

Pengaruh Metode Permainan Edukatif terhadap Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak

Putu Agus Indrawan, Betrics Maria Mando, Suriata Suriata

Prodi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan,
Jl. Amal Lama No.1, Tarakan, Kalimantan Utara, Indonesia 77123
E-mail: putuagusindra1@gmail.com

Artikel diterima: 25 Agustus 2017; direvisi 30 Oktober 2017; disetujui 7 November 2017

Abstract: The aims of this study is to determine the effect of educational game on kindergarten students's social interaction. This quantitative research uses Quasi Experimental research design in Reversal Time Series Design. The population in this study were 56 B1 grade kindergarten students of Taman Kanak-kanak St. Francis Xaverius Tarakan, then we took ten of them as a sample. The data collected using observation. The data were analysed using graphical analysis technique, then a decision were made based on: frequency, latency, tendency of stability, tendency of chart direction, and level change. The results show that educational games have a significant positive effect on kindergarten students's social interaction.

Keywords: educational games; social interaction; kindergarten student

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial siswa taman kanak-kanak katolik (TKK). Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain penelitian Quasi Eksperimental dalam bentuk Reversal Time Series Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 56 siswa kelas B1 TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan yang kemudian diambil sepuluh siswa sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis grafik dengan ketentuan pengambilan keputusan analisis grafik berdasarkan: frekuensi, latensi, kecenderungan stabilitas, kecenderungan arah grafik, dan level perubahan. Hasil menunjukkan bahwa permainan edukatif memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap interaksi sosial siswa TKK.

Kata kunci: permainan edukatif; interaksi sosial; siswa taman kanak-kanak

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Periode awal tersebut sering disebut sebagai masa prakelompok dimana sikap sosial dan pola perilaku sosial siswa dibentuk dan siswa mulai dapat menjadi bagian dari anggota kelompok serta saling berinteraksi. Usia-usia awal (tahun-tahun prasekolah), yaitu sekitar dua sampai enam tahun, merupakan periode diletakkannya dasar struktur interaksi yang kompleks yang dibentuk di dalam kehidupan seorang siswa (Hurlock, 2005). Ketika masa awal siswa memasuki dunia pendidikan, siswa mulai berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman sebayanya secara positif ataupun negatif. Siswa-siswa yang berusia kurang lebih 2 tahun lebih banyak menghabiskan 10% dari waktu siangnya untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan pada usia 4 tahun, waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya meningkat menjadi 20% (Santrock, 2007).

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto & Soemarjan, 2007). Dalam tulisan ini, interaksi sosial yang dimaksud

adalah interaksi sosial siswa dengan teman sebaya, khususnya dalam kelompok bermain yang berkaitan dengan kemampuan siswa bekerja sama dengan teman, kemampuan siswa menghargai sesamanya, siswa mau berbagi miliknya dengan siswa lain, dan kemampuan siswa dalam berempati.

Hasil observasi di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa belum meningkat dengan cukup baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama satu minggu, proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih monoton dan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar serta kurang aktif berinteraksi dengan siswa lain. Hal ini menyebabkan siswa tidak terbiasa untuk bekerja sama, saling berbagi dengan orang lain, bersikap empati dan menghargai pendapat atau hak milik orang lain.

Pola interaksi sosial yang terjalin antar siswa menunjukkan bahwa sebagian siswa masih sering membentuk kelompok bermain sendiri khususnya dengan teman yang disukai. Beberapa siswa yang cenderung hanya berteman dengan teman tertentu, terlihat jarang berkumpul dengan teman-teman lainnya dan lebih memilih menyendiri. Ketika jam istirahat, beberapa siswa tersebut lebih memilih langsung menemui orang tuanya daripada bermain bersama siswa lain. Hasil wawancara awal yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas pada hari jumat 29 juli 2016 menunjukkan bahwa kemampuan interaksi sosial sebagian besar siswa di TKK St. Fansiskus Xaverius Tarakan, khususnya kelompok B masih dalam kategori rendah. Hal ini nampak dari beberapa siswa yang kurang berinteraksi dengan siswa lain, lebih suka bermain sendiri, pemalu dan kurang rasa percaya diri.

Perlu peningkatan kemampuan interaksi sosial pada siswa yang diorientasikan sejak dini. Hal ini dikarenakan pada usia dini perkembangan sosial anak masih memiliki sifat egosentris, yaitu anak hanya dapat memandang dari sisi dirinya saja. Anak tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Interaksi sosial menjadi salah satu acuan ketika siswa mulai masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Apabila pada masa kanak-kanak siswa mampu melakukan hubungan sosial atau berinteraksi dengan baik, maka siswa akan lebih mudah dalam melakukan penyesuaian sosial dengan baik, dan siswa akan mudah diterima sebagai anggota kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekitarnya (Hurlock, 2005).

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial dapat dilakukan melalui proses belajar sambil bermain yang membuat siswa merasa senang, nyaman, dan aman. Penggunaan media bermain dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada siswa, seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa, emosi, fisik serta perkembangan sosial. Melalui sebuah permainan yang dimainkan siswa bersama dengan temannya, siswa akan terdorong untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas bagi siswa untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya serta membuat proses belajar yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan (Domili, 2014).

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat membantu mengembangkan berbagai aspek kecerdasan siswa (Nurani, 2009). Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial karena melalui sebuah permainan siswa belajar bagaimana berinteraksi dengan teman maupun orang-orang yang berada di sekitarnya (Ismail, 2006).

Berdasarkan studi literatur, belum ditemukan penelitian yang menggunakan permainan edukatif untuk mengintervensi kemampuan interaksi sosial siswa, terlebih pada jenjang pendidikan siswa usia dini (PAUD). Demikian pula belum ditemukan penelitian serupa dengan menggunakan desain penelitian *time series* melalui permainan edukatif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa serta dapat memberikan kesenangan bagi siswa dalam proses belajar dan bermain dengan teman-temannya. Berdasarkan paparan di atas, maka penulisan artikel ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial siswa kelas B1 di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *Reversal Time Series Design* (Leedy & Ormrod, 2005). Dalam desain ini, kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak sebab subjek pada penelitian ini diambil berdasarkan kriteria/pertimbangan tertentu. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Sebelum diberi intervensi, kemampuan interaksi sosial siswa terlebih dulu diukur lewat observasi dengan tujuan untuk mengetahui keadaan tingkat interaksi sosial kelompok sebelum diberikan intervensi. Intervensi diberikan sebanyak empat kali dengan jenis permainan edukatif yang berbeda-beda pada setiap pertemuan. Observasi dilakukan sebanyak delapan kali setiap sebelum dan sesudah pemberian intervensi.

Subjek yang dipilih adalah 56 siswa kelas B di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu cara mengambil subjek berdasarkan atas adanya tujuan dan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015). Latar belakang penggunaan teknik pengambilan subjek ini adalah hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas dan kepala sekolah di sekolah subjek. Hasil wawancara awal menunjukkan ada beberapa siswa yang punya tingkat interaksi sosial yang rendah, kemudian 10 di antaranya dijadikan subjek. Selain pertimbangan yang telah disebutkan, dalam bimbingan kelompok jumlah anggota yang dapat diberikan perlakuan (intervensi) idealnya berkisar tiga sampai 15 orang (Prayitno, 2012), dan ditentukan subjek adalah sepuluh siswa dari populasi yang ada.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data adalah lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data dengan menggunakan grafik. Grafik terbagi menjadi tiga macam yaitu grafik batang, grafik garis dan grafik lingkaran (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006). Grafik garis digunakan untuk menampilkan data yang ditampilkan secara berkelanjutan dengan menggunakan garis atau kurva (Sunanto et al., 2006). Grafik garis digunakan untuk menggambarkan suatu perkembangan atau perubahan dari waktu ke waktu pada sebuah objek yang diteliti. Adapun ketentuan pengambilan keputusan analisis grafik berdasarkan: frekuensi, latensi, kecenderungan stabilitas, kecenderungan arah grafik, dan level perubahan.

HASIL

Hasil diperoleh dari data observasi sebanyak delapan kali terhadap sepuluh siswa yang menjadi sampel penelitian. Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis grafik. Adapun ketentuan pengambilan keputusan analisis grafik berdasarkan: (1) frekuensi; (2) latensi; (3) kecenderungan stabilitas; (4) kecenderungan arah grafik (*trend*); dan (5) tingkat perubahan (*level change*). Hasil analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Frekuensi

Data frekuensi diperoleh melalui observasi terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sebelum (-) dan sesudah (+) pemberian intervensi. Data frekuensi kemampuan interaksi sosial siswa tiap indikator dapat dilihat pada tabel 1 sampai dengan tabel 4. Setelah dilakukan delapan kali observasi terhadap kemampuan interaksi sosial siswa, diperoleh data skor tiap indikator. Indikator “kerja sama” menunjukkan skor 410, indikator “mau berbagi” menunjukkan skor 438, indikator “sikap saling menghargai” menunjukkan skor 424, dan indikator “sikap empati” menunjukkan skor 225. Data dari hasil observasi tersebut kemudian ditampilkan dalam bentuk grafik yang disajikan pada gambar 1 sampai dengan gambar 4.

Gambar 1 sampai dengan gambar 4 menunjukkan grafik hasil dari observasi terhadap sepuluh sampel yang dilakukan sebanyak delapan kali. Gambar 1 merupakan hasil observasi terhadap indikator “kerja sama” dengan jumlah aspek yang diamati sebanyak sepuluh aspek, gambar 2 merupakan indikator “sikap mau berbagi” dengan jumlah aspek yang diamati sebanyak sembilan aspek, gambar

Tabel 1 Data Frekuensi Indikator Kerja Sama Sebelum Intervensi

Kode Siswa	Observasi 1	Observasi 2	Observasi 3	Observasi 4	Observasi 5	Observasi 6	Observasi 7	Observasi 8	Jumlah
DJ	2	4	5	5	7	6	7	8	44
F	3	2	3	4	6	5	8	8	39
GE	3	3	5	4	6	7	8	8	44
HC	2	4	5	7	6	6	7	8	45
HS	3	2	4	5	7	6	7	8	42
JR	2	4	5	5	6	7	8	8	45
MG	2	4	5	5	7	6	7	8	44
MJ	2	4	5	5	7	6	7	8	44
NN	3	2	3	4	6	5	8	8	39
SM	3	3	5	4	6	7	8	8	44

Tabel 2 Data Frekuensi Indikator Sikap Saling Berbagi Sebelum Intervensi

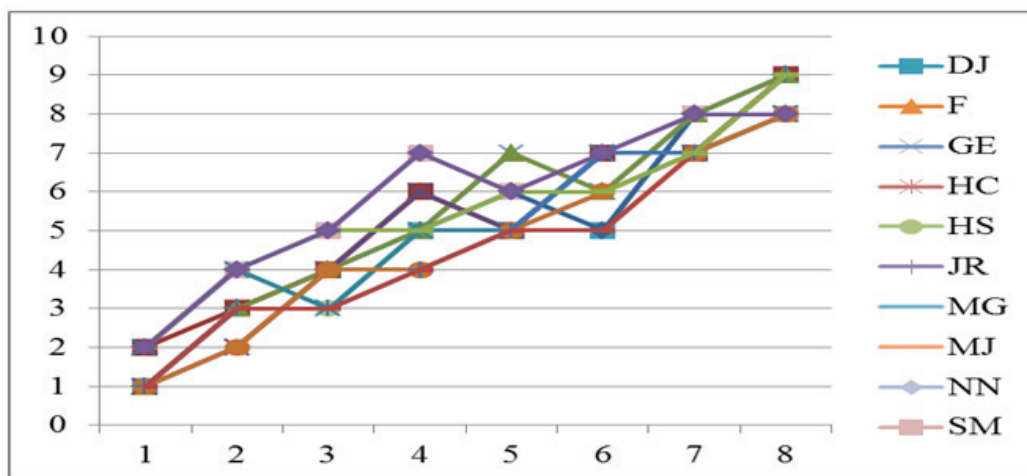
Kode Siswa	Observasi 1	Observasi 2	Observasi 3	Observasi 4	Observasi 5	Observasi 6	Observasi 7	Observasi 8	Jumlah
DJ	1	3	4	5	6	5	8	9	41
F	2	3	4	6	5	7	7	9	43
GE	1	3	4	5	7	6	8	9	43
HC	1	2	4	6	5	7	7	8	40
HS	2	4	3	5	5	7	7	8	41
JR	1	2	4	4	5	6	7	8	37
MG	1	1	3	4	5	7	7	9	37
MJ	1	3	3	4	5	5	7	9	37
NN	2	4	5	5	6	6	7	9	44
SM	3	3	5	4	6	7	8	8	44

Tabel 3 Data Frekuensi Indikator Sikap Saling Menghargai Sebelum Intervensi

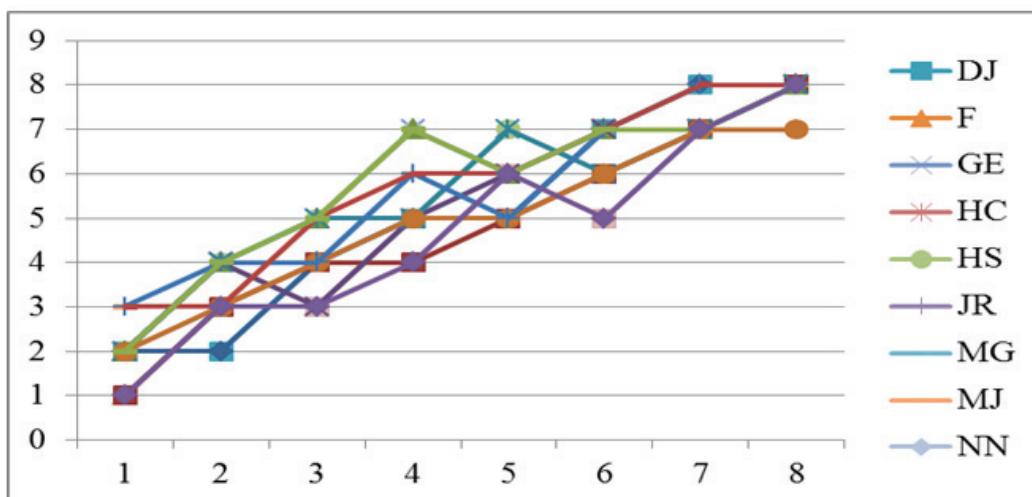
Kode Siswa	Observasi 1	Observasi 2	Observasi 3	Observasi 4	Observasi 5	Observasi 6	Observasi 7	Observasi 8	Jumlah
DJ	2	2	4	5	5	7	8	8	41
F	1	3	4	4	5	6	7	8	38
GE	2	4	5	7	6	7	7	8	46
HC	2	4	3	5	6	7	7	8	42
HS	2	4	5	5	7	6	7	8	44
JR	2	3	4	5	5	6	7	7	39
MG	3	4	4	6	5	7	8	8	45
MJ	3	3	5	6	6	7	8	8	46
NN	2	4	5	7	6	7	7	8	46
SM	1	3	3	4	6	5	7	8	37

Tabel 4 Data Frekuensi Sikap Empati Sebelum Intervensi

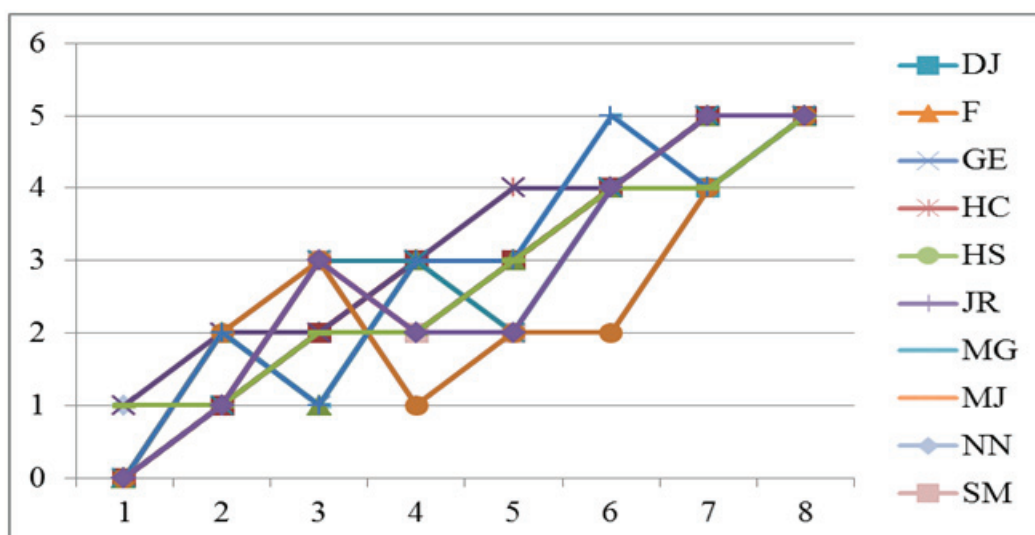
Kode Siswa	Obsersi 1	Obsersi 2	Obsersi 3	Obsersi 4	Obsersi 5	Obsersi 6	Obsersi 7	Obsersi 8	Jumlah
DJ	0	1	2	2	3	4	4	5	21
F	0	1	2	3	3	4	5	5	23
GE	0	2	1	3	3	4	5	5	23
HC	1	2	2	3	4	4	5	5	26
HS	0	1	3	3	2	4	5	5	23
JR	0	2	3	1	2	2	4	5	19
MG	0	2	1	3	3	5	4	5	23
MJ	0	1	3	2	3	4	5	5	23
NN	1	1	2	2	3	4	4	5	22
SM	0	1	3	2	2	4	5	5	22



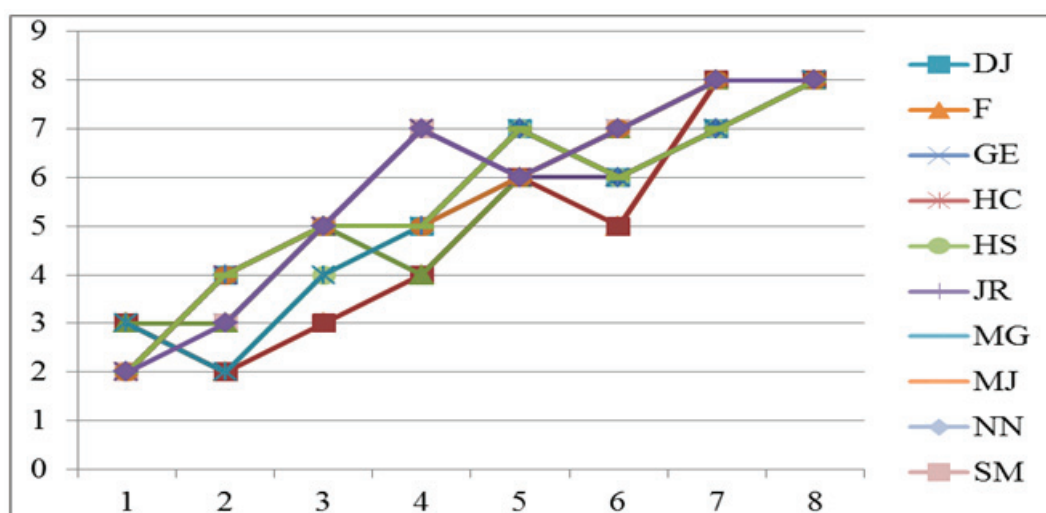
Gambar 1 Grafik Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Indikator Kerja Sama



Gambar 2 Grafik Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Indikator Mau Berbagi



Gambar 3 Grafik Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Indikator Saling Menghargai



Gambar 4 Grafik Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Indikator Sikap Empati

3 adalah indikator “sikap saling menghargai” dengan jumlah aspek yang diamati sebanyak sembilan aspek dan pada gambar 4 merupakan aspek yang terakhir yaitu “sikap empati” dengan jumlah aspek yang diamati sebanyak enam aspek. Setiap indikator di tiap grafik menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik atau meningkat, dengan kata lain hasil observasi terhadap kemampuan interaksi sosial sampel menunjukkan perubahan yang sangat baik dari waktu ke waktu.

Latensi

Pencatatan data latensi adalah pencatatan terhadap berapa lama waktu yang diperlukan siswa untuk memulai suatu perilaku setelah mendapat stimulus. Pencatatan data latensi dilakukan pada saat pelaksanaan kegiatan permainan edukatif. Agar lebih mudah melakukan pencatatan, kegiatan permainan edukatif direkam. Salah satu contoh pencatatan data latensi pada subjek SM dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Pencatatan Data Latensi

Permainan	Waktu		Latensi
	Pemberian Stimulus	Mulai Merespon	
1	08.30	08.33	3 menit
2	08.30	08.32	2 menit
3	08.30	08.39	9 menit
4	08.30	08.37	7 menit

Tabel 6 Kecenderungan Stabilitas

No.	Indikator	Kode Siswa										Keterangan
		DJ	F	GE	HC	HS	JR	MG	MJ	NN	SM	
1.	Kerja Sama	25	25	25	25	25	37,5	25	12,5	50	12,5	(Tidak Stabil)
2.	Mau Berbagi	37,5	12,5	25	25	12,5	12,5	37,5	12,5	37,5	25	(Tidak Stabil)
3.	Saling Menghargai	25	12,5	12,5	12,5	37,5	25	12,5	25	25	12,5	(Tidak Stabil)
4.	Sikap Empati	12,5	25	25	12,5	25	25	25	37,5	12,5	12,5	(Tidak Stabil)
	Rata-Rata	25	19	22	19	25	25	25	22	31,25	16	(Tidak Stabil)

Catatan: angka disajikan dalam persen

Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu. Dalam menentukan kecenderungan stabilitas pada masing-masing kondisi, persentase kestabilan sebesar 85%-95% dikatakan stabil (Sunanto et al., 2006). Persentase stabilitas disajikan pada tabel 6.

Karena persentase stabilitas dari ke sepuluh siswa tidak ada yang diatas 85% maka dikatakan tidak stabil. Hal tersebut dapat terjadi karena dipengaruhi oleh faktor-faktor dari luar yang tidak dapat dikontrol setelah pemberian perlakuan (intervensi). Faktor lain tersebut berkaitan dengan intensitas bertemu dengan sampel yang hanya pada waktu pemberian permainan dan pelaksanaan observasi, sehingga sampel kurang dapat dipantau perkembangan interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari.

Kecenderungan Arah Grafik (*Trend*)

Melalui data hasil observasi, kecenderungan arah grafik (*trend*) menunjukkan perubahan data sampel dari sesi ke sesi. Hasil observasi kecenderungan arah grafik dari ke sepuluh sampel data yang diperoleh menunjukkan ke arah stabil dan cenderung terus membaik.

Tingkat Perubahan (*Level Change*)

Untuk menentukan level perubahan (*level change*) data dalam suatu kondisi, langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut : (1) menentukan besar data poin pertama dan terakhir dalam suatu kondisi, (2) mengurangi data yang besar dengan data yang kecil, (3) menentukan selisihnya, apakah menunjukkan arah yang meningkat (+), stabil (=), atau menurun (-).

Data level perubahan merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap kemampuan interaksi sosial siswa pada setiap indikator yang dilakukan sebanyak delapan kali. Salah satu contoh perhitungannya disajikan pada tabel 7.

Tabel 7 Level Perubahan (*Level Change*)

Indikator	Kode Siswa										Keterangan
	DJ	F	GE	HC	HS	JR	MG	MJ	NN	SM	
Kerja Sama	3-1 = 2 (+)	3-2 = 1 (+)	3-1 = 2 (+)	2-1 = 1 (+)	4-2 = 2 (+)	2-1 = 1 (+)	1-1 = 0 (=)	3-1 = 2 (+)	4-2 = 2 (+)	4-2 = 2 (+)	Obs1/ Obs2
	5-4 = 1 (+)	6-4 = 2 (+)	5-4 = 1 (+)	6-4 = 2 (+)	5-3 = 2 (+)	4-4 = 0 (=)	4-3 = 1 (+)	4-3 = 1 (+)	5-5 = 0 (=)	7-5 = 2 (+)	Obs3/ Obs4
	6-5 = 1 (+)	7-5 = 2 (+)	7-6 = 1 (+)	7-5 = 2 (+)	7-5 = 2 (+)	6-5 = 1 (+)	7-5 = 2 (+)	5-5 = 0 (=)	6-6 = 0 (=)	7-6 = 1 (+)	Obs5/ Obs6
	9-8 = 1 (+)	9-7 = 2 (+)	9-8 = 1 (+)	8-7 = 1 (+)	8-7 = 1 (+)	8-7 = 1 (+)	9-7 = 2 (+)	9-7 = 2 (+)	9-7 = 2 (+)	8-8 = 0 (=)	Obs7/ Obs8

Berdasarkan hasil perhitungan pada data di tabel 7, dapat diketahui hasil observasi terhadap sepuluh siswa menunjukkan bahwa data menuju ke arah yang stabil dan semakin membaik/meningkat. Dengan demikian permainan edukatif efektif untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan.

PEMBAHASAN

Permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat dijadikan alat pendidikan yang bersifat mendidik (Adriana, 2011). Melalui permainan edukatif, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar dengan cara yang sangat menyenangkan. Permainan edukatif sangat cocok diberikan kepada siswa di taman kanak-kanak, selain permainan ini mudah dilakukan, permainan edukatif juga merupakan suatu bentuk permainan yang mencakup semua jenis permainan baik permainan tradisional maupun modern (Satria, 2013). Pemberian permainan edukatif merupakan salah satu penunjang pembelajaran yang sangat efektif yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan siswa (Hendayani, 2009). Beberapa sumber menyebutkan permainan edukatif telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Rohwati, 2012; Khobir, 2013).

Secara teoritis permainan edukatif memiliki banyak manfaat/faedah dalam mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa, salah satunya adalah aspek sosial. Permainan edukatif memberikan banyak manfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta dapat meningkatkan kemampuan sosial (Ismail, 2006). Permainan edukatif juga dapat meningkatkan kreativitas pada siswa usia dini dengan peningkatan mencapai 71,72% (Tutik, 2012). Penelitian serupa juga membuktikan bahwa permainan edukatif sangat efektif diberikan kepada siswa usia dini atau siswa taman kanak-kanak (Pito, 2012). Permainan edukatif juga terbukti meningkatkan kemampuan berbahasa siswa (Astuti & Nurhayati, 2015). Permainan edukatif memang telah terbukti mampu memberikan efek positif pada siswa (Adiarti, 2009; Bernard, 2015; Juan & Chao, 2015; Manita, 2015; Rahmawati, 2014).

Berbagai manfaat tersebut menggambarkan bagaimana metode permainan edukatif dapat mengembangkan berbagai aspek dalam diri siswa khususnya meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan metode permainan edukatif, kemampuan interaksi sosial pada siswa masih rendah. Kondisi perkembangan kemampuan interaksi sosial siswa bisa dilihat pada gambar 1 sampai gambar 4. Setelah diberikan permainan edukatif, kemampuan interaksi sosial siswa meningkat. Hasil tersebut dapat dilihat pada data frekuensi yang didapatkan lewat observasi sebanyak delapan kali, kecenderungan arah grafik menggambarkan kestabilan dan peningkatan ke arah yang membaik.

Secara keseluruhan, kemampuan interaksi sosial ke sepuluh subjek meningkat setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan edukatif. Semakin sering siswa dilibatkan dalam permainan kelompok, maka dampak yang positif dalam perkembangan kemampuan interaksi sosial siswa akan

semakin nampak. Dengan demikian metode permainan edukatif efektif memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa.

Penulisan artikel ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut menyangkut kegiatan dalam observasi maupun pemberian intervensi, dan faktor-faktor dari luar yang tidak dapat dikontrol setelah pemberian intervensi. Terlepas dari itu, subjek juga tidak dapat dikendalikan sepenuhnya. Ada beberapa faktor lain yang berpengaruh dan tidak dapat dikontrol, karena intensitas bertemu dengan subjek yang hanya dapat dilakukan di sekolah pada waktu pemberian permainan dan pelaksanaan observasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial siswa di TKK St. Fransiskus Xaverius Tarakan dapat ditingkatkan melalui metode permainan edukatif. Beberapa saran ditujukan pada: (1) sekolah agar dapat mengaplikasikan metode permainan edukatif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa; (2) peneliti selanjutnya agar lebih memerhatikan faktor-faktor dari luar yang dapat menghambat proses penelitian, khususnya faktor-faktor yang tidak dapat dikontrol, agar tidak diperoleh data yang membias.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains di Taman Kanak-Kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1). Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/499>
- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nurhayati, D. A. W. (2015). Improving Students ' English Pronunciation Ability through Go Fish Game and Maze Game. *Dinamika Ilmu*, 15(2), 215–233. Diambil dari https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/72/201
- Bernard, M. (2015). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Serta Disposisi Matematik Siswa SMK dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash CS 4.0. *Infinity Journal*, 4(2). Diambil dari <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/84>
- Domili, S. D. (2014). *Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Melalui Teknik Bermain Kelompok di TK Cempaka Kecamatan Kota Utara Kota Gorontalo*. (Unpublished bachelor's thesis) Universitas Negeri Gorontalo.
- Hendayani, E. S. (2009). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal PGPAUD Tambusai*, 1(1)
- Hurlock, E. B. (2005). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Istiwidayanti, Trans). Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Juan, Y. K., & Chao, T. W. (2015). Game-based Learning for Green Building Education. *Sustainability*, 7(5), 5592–5608. <http://dx.doi.org/10.3390/su7055592>
- Khobir, A. (2013). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. Diambil dari <http://e-journal.stain-pekalongan.ac.id/index.php/forumtarbiyah/article/view/262>
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2005). *Practical Research*. Pearson Custom.
- Manita, V. (2015). Education-Game Planning of Primary School Children as a Means of Intercultural Competence and European Identity. *Journal of Danubian Studies and Research*, 5(2), 83–88. Diambil dari <http://www.journals.univ-danubius.ro/index.php/research/article/view/2911/2466>

- Nurani, S. Y. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Pito, A. (2012). Pengaruh Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAI Terhadap Kreativitas Siswa Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lemponsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1)
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang: FIP-UNP.
- Rahmawati, A. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 382–392. Diambil dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2875>
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Satria, W. P. (2013). *99 Permainan Edukatif Untuk Melatih Kecerdasan & Kreativitas Siswa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Soekanto, S., & Soemarjan, S. (2007). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2006). *Penelitian dengan Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Tutik, T. (2012). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, RT 02/RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012*. (Unpublished bachelor's thesis) Universitas Muhammadiyah Surakarta.