu anak yang mengalami kesulitan membaca.

b. Menonton film

Setiap kegiatan bermain yang menarik perhatian anak dapat memengaruhi sikap dan perilakunya. Pengaruh menonton film ditentukan oleh beberapa faktor, seperti: 1) Anak memperoleh pengetahuan dari film sesuai dengan kebutuhannya; 2) Anak menemukan kegembiraan yang tidak diperoleh dalam kehidupan nyata; 3) Menonton film memberikan informasi tentang cara bersikap sosial dalam suatu situasi; dan 4) Menonton film terlalu lama dapat menyebabkan kelelahan.

c. Mendengarkan musik

Mendengarkan musik dapat membantu penyesuaian pribadi dan sosial anak. Namun, mendengarkan musik dalam jangka panjang juga dapat memberikan pengaruh negatif karena anak menghabiskan waktu dengan melamun daripada melakukan kegiatan bermain aktif.

Bodrova & Leong (dalam Papalia *et al.*, 2013) mengatakan jika variasi bentuk permainan antar budaya dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan bermain yang disediakan orang dewasa. Hapsari (2016) dalam bukunya "Psikologi Perkembangan Anak" menjelaskan bahwa anak-anak tumbuh dalam budaya yang memberi mereka kebebasan untuk memilih kegiatan dari berbagai pilihan yang tersedia. Kebebasan ini mendorong partisipasi aktif anak dan meningkatkan minat mereka pada permainan sosial.

Bagi anak, bermain berkaitan dengan sebuah kejadian, situasi, aksi, dan interaksi. Bermain merujuk pada suatu kegiatan seperti melakukan tindakan pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan bermain, yaitu keterlibatan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan (Musfiroh, 2016). Bermain memiliki karakteristik khusus dan ditunjukkan oleh tindakan anak. Berikut karakteristik bermain menurut Musfiroh (2016) yaitu sebagai berikut.

- a. Menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini anak menikmati kegiatan bermainnya dengan senang dan gembira.
- b. Keinginan bermain muncul dari dalam diri anak. Anak melakukan kegiatan bermain atas dasar keinginannya sendiri tanpa paksaan dari orang lain.
- c. Spontan dan sukarela. Anak tidak merasa diwajibkan untuk bermain dan mereka melakukannya dengan sesuka hati.
- d. Bermain bersama dengan peran masing-masing. Anak membentuk sendiri perilaku mereka untuk mendukung kegiatan bermain berdasarkan peran yang dimiliki dalam kelompok.
- e. Berlaku pura-pura. Dalam bermain anak berlaku dengan pura-pura ketika memerankan sesuatu.
- f. Aktif. Anak aktif bergerak dan aktif dalam mengekspresikan diri ketika bermain.
- g. Fleksibel. Anak memiliki kebebasan untuk memilih permainan apa saja yang ingin dimainkannya karena bermain bersifat fleksibel.

Jika dilihat dari segi perkembangan keterampilan sosial, secara tidak langsung anak akan dilatih untuk bersikap sosial seperti bekerja sama, saling membantu, maupun saling memberi. Adanya hal tersebut maka anak akan saling berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungannya secara intens (Wiradnyana, 2020).

Teori Vygotsky menyatakan bahwa perkembangan anak tak lepas dari aktivitas sosial dan budaya. Pengetahuan, menurut Vygotsky, bukan hanya berasal dari dalam diri, tetapi juga terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi anak dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam mendukung perkembangannya (Santrock, 2007).

2. Keterampilan Sosial

Menurut Hurlock (1997) dalam bukunya "*Child Development*" mendefinisikannya sebagai kemampuan individu untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial di masyarakat. Pendapat lain dikemukakan oleh Susanto (2014) yang melihatnya sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, moral dan tradisi, serta kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Sedangkan menurut Ulum *et al.* (2020) mendefinisikannya sebagai hubungan antar manusia yang tercipta melalui interaksi sosial.

Su'ud (2017) dalam penelitiannya "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini" mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan berkomunikasi secara efektif, baik verbal maupun nonverbal, dalam berbagai situasi. Sedangkan Hapsari (2016) mendefinisikan perkembangan sosial sebagai

kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, seperti keluarga, teman sebaya, dan masyarakat. Ia menekankan pentingnya melatih anak bersosialisasi untuk mendukung perkembangan sosialnya. Sementara itu, Mayar (2013) mendefinisikan perkembangan sosial sebagai pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma, moral, dan tradisi.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan sebuah kemampuan yang kompleks dan multidimensi. Kemampuan ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

- a. Kemampuan untuk Berperilaku Sesuai Norma Sosial. Individu dengan keterampilan sosial yang baik mampu berperilaku sesuai dengan norma, nilai, dan ekspektasi sosial yang berlaku di lingkungannya.
- b. Kemampuan untuk Berinteraksi Secara Efektif. Keterampilan ini memungkinkan individu untuk membangun dan memelihara hubungan yang positif dengan orang lain melalui komunikasi yang efektif, baik verbal maupun nonverbal.
- c. Kemampuan untuk Menyesuaikan Diri dengan Lingkungan Sekitar. Perkembangan sosial memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan perubahan dan situasi baru dalam lingkungan sosialnya.
- d. Kemampuan untuk Merespons Situasi Sosial dengan Tepat. Individu dengan keterampilan sosial yang baik mampu memahami dan merespons situasi sosial dengan tepat dan sesuai dengan konteksnya

Saat dilahirkan, anak-anak belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Mereka perlu belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dan membangun hubungan dengan orang lain. Proses belajar ini disebut dengan perkembangan sosial (Susanto, 2014). Berdasarkan hal tersebut, untuk menjadi orang yang mampu bermasyarakat maka terdapat tiga proses yang dapat dilakukan menurut Hurlock (1997) diantaranya yaitu: *Pertama*, Setiap kelompok sosial memiliki norma dan aturan yang berbeda. Anak-anak perlu belajar memahami norma-norma ini dan menyesuaikan perilakunya agar dapat diterima dalam kelompok. Hal ini tidak hanya berarti mengetahui apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, tetapi juga mampu menyesuaikan perilaku sesuai dengan situasi dan konteks sosial. *Kedua*, Dalam setiap kelompok sosial, terdapat peran-peran tertentu yang harus dijalankan oleh setiap anggotanya. Anak-anak perlu belajar memahami peran-peran ini dan bagaimana menjalankannya dengan baik. Hal ini penting untuk membangun kerjasama dan interaksi yang positif dalam kelompok. *Ketiga*, Agar dapat bermasyarakat dengan baik, anak-anak perlu memiliki rasa suka terhadap orang lain dan menikmati aktivitas sosial. Sikap positif ini dapat membantu mereka untuk membangun hubungan yang lebih kuat dan menjalin interaksi yang lebih *meaningful* dengan orang lain.

Maka dari itu, hal tersebut menandakan bahwa anak telah siap untuk belajar bermasyarakat di lingkungan sosialnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) memuat beberapa aspek penting dalam perkembangan sosial anak. Aspek-aspek ini berkaitan dengan kemampuan anak

untuk berinteraksi dengan orang lain, memahami dan mengelola emosi, serta menjalin hubungan yang positif. Beberapa aspek perkembangan sosial yang terkandung dalam STPPA yaitu kesadaran sosial, meliputi: a) Mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, b) Mempertimbangkan berbagai perspektif dalam menyelesaikan masalah, c) Bernegosiasi dan berkompromi untuk mencapai kesepakatan, d) Mengendalikan diri dan tetap tenang saat menghadapi masalah, dan e) Belajar dari kesalahan dan pengalaman.

Sedangkan keterampilan komunikasi, meliputi: a) Berkomunikasi dengan jelas dan efektif menggunakan bahasa verbal dan nonverbal, b) Mendengarkan dengan baik ketika orang lain berbicara, c) Mengikuti petunjuk dan instruksi, d) Mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan informasi, dan e) Mengungkapkan perasaan dan kebutuhan dengan tepat.

Keterampilan memecahkan masalah, meliputi: a) Mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, b) Mempertimbangkan berbagai perspektif dalam menyelesaikan masalah, c) Bernegosiasi dan berkompromi untuk mencapai kesepakatan, d) Mengendalikan diri dan tetap tenang saat menghadapi masalah, dan e) Belajar dari kesalahan dan pengalaman; Keterampilan bekerja sama, meliputi: a) Bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, b) Berbagi dan bertukar barang dengan orang lain, c) Mengambil giliran dan menghormati hak orang lain, d) Memberikan bantuan dan dukungan kepada orang lain, dan e) Menerima masukan dan kritik dari orang lain;

Keterampilan beradaptasi, meliputi: a) Menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan dan situasi baru, b) Membangun hubungan yang positif

dengan orang lain dari latar belakang yang berbeda, c) Mengendalikan emosi dan perilaku dalam situasi yang berbeda, d) Belajar dari pengalaman dan menerapkannya dalam situasi baru, dan e) Membuka diri untuk menerima tantangan dan kesempatan baru.

3. Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial

Berdasarkan teori Bioekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner menyatakan bahwa perkembangan seseorang harus dilihat dan dipahami dari konteks sosialnya. Perkembangan akan muncul melalui berbagai proses yang rumit, aktif, dan interaksi dua arah antara seseorang dengan lingkungannya (Hapsari, 2016). Setiap pengalaman yang diperoleh anak akan saling berkaitan dengan pengalamannya yang lain dan menghasilkan perubahan perkembangan permanen pada anak.

Sejalan dengan hal tersebut, Froebel menganggap bahwa bermain merupakan metode terbaik yang digunakan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan memiliki nilai yang sangat berharga (Yilmaz, 2016). Oleh karena itu, memenuhi kebutuhan anak seperti bermain dapat memberikan manfaat yang penting bagi proses tumbuh kembangnya. Kegiatan tersebut juga dapat membantu anak untuk meningkatkan kemampuannya dalam berimajinasi (Herniawati & Hidayat, 2023).

Hal tersebut dipertegas oleh Nurhasanah *et al.* (2021) yang mengatakan dalam upaya memenuhi fasilitas belajar anak, maka perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan interaksi secara sosial dengan teman sebayanya. Kesempatan tersebut akan diperoleh ketika anak melakukan kegiatan bermain aktif

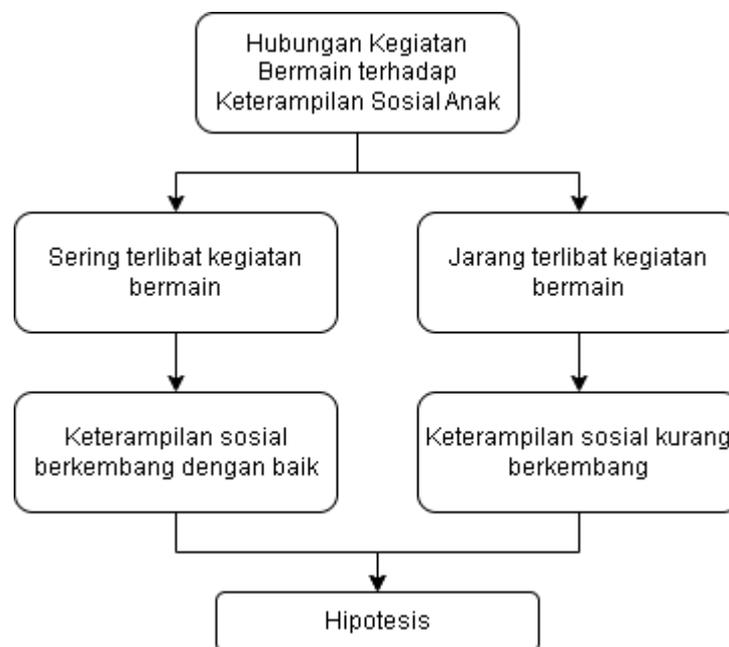
ataupun bermain pasif. Adanya kesempatan yang diberikan kepada anak dapat menjadi peranan yang penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak seperti belajar berperilaku agar diterima secara sosial oleh suatu kelompok, memainkan peranan sosial, dan perkembangan sikap sosial (Hurlock, 1997).

C. Kerangka Konseptual

Individu belajar melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan sekitar, baik itu dengan keluarga, sekolah, teman sebaya, dan orang dewasa. Dalam upaya mengembangkan keterampilan sosial anak maka perlu bagi mereka untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Melalui kegiatan bermain memungkinkan anak untuk mengamati dan meniru perilaku orang lain yang berada disekitarnya. Sejalan dengan hal tersebut, bermain dapat memberikan kemungkinan kepada anak untuk melakukan interaksi sosial seperti penyelesaian masalah, pemenuhan dasar kehidupan sosial, dan memperluas pengetahuan.

Maka dari itu, penting untuk menyediakan kegiatan bermain yang positif bagi perkembangan anak, diantaranya yaitu kegiatan bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik dan menuntut anak untuk berperan aktif dalam melakukannya. Contohnya seperti bermain sepak bola, berlari, berenang, dan memanjat. Dalam jenis bermain ini, anak-anak belajar banyak tentang kerjasama, komunikasi, dan menyelesaikan masalah. Aspek perkembangan sosial anak dapat digunakan untuk mengontrol pengaruh faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi perkembangan sosial anak.

Kesempatan yang diberikan kepada anak untuk bermain dapat membantu anak belajar mengenai berperilaku yang dapat diterima secara sosial, dapat memainkan peranan sosial, dan mengembangkan sikap sosial dalam bermasyarakat. Hal tersebut dapat membentuk anak memahami apa yang mereka harapkan dalam situasi sosial. Pengembangan keterampilan sosial dapat membantu anak menjalin hubungan yang positif dengan orang lain.



Gambar 2.1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu:

Ho: Tidak ada hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak.

H1: Terdapat hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya menggunakan angka-angka dan dianalisis menggunakan analisis statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi korelasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antar variabel. Metode ini ideal untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, umumnya dengan teknik pengambilan sampel acak. Data dikumpulkan melalui instrumen penelitian yang sebelumnya telah dirancang, dan hipotesis yang diajukan diuji menggunakan analisis data statistik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian akan dilakukan di RA Syihabuddin. Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan Islam Al-Muhaimin, yang berlokasi di Jalan Tirta Mulyo No. 66 C Dusun Klandungan, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dimulai pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2015) populasi merujuk pada kelompok yang ingin dipelajari dan dianalisis. Populasi memiliki ciri-ciri dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah anak usia dini di RA Syihabuddin.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang dipilih untuk diteliti. Sampel dapat mewakili karakteristik atau jumlah dari populasi secara keseluruhan (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Teknik *simple random sampling* digunakan karena populasi anak usia bermain di RA Syihabuddin berjumlah 60 orang.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab dari timbulnya variabel terikat dan ditandai dengan huruf X. Variabel bebas pada penelitian Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak yaitu berada pada “kegiatan bermain”. Penulis memilih kegiatan bermain karena merupakan salah satu kegiatan yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak.
2. Variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat dari munculnya variabel bebas dan ditandai dengan huruf Y. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu “keterampilan sosial”.

Penelitian ini fokus pada dua variabel yang terdiri dari variabel bebas (independen) yaitu kegiatan bermain dan variabel terikat (dependen) keterampilan sosial.

E. Definisi Operasional

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan keterampilan sosial. Berikut definisi operasional dari masing-masing variabel. Selanjutnya, definisi operasional ini akan dijabarkan menjadi beberapa indikator sebagai kisi-kisi dalam membuat instrumen sebagai berikut.

1. Kegiatan bermain

Bermain adalah aktivitas sukarela yang menyenangkan dan penuh makna bagi anak-anak, yang berperan penting dalam berbagai aspek perkembangan mereka. Melalui bermain, anak-anak melatih indra, mengkoordinasikan gerakan, menguasai tubuh, serta memperoleh pengetahuan baru. Aktivitas ini juga membantu dalam pengembangan rasa diri, keterampilan sosial, dan penyelesaian masalah melalui interaksi sosial. Bermain dapat dibagi menjadi bermain aktif, yang menciptakan kebahagiaan dan muncul dari inisiatif anak, dan bermain pasif. Suasana bermain yang nyaman dan bebas dari paksaan mendukung proses pembelajaran serta pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berperilaku sesuai dengan norma-norma sosial, berinteraksi secara efektif dengan orang lain,

menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, dan merespons situasi sosial dengan tepat. Ini mencakup kemampuan komunikasi verbal dan nonverbal, adaptasi dengan perubahan lingkungan, membangun dan memelihara hubungan positif, serta memahami dan menjalankan peran sosial dalam kelompok. Keterampilan ini penting untuk perkembangan sosial anak, membantu mereka bergaul, memahami, dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut.

a. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2015), kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang efektif. Teknik ini melibatkan penyampaian seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang kemudian diminta untuk menjawab pertanyaan atau pernyataan tersebut. Pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner dapat berupa pernyataan tertutup dengan pilihan jawaban yang terbatas, atau pernyataan terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan jawaban yang lebih bebas.

Angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert*, Sugiyono, (2015) mengemukakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi terhadap fenomena sosial maka digunakan skala likert. Variabel yang akan diukur akan dianalisis menjadi indikator variabel. Selanjutnya indikator tersebut dijadikan sebagai titik

pangkal untuk menyusun butir-butir instrumen baik itu berupa pertanyaan maupun pernyataan.

Tabel 3.1: Skema Penilaian Instrumen (Skala Likert)

Pernyataan	Skor	Keterangan
Selalu (S)	4	Dikatakan selalu apabila perilaku yang diamati selalu atau hampir selalu terjadi pada subjek yang dinilai
Sering (SR)	3	Dikatakan sering apabila perilaku yang diamati terjadi dengan frekuensi yang cukup tinggi meskipun tidak selalu
Kadang-kadang (KK)	2	Dikatakan kadang-kadang apabila perilaku yang dinilai terjadi dengan frekuensi yang tidak terlalu tinggi atau konsisten
Tidak pernah (TP)	1	Dikatakan tidak pernah apabila perilaku yang dinilai tidak pernah atau sangat jarang terjadi

2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan data, serta dapat digunakan untuk menjawab penelitian dan menguji hipotesis. Menurut Sugiyono (2015), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena yang terjadi disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar angket kegiatan bermain dan keterampilan sosial anak.

Tabel 3.2: Kisi-kisi Instrumen Variabel X

Variabel	Aspek	Indikator	No Butir		Jumlah
			+	-	
Kegiatan	Bermain	Bermain bebas dan	1, 8		3

Bermain	Aktif	spontan			
		Bermain drama	2, 9	16	2
		Bermain konstruktif	3, 10		2
		Mengumpulkan sesuatu	4	17	2
		Bermain musik	11, 25	28	2
		Eksplorasi	12, 26		2
		Olahraga	5, 13		2
	Bermain Pasif	Membaca	6, 14		2
		Mendengarkan musik	7		2
		Menonton film	29	15	2

Tabel 3.3: Kisi-kisi Instrumen Variabel Y

Variabel	Aspek	Indikator	No Butir		Jumlah
			+	-	
Keterampilan Sosial	Proses Sosialisasi	Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial	22, 23, 28, 29, 34	35	6
		Memainkan peranan sosial	24, 25, 31, 36, 37	30, 40	7
		Perkembangan sikap sosial	26, 32, 33, 38	27, 39, 41	7

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Instrumen yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang benar-benar sesuai dengan tujuannya. Artinya, instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat dan akurat (Sugiyono, 2015).

Penelitian ini menggunakan validitas isi yang disusun berdasarkan teori yang relevan. Uji validitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan cara mengkonsultasikan butir-butir instrumen kepada para ahli (*judgement expert*). Hal tersebut bertujuan agar diperoleh butir-butir instrumen yang tepat untuk menjawab semua data yang diukur (Sugiyono, 2015). Setelah itu, butir-butir instrumen diuji menggunakan matriks *Gregory*. Metode ini dipilih untuk menilai validitas isi berdasarkan penilaian dari para ahli. Kriteria uji validitas adalah:

Tabel 3.4: Kriteria Uji Validitas Matriks Gregory

Koefisien	Validitas
0,8 - 1,0	Validitas sangat tinggi
0,6 - 0,79	Validitas tinggi
0,4 - 0,59	Validitas sedang
0,2 - 0,39	Validitas rendah
0,00 - 0,19	Validitas sangat rendah

Adapun rumus untuk menentukan valid atau tidaknya instrumen yaitu sebagai berikut:

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Gambar 3.1: Rumus Gregory

Keterangan:

A = Kedua penilai menyatakan kurang relevan

B = P1 menyatakan kurang, P2 menyatakan relevan

C = P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan kurang

D = Kedua penilai menyatakan relevan

Tabel 3.5: Hasil Uji Validitas Indikator Kejelasan

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

Berdasarkan tabel 3.5 menunjukkan bahwa indikator kejelasan yang digunakan untuk mengukur variabel kegiatan bermain dan keterampilan sosial dalam penelitian ini berada direntang koefisien 0,8 - 1,0 yang artinya validitas sangat tinggi.

Tabel 3.6: Hasil Uji Validitas Indikator Kesesuaian

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

Berdasarkan tabel 3.6 menunjukkan bahwa indikator kesesuaian yang digunakan untuk mengukur variabel kegiatan bermain dan keterampilan sosial dalam penelitian ini berada direntang koefisien 0,8 - 1,0 yang artinya validitas sangat tinggi.

Tabel 3.7: Hasil Uji Validitas Indikator Ketepatan Bahasa

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

Berdasarkan tabel 3.7 menunjukkan bahwa indikator ketepatan bahasa yang digunakan untuk mengukur variabel kegiatan bermain dan keterampilan sosial dalam penelitian ini berada direntang koefisien 0,8 - 1,0 yang artinya validitas sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa semua indikator pada setiap variabel dalam penelitian ini dikatakan valid.

2. Reliabilitas

Instrumen yang baik tidak bersifat provokatif terhadap responden untuk menentukan jawaban. Instrumen yang reliabel tentunya juga akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Apabila data yang diperoleh sesuai dengan fakta, maka jika diambil secara terus menerus maka akan tetap sama. Reliabilitas merujuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan teknik *Alpha Cronbach*. Rumus *alpha* yang digunakan yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 3.2: Rumus *Alpha Cronbach*

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = rata-rata skor total

Tabel 3.8: Hasil Uji Reliabilitas

Variabel		Indikator	Nilai Alpha	Hasil	Ket.
Kegiatan Bermain (X)	Keterampilan Sosial (Y)	Kejelasan	0,6	0,62	Reliabel
		Kesesuaian	0,6	0,79	Reliabel
		Ketepatan Bahasa	0,6	0,62	Reliabel

Berdasarkan tabel 3.8 menunjukkan bahwa semua indikator yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai alpha lebih dari 0,6. Dalam hal ini berarti semua indikator dalam penelitian ini reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Berdasarkan dengan apa yang telah dicapai dalam penelitian ini, maka data yang telah terkumpul dari responden akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik inferensial untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan. Setelah data

terkumpul maka dilakukan analisis berdasarkan kriteria dasar yang telah disesuaikan dengan kriteria perkembangan keterampilan sosial anak.

Sebelum analisis tersebut dilakukan, maka akan dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas.

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data berdistribusi dengan normal atau tidak (Sugiyono, 2015). Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Lilliefors* dengan bantuan SPSS versi 25.0 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Jika nilai p (p -value) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi dengan normal.

2. Uji Signifikansi

Uji signifikansi adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah hasil yang diperoleh dari analisis data sampel cukup bermakna secara statistik untuk mewakili suatu hubungan yang nyata dalam populasi (Sugiyono, 2015). Dalam konteks penelitian ini, uji signifikansi dilakukan untuk menilai apakah hubungan antara kegiatan bermain dan perkembangan keterampilan sosial anak benar-benar secara statistik. Pengujian signifikansi dalam penelitian ini menggunakan metode *Rank Spearman* dengan bantuan SPSS versi 25.0 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Jika nilai p (p -value) $< 0,05$ maka data dapat dikatakan signifikan, sebaliknya jika nilai $p > 0,05$ maka data tidak dapat dikatakan signifikan.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk membuat keputusan tentang hasil penelitian berdasarkan data sampel (Sugiyono, 2015). Dalam konteks penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *Kendall Tau B* dengan bantuan SPSS versi 25.0 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Jika nilai p (p -value) $< 0,05$ maka data dapat dikatakan signifikan dan hipotesis diterima, sebaliknya jika nilai $p > 0,05$ maka data tidak dapat dikatakan signifikan dan hipotesis ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian hubungan kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak, yang menjadi objek penelitiannya yaitu anak-anak dengan jumlah 54 anak di RA Syihabuddin. Kuesioner disebar melalui *google form* di setiap grup *Whatsapp* kelas. Total kuesioner yang disebar sebanyak 60 kuesioner, dan 54 kuesioner dapat diolah. Hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1: Jumlah Kuesioner

Keterangan	Total
Kuesioner yang dihasilkan	60
Kuesioner tidak lengkap	6
Kuesioner yang dapat dianalisa	54

1. Deskripsi Responden Penelitian

Data primer yang berhasil dikumpulkan akan dianalisis. Analisis karakteristik responden meliputi jenis kelamin dan usia.

a. Deskripsi jenis kelamin

Deskripsi jenis kelamin terdiri dari dua karakteristik yaitu laki-laki dan perempuan.

Tabel 4.2: Jenis Kelamin Responden

Keterangan	Jumlah	Persentase
Laki-laki	30	56%
Perempuan	24	44%
Total	54	100%

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa terdiri dari dua responden yaitu laki-laki dan perempuan. Hasil deskripsi responden menunjukkan bahwa jumlah responden laki-laki sebanyak 56% dan perempuan sebanyak 44%.

b. Deskripsi usia

Tabel 4.3 menunjukkan karakteristik responden berdasarkan usia.

Tabel 4.3: Usia Responden

Keterangan	Jumlah	Persentase
3 - 4 Tahun	9	17%
4 - 5 Tahun	11	20%
5 - 6 Tahun	34	63%
Total	54	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa usia responden terbagi menjadi tiga kategori yaitu 3-4 tahun, 4-5 tahun, dan 5-6 tahun. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa mayoritas usia responden yaitu 63% dengan rentang usia 5-6 tahun.

2. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Variabel Bebas

Adapun analisis deskriptif dari variabel kegiatan bermain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif Kegiatan Bermain

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Dev	Variance
Kegiatan Bermain	54	26	50	76	62.15	6.113	37.374
Keterampilan Sosial	54	14	55	69	63.60	2.644	6.990
Valid N (listwise)	54						

Berdasarkan Tabel 4.4 dapat diketahui bahwa hasil dari jawaban responden tentang variabel kegiatan bermain ditemukan rata-rata skor sebesar 62.15 dengan standar deviasi 6.133, hal ini menunjukkan adanya variasi yang cukup besar di antara nilai-nilai responden.

b. Variabel Terikat

Tabel 4.5: Hasil Analisis Deskriptif Keterampilan Sosial

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std.Dev	Variance
Kegiatan Bermain	54	26	50	76	62.15	6.113	37.374
Keterampilan Sosial	54	14	55	69	63.60	2.644	6.990
Valid N (listwise)	54						

Berdasarkan Tabel 4.5 dapat diketahui bahwa hasil dari jawaban responden tentang variabel keterampilan sosial ditemukan rata-rata skor sebesar 63.60 dengan standar deviasi 2.644. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai responden sangat berdekatan satu sama lain.

3. Uji Hipotesis

Uji prasyarat dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis, uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada data kegiatan bermain dan keterampilan sosial dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dalam bentuk angket. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Analisis data pada uji normalitas diolah menggunakan SPSS 25.0 dengan

kriteria *Lilliefors*. Hasil uji normalitas pada data kegiatan bermain dan keterampilan sosial ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6: Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
N		54	54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	62.15	63.60
	Std. Deviation	6.113	2.644
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.071
	Positive	.085	.060
	Negative	-.091	-.071
Test Statistic		.091	.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa nilai dari variabel kegiatan bermain dan variabel keterampilan sosial pada uji normalitas dengan metode *Lilliefors* sebesar 0.200 lebih besar dari tingkat alfa sebesar 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kegiatan bermain dan variabel keterampilan sosial berdistribusi normal.

b. Uji Signifikansi

Uji signifikansi bertujuan untuk menentukan apakah hasil dari suatu analisis data cukup kuat secara statistik untuk menyimpulkan suatu perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel atau untuk menolak suatu hipotesis nol. Analisis data pada uji signifikansi diolah menggunakan SPSS 25.0 dengan metode *Rank Spearman*. Hasil uji signifikansi pada data kegiatan bermain dan keterampilan sosial ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.7: Hasil Uji Signifikansi

Correlations				
			Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
Spearman's rho	Kegiatan Bermain	Correlation Coefficient	1.000	.406**

		Sig. (2-tailed)	.	.002
		N	54	54
	Keterampilan Sosial	Correlation Coefficient	.406**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.002	.
		N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.002, karena nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kegiatan bermain dengan variabel keterampilan sosial.

c. Uji Hipotesis

Alat uji yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu analisis statistik *Kendall Tau B*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel kegiatan bermain dan keterampilan sosial. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan yaitu:

Ho: Tidak ada hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak.

H1: Terdapat hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak.

Analisis data pada uji hipotesis diolah menggunakan SPSS 25.0 dengan kriteria *Kendall Tau B*. Hasil uji hipotesis pada data kegiatan bermain dan keterampilan sosial ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.8: Hasil Uji Hipotesis

Correlations				
			Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
Kendall's tau_b	Kegiatan Bermain	Correlation Coefficient	1.000	.283**
		Sig. (2-tailed)	.	.003
		N	54	54
	Keterampilan Sosial	Correlation Coefficient	.283**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.003	.
		N	54	54

		N	54	54
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).				

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji hipotesis yang dilakukan untuk melihat apakah terdapat hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.003 (< 0.05), artinya hasil uji korelasi antara variabel kegiatan bermain dengan variabel keterampilan sosial signifikan. Sementara itu, korelasi koefisien bernilai 0.283. Dimana nilai ini berada diantara 0.200 – 0.399 dengan arah hubungan positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di RA Syihabuddin dengan pendekatan kuantitatif dan melibatkan 54 responden yaitu orang tua dari anak yang berusia 3-6 tahun. Mayoritas responden (63%) memiliki anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh antara kegiatan bermain dengan perkembangan keterampilan sosial. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Lilliefors* menunjukkan nilai 0,200 lebih besar dari nilai alfa yaitu 0,05. Hal tersebut mengindikasikan bahwa data terdistribusi normal. Selanjutnya, analisis menggunakan uji signifikansi *Rank Spearman* menghasilkan nilai 0,002, kurang dari taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Uji hipotesis dengan metode *Kendall Tau B* menghasilkan nilai 0.003, juga kurang dari taraf signifikansi 0,05.

Data tersebut mendukung hipotesis adanya hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan positif dan signifikan antara kegiatan bermain dengan keterampilan sosial anak di RA Syihabuddin. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak dalam penelitian ini berusia 5-6 tahun (63%). Anak-anak pada usia ini biasanya berada pada tahap perkembangan prasekolah akhir atau awal sekolah dasar. Umumnya anak-anak pada usia ini lebih terlibat dalam permainan sosial untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi keterlibatan anak dalam kegiatan bermain, maka semakin baik pula keterampilan sosial mereka.

Temuan ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Anggryani *et al.* (2023) yang mengatakan bahwa dalam meningkatkan sikap sosial anak, pendidik menciptakan strategi baru melalui kegiatan bermain aktif dan pasif di PAUD Nusantara. Penelitian ini menemukan bahwa para pendidik menggunakan berbagai aktivitas bermain untuk mendorong interaksi sosial, menciptakan lingkungan kondusif bagi pengembangan keterampilan sosial anak. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dewi (2022) dalam penelitiannya tentang meningkatkan perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain peran. Seperti yang telah dibahas dalam penelitian ini bahwa bermain peran merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain aktif.

Hurlock (1997) mengatakan bahwa setiap jenis permainan turut menyumbang penyesuaian pribadi dan sosial. Diperkuat oleh pendapat K.H.Rubin dan Singer (dalam Papalia *et al.*, 2013) yang mengatakan bahwa salah satu bentuk permainan

yang menjadi lebih sosial ketika anak memasuki masa prasekolah adalah permainan imajinatif dengan melibatkan anak lain. Erikson mengatakan bahwa bermain dapat membantu anak untuk mengembangkan rasa harga diri. Artinya, dengan bermain anak mendapatkan kemampuan untuk menguasai tubuh, memahami benda-benda, dan belajar keterampilan sosial. Bermain dapat menjadi cara bagi anak untuk berpikir dan menyelesaikan masalah. Tujuan anak bermain yaitu untuk memenuhi pengalamannya secara langsung dalam melakukan interaksi sosial agar mereka mendapatkan dasar dalam kehidupan sosial (Musfiroh, 2016).

Berdasarkan data yang telah diperoleh, temuan ini mendukung teori-teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya bermain dalam perkembangan sosial, seperti teori Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Selain itu, adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain mendukung konsep 'Zona Perkembangan Proksimal' yang dikemukakan oleh Vygotsky, dimana anak-anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dalam konteks bermain (Santrock, 2007). Hasil penelitian ini juga memperkuat konsep bahwa bermain bukan hanya aktivitas rekreasional, tetapi merupakan komponen penting dalam perkembangan anak secara menyeluruh, khususnya dalam aspek keterampilan sosial.

Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa bermain aktif seperti bermain bebas dan spontan, bermain drama, bermain konstruktif, mengumpulkan sesuatu, bermain musik, eksplorasi, dan olahraga memiliki hubungan yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak. Selain kegiatan bermain aktif,

adapun kegiatan bermain pasif yang memiliki hubungan signifikan terhadap keterampilan sosial anak, diantaranya yaitu membaca, mendengarkan musik, dan menonton film.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat implikasi praktis yang dapat diterapkan oleh pendidik dan orang tua untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial anak, diantaranya yaitu: 1) mengadakan program bermain bersama orang tua; 2) pendidik dapat merancang kegiatan bermain secara spesifik menargetkan pengembangan keterampilan sosial anak; dan 3) orang tua perlu didorong untuk menyediakan lebih banyak kesempatan bermain yang berkualitas di rumah. Dalam hal ini, dengan melalui kegiatan bermain maka dapat memperkuat keterampilan sosial anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini memberikan wawasan tentang pengaruh kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan:

1. Penelitian ini menggunakan sampel yang relatif kecil, yaitu 54 anak dari satu TK di Kota Malang. Ukuran sampel yang kecil dapat membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas. Hal ini mungkin tidak sepenuhnya mewakili keragaman latar belakang sosial-ekonomi dan budaya anak-anak di Indonesia.
2. Penelitian ini tidak sepenuhnya dapat mengontrol faktor-faktor eksternal seperti pengaruh keluarga atau media. Perubahan dalam keterampilan sosial mungkin juga dipengaruhi oleh faktor-faktor di luar intervensi bermain, yang dapat mempengaruhi akurasi hasil.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang hubungan kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak, penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak. Terdapat hubungan yang signifikan antara kegiatan bermain dengan perkembangan keterampilan sosial anak dengan nilai 0.003 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu 0.05. Selain itu, hasil uji signifikansi menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0.283 dengan arah hubungan positif. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara kegiatan bermain terhadap keterampilan sosial anak.

Penting untuk diketahui bahwa mayoritas responden (63%) dalam penelitian ini memiliki anak dengan rentang usia 5-6 tahun, yang mungkin mempengaruhi interpretasi hasil. Pada usia tersebut anak menunjukkan kecenderungannya untuk terlibat dalam berbagai bentuk permainan yang memiliki unsur sosial. Hasil penelitian ini memperkuat dan memperluas teori perkembangan sosial Vygotsky dan teori bermain Piaget yang mengatakan bahwa anak-anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang lebih tinggi melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dalam konteks bermain. Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, perlu diperhatikan keterbatasan seperti ukuran sample yang relatif kecil dan adanya faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kegiatan bermain. Keterbatasan ini membuka peluang

untuk penelitian lebih lanjut dengan skala yang lebih besar dan dari faktor-faktor lain. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat tentang pentingnya kegiatan bermain dalam perkembangan keterampilan sosial anak. Temuan ini memberikan implikasi signifikan bagi praktik pendidikan anak usia dini dan membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang ini.

B. Saran

Untuk penelitian masa depan, disarankan untuk:

1. Memperluas sampel ke beberapa institusi PAUD untuk meningkatkan generalisasi hasil.
2. Melakukan studi longitudinal untuk melihat efek jangka panjang kegiatan bermain terhadap perkembangan keterampilan sosial anak.
3. Mengeksplorasi jenis-jenis permainan spesifik yang paling efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggryani, I., Na'imah, N., & Meriyati, M. (2023). Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4491–4499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3970>
- Aulia, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Pentingnya Pembelajaran Musik untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 160–168. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i01.4693>
- B. Hurlock, E. (1997). *Child Development* (A. Dharma (ed.); 6th ed.). PT. Gelora Aksara Pratama.
- Bangun, C. U. B. (2020). *Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Barnett, J. H. (2018). Three Evidence-Based Strategies that Support Social Skills and Play Among Young Children with Autism Spectrum Disorders. *Early Childhood Education Journal*, 46(6), 665–672. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0911-0>
- Dewi, O. F. (2022). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermian. In *repository.metrouniv.ac.id*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.190>
- Herniawati, A., & Hidayat, Y. (2023). Metode Bermain: Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Intisabi*, 1(7), 10–18. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.2>
- Indri Hapsari, I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak* (1st ed.). PT. Indeks.
- Ismiulya, F. (2020). Konsep Bermain Aktif dan Bermain Pasif Serta Pengembangannya Bagi Anak Usia Dini. *Hamka Ilmu Pendidikan Islam: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(02), 56–69.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta' Lim*, 1(6), 459–464. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>
- Muchlisin, M. A. (2017). Permainan Bebas dan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1567>
- Musfiroh, T. (2016). Teori dan Konsep Bermain. In *Bermain dan Permainan Anak* (pp. 1–44). Universitas Terbuka Jakarta.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan*

- Konseling*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2013). *Human Development* (10th ed.). Penerbit Salemba Humanika.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Rachman, S. P. D., & Cahyani, I. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *JAPRA: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2(1), 52–65. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5312>
- Rahayu, E. P., & Mulianti. (2018). *Pengelolaan Lingkungan Belajar Outdoor Sebagai Pendukung Aktifitas Bermain PAUD*. 2, 1–7.
- Santrock, J. W. (2007). *Child Development* (11th ed.). Penerbit Erlangga.
- Senturk, E. (2021). *Permasalahan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak (TK) Sekolah Internasional: Studi Kasus Anak Didik Warga Negara Asing (WNA)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Su'ud, F. M. (2017). PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI (Analisis Psikologi Pendidikan Islam). *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 6(2), 227–253. <https://doi.org/10.36668/jal.v6i2.11>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (21st ed.). Penerbit Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (3rd ed.). Kencana.
- Susiana. (2019). PENGARUH KEGIATAN BERMAIN DRAMA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI TK MUTIARA KENJERAN SURABAYA. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 109–116.
- Tawakal, I., & Kurniati, E. (2022). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Bermain untuk Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 171–178. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2505>
- Ulum, M. S., Fitriah, N., Sudirman, Tegariyani Putri Santoso, S., Aji Sugiri, W., Azharona Susanti, R., Nur Wahyuni, E., Mukhlis, A., Hayyu Erfantinni, I., Widodo, B., Kusuma Hapsari, N., Elvira, M., Ratna Dianti, M., Putri Wahyuningtyas, D., Arlisyah Putri Utami, M., & Prihatin, J. (2020). Ensiklopedia Pendidikan Islam Anak Usia Dini. In *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Utami, D. T. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39–50. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258)

- Wiradnyana, A. (2020). Pengelolaan Lingkungan Belajar Outdoor sebagai Penunjang Aktivitas Bermain di TK. *Widya Kumara: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 68–79.
- Yilmaz, S. (2016). Outdoor Environment and Outdoor Activities in Early Childhood Education. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 423–437. <https://doi.org/10.17860/efd.80851>
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>

LAMPIRAN

A. INSTRUMEN PENELITIAN

Kisi-kisi Instrumen Angket Variabel Kegiatan Bermain (X)

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan
Kegiatan Bermain	Bermain Aktif	Bermain bebas dan spontan	<ul style="list-style-type: none"> Anak menjelajah alam dan lingkungan sekitar saat bermain Anak merasa bebas mengekspresikan diri dengan berbagai jenis alat permainan
		Bermain drama	<ul style="list-style-type: none"> Anak bermain bersama teman atau anggota keluarga dan berpura-pura menjadi orang lain Anak merasa bingung atau tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam bermain drama Anak senang bermain pura-pura dan menjadi karakter yang berbeda
		Bermain konstruktif	<ul style="list-style-type: none"> Anak bermain dengan mainan yang bisa dirakit atau dibangun Anak menciptakan bentuk atau bangunan dengan mainan konstruktif
		Mengumpulkan sesuatu	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengumpulkan mainan atau benda-benda yang menarik perhatiannya Anak marah atau frustrasi jika koleksi benda/mainannya tidak lengkap
		Bermain musik	<ul style="list-style-type: none"> Anak menyanyikan lagu-lagu atau membuat lagu sendiri Ketika mendengarkan musik, anak sering ikut bernyanyi
		Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> Anak suka bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui

			<ul style="list-style-type: none"> • Anak sering mencoba memecahkan masalah atau tantangan yang sulit
		Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> • Anak suka berlari, melompat, atau bergerak aktif saat bermain • Anak bermain bola atau permainan yang melibatkan gerakan tubuh
	Bermain Pasif	Membaca	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan cerita dari orang lain atau dibacakan oleh orang tua • Anak merasa bangga ketika berhasil membaca cerita atau buku dengan lancar
		Mendengarkan musik	<ul style="list-style-type: none"> • Anak suka mendengarkan cerita atau lagu-lagu • Anak merasa kesal jika musik yang didengarkan tidak sesuai dengan keinginannya
		Menonton film/televisi	<ul style="list-style-type: none"> • Anak senang menghabiskan waktu untuk menonton televisi • Anak belajar sesuatu dari acara televisi yang ditonton

Kisi-kisi Instrumen Variabel Perkembangan Keterampilan Sosial (Y)

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan
Perkembangan Keterampilan Sosial	Proses sosialisasi	Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Anak membantu teman yang sedang kesulitan • Anak mengucapkan kata “terima kasih” ketika mendapat bantuan atau hadiah

			<ul style="list-style-type: none"> • Anak bermain bersama teman dengan rukun • Anak berusaha memperlakukan orang lain dengan baik dan adil • Anak meminta maaf jika melakukan kesalahan • Anak menunjukkan perilaku tidak sabar atau tidak mau menunggu giliran
		Memainkan peran sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mendengarkan pendapat orang lain sebelum membuat keputusan bersama • Ketika bermain, anak mengikuti aturan yang disepakati bersama dengan teman-temannya • Anak menolak untuk mengikuti aturan atau petunjuk dari orang dewasa • Anak bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas • Anak mendengar saran atau masukan dari orang lain • Anak tidak menerima saran atau masukan dari orang lain • Anak merasa bangga jika mencapai tujuan yang ditetapkan bersama
		Perkembangan sikap sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Anak merasa senang jika temannya berhasil dalam suatu hal

			<ul style="list-style-type: none"> • Anak merasa tidak senang dengan pencapaian temannya • Ketika ada konflik dengan teman, anak mencoba menyelesaikannya dengan baik • Anak merasa nyaman saat bergaul dengan teman-temannya atau orang dewasa • Anak suka berbicara dengan orang-orang yang belum dikenal • Anak menunjukkan perilaku mendominasi atau ingin selalu memimpin • Anak hanya mau berbicara dengan orang-orang yang sudah dikenal
--	--	--	---

B. LEMBAR ANGKET

Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak

Butir-butir Pernyataan Variabel Kegiatan Bermain (X)

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	Anak menjelajah alam dan lingkungan sekitar saat bermain				
2	Anak merasa bebas mengekspresikan diri dengan berbagai jenis alat permainan				
3	Anak senang bermain pura-pura dan menjadi karakter yang berbeda				
4	Anak bermain bersama teman atau anggota keluarga dan berpura-pura menjadi orang lain				

5	Anak merasa bingung atau tidak tahu apa yang harus dilakukan dalam bermain drama				
6	Anak bermain dengan mainan yang bisa dirakit atau dibangun				
7	Anak menciptakan bentuk atau bangunan dengan mainan konstruktif				
8	Anak mengumpulkan mainan atau benda-benda yang menarik perhatiannya				
9	Anak marah atau frustrasi jika koleksi benda/mainannya tidak lengkap				
10	Anak menyanyikan lagu-lagu atau membuat lagu sendiri				
11	Ketika mendengarkan musik, anak sering ikut bernyanyi				
12	Anak suka bertanya tentang hal-hal yang belum diketahui				
13	Anak sering mencoba memecahkan masalah atau tantangan yang sulit				
14	Anak suka berlari, melompat, atau bergerak aktif saat bermain				
15	Anak bermain bola atau permainan yang melibatkan gerakan tubuh				
16	Anak suka membaca buku cerita atau komik				
17	Anak mendengarkan cerita dari orang lain atau dibacakan oleh orang tua				
18	Anak suka mendengarkan cerita atau lagu-lagu				
19	Anak merasa kesal jika musik yang didengarkan tidak sesuai dengan keinginannya				

20	Anak senang menghabiskan waktu untuk menonton televisi				
21	Anak belajar sesuatu dari acara televisi yang ditonton				

Butir-butir Pernyataan Variabel Keterampilan Sosial (Y)

No	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1	Anak membantu teman yang sedang kesulitan				
2	Anak mengucapkan kata “terima kasih” ketika mendapat bantuan atau hadiah				
3	Anak bermain bersama teman dengan rukun				
4	Anak berusaha memperlakukan orang lain dengan baik dan adil				
5	Anak meminta maaf jika melakukan kesalahan				
6	anak menunjukkan perilaku tidak sabar atau tidak mau menunggu giliran				
7	Anak mendengarkan pendapat orang lain sebelum membuat keputusan bersama				
8	Ketika bermain, anak mengikuti aturan yang disepakati bersama dengan teman-temannya				
9	Anak menolak mengikuti aturan atau petunjuk dari orang dewasa				
10	Anak bekerja sama dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tugas				
11	Anak mendengar saran atau masukan dari orang lain				

12	Anak tidak menerima saran atau masukan dari orang lain				
13	Anak merasa bangga jika mencapai tujuan yang ditetapkan bersama				
14	Anak merasa senang jika temannya berhasil dalam suatu hal				
15	Anak merasa tidak senang dengan pencapaian temannya				
16	Ketika ada konflik dengan teman, anak mencoba menyelesaikannya dengan baik				
17	Anak merasa nyaman saat bergaul dengan teman-temannya atau orang dewasa				
18	Anak suka berbicara dengan orang-orang yang belum dikenal				
19	Anak menunjukkan perilaku mendominasi atau ingin selalu memimpin				
20	Anak hanya mau berbicara dengan orang-orang yang sudah dikenal				

Skema Penilaian Instrumen (Skala Likert)

Pernyataan	Skor	Keterangan
Selalu (S)	4	Dikatakan selalu apabila perilaku yang diamati selalu atau hampir selalu terjadi pada subjek yang dinilai
Sering (SR)	3	Dikatakan sering apabila perilaku yang diamati terjadi dengan frekuensi yang cukup tinggi meskipun tidak selalu
Kadang-kadang (KK)	2	Dikatakan kadang-kadang apabila perilaku yang dinilai terjadi dengan frekuensi yang tidak terlalu tinggi atau konsisten

Tidak pernah (TP)	1	Dikatakan tidak pernah apabila perilaku yang dinilai tidak pernah atau sangat jarang terjadi
-------------------	---	--

D. HASIL PENILAIAN VALIDATOR

.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

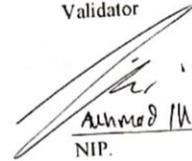
Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar angket untuk orang tua ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon memberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Malang,

Validator


Ahmad Mukhlis
NIP.

				4			4			4
18	Anak suka berbicara dengan orang-orang yang belum dikenal			✓			✓			✓
19	Anak menunjukkan perilaku mendominasi atau ingin selalu memimpin			✓			✓			✓
20	Anak hanya mau berbicara dengan orang-orang yang sudah dikenal			✓			✓			✓

D. KOMENTAR UMUM DAN SARAN

- Penggunaan instrumen Rasio, masih ada atau pakai cara lain?
- Pada urut tertentu, anak tidak ada kewajiban w. berbagi mainan / hal yg dimiliki.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, lembar angket untuk orang tua ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon memberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu

Malang,

Validator

Rizka Adhara S.

NIP. 19890805 2023212051

E. HASIL VALIDITAS INSTRUMEN

Hasil Uji Validitas Indikator Kejelasan

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

Hasil Uji Validitas Indikator Kesesuaian

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

Hasil Uji Validitas Indikator Ketepatan Bahasa

Tabulasi 2x2 Variabel Kegiatan Bermain dan Keterampilan Sosial		Ahli 2	
		Kurang relevan (Skor 1-2)	Sangat relevan (Skor 3-4)
Ahli 1	Kurang relevan (Skor 1-2)	0	0
	Sangat relevan (Skor 3-4)	0	41

F. HASIL RELIABILITAS INSTRUMEN

Variabel		Indikator	Nilai Alpha	Hasil Reliabilitas	Ket.
Kegiatan Bermain (x)	Keterampilan Sosial (Y)	Kejelasan	0,6	0,62	Reliabel
		Kesesuaian	0,6	0,80	Reliabel
		Ketepatan Bahasa	0,6	0,62	Reliabel

G. STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev	Variance
Kegiatan Bermain	54	26	50	76	62.15	6.113	37.374
Keterampilan Sosial	54	14	55	69	63.60	2.644	6.990
Valid N (listwise)	54						

H. UJI NORMALITAS LILLIEFORS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
N		54	54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	62.15	63.60
	Std. Deviation	6.113	2.644
Most Extreme Differences	Absolute	.091	.071
	Positive	.085	.060
	Negative	-.091	-.071
Test Statistic		.091	.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

I. UJI SIGNIFIKASI RANK SPEARMAN

Correlations

			Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
Spearman's rho	Kegiatan Bermain	Correlation Coefficient	1.000	.406**
		Sig. (2-tailed)	.	.002
		N	54	54

Keterampilan Sosial	Correlation Coefficient	.406**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.002	.
	N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

J. UJI HIPOTESIS KENDALL TAU B

Correlations

			Kegiatan Bermain	Keterampilan Sosial
Kendall's tau_b	Kegiatan Bermain	Correlation Coefficient	1.000	.283**
		Sig. (2-tailed)	.	.003
		N	54	54
	Keterampilan Sosial	Correlation Coefficient	.283**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.003	.
		N	54	54

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

K. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2534/Un.03.1/TL.00.1/06/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

27 Juni 2024

Kepada

Yth. Kepala RA Syihabuddin
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Khairina Retnaning Tyas
NIM : 200105110052
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak
Lama Penelitian : Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip

L. SURAT IZIN VALIDASI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B.195/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 21 Mei 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Akhmad Mukhlis, MA
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Khairina Retnaning Tyas
NIM : 200105110052
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-26/Un.03/FITK/PP.00.9/07/2024 02 Juli 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Rikza Azharona Susanti, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Khairina Retnaning Tyas
NIM : 200105110052
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak
Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



M. JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110052
 Nama : Khairina Retnaning Tyas
 Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Dosen Pembimbing : Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd
 Judul Skripsi : Hubungan Kegiatan Bermain terhadap Keterampilan Sosial Anak

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	21 September 2023	BAB 1 Proposal Penelitian Evaluasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Belajar Siswa di RA Syihabuddin Landungsari Kabupaten Malang	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	4 Oktober 2023	Pengaruh Lingkungan Bermain Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak di RA Syihabuddin	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	10 Oktober 2023	Pengaruh Lingkungan Bermain Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	26 Oktober 2023	BAB I Pengaruh Lingkungan Bermain Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Belum Dikoreksi
5	26 Oktober 2023	BAB I Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Belum Dikoreksi
6	1 November 2023	Bab I Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Belum Dikoreksi
7	24 November 2023	Bab 2 Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Belum Dikoreksi
8	7 Desember 2023	BAB III Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	7 Maret 2024	Revisi Proposal Seminar Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Genap 2023/2024	Belum Dikoreksi
10	21 Maret 2024	Revisi Proposal Pengaruh Lingkungan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

11	28 Maret 2024	Teori Bab II	Genap 2023/2024	Belum Dikoreksi
12	25 April 2024	Revisi Proposal Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
13	30 April 2024	Kisi-Kisi Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
14	3 Mei 2024	Instrumen Penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
15	3 Mei 2024	Lembar Validasi Instrumen Penelitian	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
16	15 Mei 2024	Instrumen Penelitian dan Lembar Validasi	Genap 2023/2024	Belum Dikoreksi

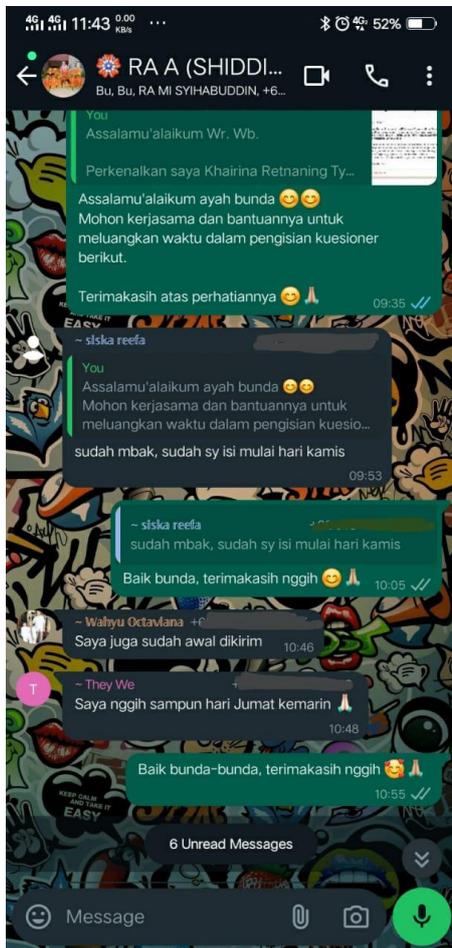
Malang, 15 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

N. FOTO/DOKUMENTASI



M. BIODATA MAHASISWA



Nama : Khairina Retnaning Tyas

NIM : 200105110052

Tempat Tanggal Lahir : Kotawaringin Timur, 10 September 2002

Fakultas/Jurusan/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tahun Masuk : 2020

Alamat Rumah : Jl. Ki Hajar Dewantara, Kuala Pembuang II, Kecamatan Seruyan Hilir, Kab. Seruyan, Kalimantan Tengah

No. Telp : 081254452036

Alamat Email : khairinaret@gmail.com