

PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK AL-AMIN

Ibrahim Latepo¹, Siti Rahmi², M. Said Zainuddin³

¹Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

²Universitas Borneo Tarakan

³Universitas Negeri Makassar

Email: Latepoibrahim@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of the educational game method on the social interaction of Class B1 Kindergarten AL-AMIN Tarakan in the academic year 2021/2022. This research method is using a quantitative approach with Quasi-Experimental design research in the form of Reversal Time Series Design. The population in this study was 56 children and a sample of 10 children in class B1 AL-AMIN Kindergarten Tarakan in the 2021/2022 academic year. The data collection technique used is observation. The data analysis technique in this study is a graph analysis technique with the provisions of graph analysis decision-making based on, Frequency, Latency, Stability Tendency, Graph Direction Tendency, and Level of Change. Based on the results of data analysis obtained through observations made before and after giving treatment (intervention) in the form of different educational game methods and experienced a significant increase. Based on the results obtained from the frequency data, it shows an increase during the observation, based on the trend the direction of the graph (trend) shows a stable and improving/increasing direction, and at the level of change the data obtained tends to be stable and increasing. So it can be concluded that there is an effect of the educational game method on the social interactions of B1 graders at AL-AMIN Kindergarten Tarakan in the 2021/2022 academic year.

Keywords : *Educative Games Method, Social Interaction, Kinder Garten Pupils*

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial Anak Kelas B1 TK AL-AMIN Tarakan Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan desain penelitian Quasi Eksperimental design dalam bentuk Reversal Time Series Design. Populasi dalam penelitian ini yaitu 56 anak dan sampel 10 anak kelas B1 TK AL-AMIN Tarakan Tahun Pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis grafik dengan ketentuan pengambilan keputusan analisis grafik berdasarkan, Frekuensi, Latensi, Kecenderungan Stabilitas, Kecenderungan arah grafik, dan Level Perubahan. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data frekuensi menunjukkan adanya peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik (trend) menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak kelas B1 TK AL-AMIN Tarakan Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata Kunci : *Permainan Edukatif, Interaksi Sosial, Taman Kanak-Kanak*

PENDAHULUAN

Metode permainan edukatif digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan interaksi sosial dan dilaksanakan dalam format bimbingan kelompok dengan tahapan, yaitu dimulai dari tahap pembukaan, lalu tahap peralihan, tahap kegiatan inti, dan tahap pengakhiran. Metode permainan edukatif dilaksanakan pada tahap kegiatan inti dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur dalam permainan dan waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, setiap pertemuan dialokasikan waktu selama 45 menit. Sebelum memberikan perlakuan kepada sampel, akan dilakukan observasi terlebih dahulu. Kemudian diberikan perlakuan (intervensi) dan setelah itu dilakukan observasi kembali. Observasi dilakukan untuk dapat melihat perbandingan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Usia Dini merupakan usia awal yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter kepribadian anak, dan merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Menurut (Elizabeth, 2016; Hurlock, Istiwidayanti, Sijabat, & Soedjarwo, 1990) mengemukakan bahwa 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 anak. Sikap yang dimiliki anak akan cenderung menetap sepanjang hidupnya, implikasinya adalah kita dapat memprediksi bagaimana perkembangan seorang anak dimasa yang akan datang.

Peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan interaksi sosial sebgaiian besar anak di TK AL-AMIN Tarakan khususnya kelompok B masih dalam kategori rendah, hal ini tampak dari beberapa anak yang kurang dalam berinteraksi dengan teman, lebih suka bermian sendiri, pemalu dan kurang rasa percaya diri.

Terkait dengan permasalahan interaksi sosial pada anak di TK AL-AMIN Tarakan, peneliti

melakukan observasi dan mengamati bahwa terdapat anak yang cenderung hanya berteman dengan teman tertentu saja, jarang berkumpul dengan teman-temanya, lebih suka menyendiri. Bahkan ketika jam istirahat beberapa dari anak tersebut cenderung lebih memilih langsung menemui orang tuanya ketimbang bermain bersama anak-anak lain. Anak dengan interaksi sosial yang rendah hendaknya tetap mendapat perhatian yang khusus karena hal ini akan menjadi acuan ketika anak tersebut mulai masuk ke sekolah yang lebih tinggi. Guru kelas hendaknya dapat menciptakan suatu inovasi-inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode baik secara individual maupun kelompok, hal ini dilakukan untuk menunjang perkembangan anak baik secara fisik, psikologis maupun sosialnya.

Pelaksanaan bimbingan dan konseling pada anak usia dini tidak menggunakan waktu dan ruang tersendiri seperti halnya bimbingan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Nuansa pelaksanaan bimbingan disesuaikan dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui proses belajar sambil bermain yang membuat anak merasa senang, nyaman, dan aman, karena bermain merupakan bagian dari dunia anak. Menurut (Eliasa, 2014; Musrifah, Mardiyati, & Djannah, 2013) menyatakan bahwa penggunaan media bermain dapat digunakan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling yang dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa, emosi, fisik serta perkembangan sosial. Salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dapat digunakan untuk membantu anak yang memiliki interaksi sosial rendah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok. Karena layanan bimbingan kelompok merupakan suatu pemberian bantuan kepada peserta didik melalui kegiatan kelompok.

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan berinteraksi antar individu maupun anggota

kelompok lainnya. Menurut (Hamalik, Tohirin, & Mahmud, 2007; Tohirin & Pd, 2007) teknik yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan kelompok adalah teknik umum dan permainan kelompok. Permainan dapat dijadikan salah satu teknik dalam layanan bimbingan kelompok sebagai pelengkap yang merupakan wahana pemuat materi atau materi layanan.

Penggunaan teknik permainan dalam kegiatan bimbingan kelompok memiliki banyak fungsi selain dapat memfokuskan kegiatan bimbingan kelompok terhadap tujuan yang ingin dicapai, juga dapat membangun suasana dalam kegiatan bimbingan kelompok lebih mengasyikan, menyenangkan dan tidak cepat membuat anak merasa jenuh mengikutinya.

Permainan edukatif adalah sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta kemampuan bersosialisasi bagi para pemainnya.

Menurut (Suwarjo & Eliasa, 2010) bahwa fungsi permainan adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan penguasaan diri atas permasalahan yang dihadapi, maksudnya adalah melalui sebuah permainan anak dapat belajar mengendalikan dirinya dalam menghadapi suatu konflik permasalahan yang dihadapi pada saat bermain dengan teman-temannya.
- b. Mendapatkan kekuatan dalam dirinya.
- c. Membantu anak dalam mengekspresikan emosinya, melalui sebuah permainan anak dapat belajar bagaimana mengekspresikan emosinya dengan baik dan terarah.
- d. Membentuk pemecahan masalah dan kemampuan membuat keputusan, melalui sebuah permainan anak belajar bagaimana memecahkan masalah yang dihadapinya pada saat bermain dengan teman-temannya serta

mampu mengambil keputusan secara tepat atas masalah yang dihadapi.

- e. Membangun kemampuan sosial, melalui sebuah permainan anak belajar berinteraksi dengan teman maupun orang yang berada di sekitarnya.
- f. Membangun konsep diri (*self concept*) dan harga diri (*self esteem*).
- g. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, didalam bermain anak-anak bercakap-cakap dengan teman yang lain, berargumentasi dan menemukan kata-kata baru. Secara tidak langsung melalui suatu permainan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasinya.
- h. Menambah wawasan, melalui sebuah permainan anak dapat bereksplorasi, menemukan sesuatu yang baru yang belum diketahui sebelumnya.

Jenis-jenis permainan edukatif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Estafet kelereng dan sendok, dalam permainan ini anak-anak diajak untuk mampu menjaga kekompakan dalam kelompok dan mendorong anak untuk saling bekerja sama dalam satu tim;
- b. Yuk bikin wayang, permainan ini merupakan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan daya kreativitas anak dalam mengelolah sebuah gambar menjadi sebuah wayang yang unik. Selain itu permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mereka mau berbagi apa yang dimilikinya dan memberikan kesempatan bagi anak untuk menjadi dermawan. Anak tersebut biasanya bisa melakukan dengan baik;
- c. Si bisu, Si buta dan Si lumpuh, Permainan ini merupakan permainan yang bertujuan untuk memberikan pelajaran kepada anak bahwa setiap manusia memiliki tugas dan kewajiban masing-masing, mereka juga hidup dalam kelebihan dan keterbatasan masing-masing. Anak dapat memahami kebaikan dan kekurangan yang dimiliki orang lain dan

secara tidak langsung anak diajarkan untuk dapat menghargai setiap kekurangan yang dimiliki orang lain;

- d. Hari ini aku merasa ?, tujuan dari permainan ini agar anak-anak mampu mengungkapkan perasaan positif maupun perasaan negatif dengan menunjuk sebuah gambar. Anak-anak juga diajak untuk berani mengungkapkan perasaan secara positif maupun perasaan negatif serafit mengajarkan anak untuk menunjukkan sikap empati kepada anak yang mengalami masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memberikan solusi untuk meningkatkan interaksi sosial berupa bimbingan kelompok dengan teknik permainan. Melalui sebuah permainan yang dimainkan anak bersama dengan temannya akan mendorong anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas bagi anak untuk berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kosa kata, serta membuat proses belajar yang dilakukan sebagai proses belajar yang sangat menyenangkan.

Menurut (Adriana, 2011) permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dengan kata lain, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk permainan yang bersifat mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang mengandung unsur pendidikan. Adapun manfaat dari permainan edukatif itu sendiri adalah bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kreatif, serta dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan sosial pada anak. Metode permainan edukatif ini diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak baik dengan teman sebaya maupun dengan orang lain yang ada di sekitarnya. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh

metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak di TK Al-Amin Tarakan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi eksperimental design. (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa penelitian Quasi eksperimental design termasuk penelitian kuantitatif yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi eksperimental design yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reversal Times Series.

Desain penelitian Reversal Times Series Design (Leedy, 2005) dapat digambarkan sebagai berikut:

Group Times →

Grou p 1	T x	Ob s	-	Ob s	T x	Ob s	-	Ob s
-------------	--------	---------	---	---------	--------	---------	---	---------

Keterangan:

Tx = Treatment

Obs = Observasi

- = Jeda

Adapun populasi dalam penelitian ini, yaitu anak di kelompok B TK Al-Amin Tarakan yang berjumlah 57 anak. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling yaitu cara mengambil subjek bukan secara acak tetapi berdasarkan atas adanya tujuan dan pertimbangan tertentu, (Sugiyono, 2019). Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah berjumlah 10 anak. peneliti mengambil 10 anak berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas dan kepala sekolah di TK Al-Amin terdapat anak yang memiliki interaksi sosial yang rendah, dan

berdasarkan saran dari wali kelas dan karena tidak semua anak memiliki interaksi sosial yang rendah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya adalah dengan menggunakan grafik. Grafik terbagi mejadi 3 macam yaitu grafik batang, grafik garis dan grafik lingkaran. Dalam penelitian ini menggunakan grafik garis. Menurut (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005) grafik garis digunakan untuk menampilkan data yang ditampilkan secara kontinyu. Grafik garis merupakan grafik yang penyajian datanya menggunakan garis atau kurva. Grafik garis banyak digunakan untuk menggambarkan suatu perkembangan atau perubahan dari waktu ke waktu pada sebuah objek yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode permainan edukatif dilaksanakan pada tahap kegiatan inti dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur dalam permainan dan waktu yang telah ditentukan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, setiap pertemuan dialokasikan waktu selama 45 menit. Sebelum memberikan perlakuan kepada sampel, akan dilakukan observasi terlebih dahulu. Kemudian diberikan perlakuan (intervensi) dan setelah itu dilakukan observasi kembali. Observasi dilakukan untuk dapat melihat perbandingan.

Pada pertemuan ini masuk pada indikator yang memiliki sikap empati. Kegiatan ini dilaksanakan sama seperti pada pertemuan sebelumnya yaitu dimulai dari tahap permulaan, tahap peralihan lalu ke tahap kegiatan inti. Sebelum masuk pada tahap kegiatan inti peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama agar anak bersemangat untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Setelah itu masuk pada kegiatan inti yaitu permainan edukatif "Hari ini aku merasa". Permainan ini dilakukan dalam bentuk diskusi yang dilakukan oleh peneliti dan anak. Peneliti mengajak anak untuk duduk melingkar, kemudian peneliti mempersilahkan setiap anak bercerita

tentang keadaanya hari ini, semua anak akan mendapatkan kesempatan untuk menceritakan keadaan serta apa yang dirasakannya. Sembari bercerita peneliti menunjukkan beberapa gambar ekspresi raut waja yang menunjukkan perasaan senang, sedih, marah dan merasa kurang sehat/sakit dan memberikan kepada anak yang sedang bercerita untuk menunjukkan perasaanya melalui gambar tersebut. Hampir semua anak aktif dalam menceritakan keadaanya pada hari itu dan menunjukkan perasaannya kepada anak lain dan beberapa anak merespon apa yang dirasakan temannya. Sementara DJ dan MG masih kurang aktif dalam kegiatan yang dilakukan cenderung berdiam diri.

Pada pertemuan ini salah satu anak yaitu GE tidak dapat mengikuti kegiatan dikarenakan sakit, kemudian peneliti mengaja anak untuk mendoakan GE, semua anak mengikuti dan berdoa bersama. Pada situasi ini semua anak mampu menunjukkan rasa peduli dan empati mereka terhadap teman yang sedang sakit.

Tujuan dari permainan ini adalah selain agar anak memahami pentingnya memiliki sikap empati dan peduli terhadap sesama, secara tidak langsung anak diajarkan untuk berani mengungkapkan perasaan secara positif maupun perasaan negatif yang dirasakannya. Setelah permainan ini selesai, lanjut pada tahap pengakhiran peneliti menanyakan pada anak apa yang telah diperoleh dari pelaksanaan kegiatan pada pertemuan ini. Selanjutnya memberikan kesimpulan dari topik yang telah dibahas dan sebagai penutup peneliti mengucapkan salam dan rasa terima kasih karena telah mengikuti kegiatan tersebut dengan baik.

Pada proses pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan edukatif pada pertemuan ini, dinamika kelompok sudah nampak dengan sangat baik. Semua anak dalam kelompok sudah aktif untuk berpendapat. Pemahaman anak mengenai sikap empati sudah baik. Antusias anggota kelompok sangat tinggi, terlihat dari berbagai pendapat yang bervariasi. Selama tahap

kegiatan anak mampu bertukar pendapat dengan baik dan memberikan tanggapan secara positif. Anak terlihat mampu menunjukkan perasaannya dengan baik dan mampu mengembangkan sikap empati dan peduli terhadap sesama.

Observasi dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tindakan layanan bimbingan kelompok dengan metode permainan edukatif dapat berjalan dengan baik. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pada anak untuk melihat bagaimana tingkat kemampuan interaksi sosial pada anak, setelah dilakukan observasi kemudian dihari berikutnya masuk pada pemberian perlakuan (intervensi), dan setelah pemberian perlakuan dihari berikutnya dilakukan kembali observasi terhadap perubahan yang terjadi pada anak setelah pemberian perlakuan. Pengamatan atau observasi terhadap subyek dilakukan sebanyak 8 kali, pengamatan dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 2 orang observer, yaitu Putri Irmayati dan Nanda. Adapun penjelasan pada tiap-tiap observasi adalah sebagai berikut:

1. Observasi pertama sebelum perlakuan, terdapat ke 10 anak tersebut menunjukkan bahwa interaksi sosial anak sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif masih dalam kategori rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 01 Februari 2022.
2. Observasi kedua setelah perlakuan pada tanggal, 04 Ferbuari 2022. Hasil observasi yang kedua menunjukkan anak yaitu MG terlihat hanya duduk bersama dengan adiknya tidak mau bermain dengan anak lain, GE yang terlihat hanya bermain dengan anak tertentu saja, HC yang lebih suka bermain sendiri. DJ, MJ dan JR yang hanya melihat dan memperhatikan anak lain bermain.
3. Observasi ketiga sebelum perlakuan pada tanggal, 06 Februari 2022. Hasil observasi yang ketiga menunjukkan DJ, MG dan GE dan JR yang masih cenderung pasif, tidak mau

bermain dengan anak lain, cenderung berdiam diri. SM dan F menunjukkan sikap kurang bekerja sama. SM yang terlihat suka merampas main anak lain dan terkadang memukul temannya. F yang tidak sabar saat menunggu giliran pada saat bermain bersama teman.

4. Observasi keempat setelah perlakuan pada tanggal, 08 Februari 2022. Hasil observasi menunjukkan terdapat perubahan pada anak terutama MG, DJ dan GE dan HC. Pada awal observasi GE masih terlihat hanya mau bermain dengan anak lain sudah mulai berbaur dan bermain dengan anak diluar teman-teman yang disukainya. DJ, MG dan HC yang terlihat tidak lagi duduk dan memperhatikan anak lain bermain, namun ikut serta bermain bersama anak lainnya.
5. Observasi kelima sebelum perlakuan pada tanggal, 11 Februari 2022. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada masing-masing anak, baik dalam bekerja sama, mau berbagi, saling menghargai dan bersikap empati. NN yang terlihat dapat menunjukkan sikap empati terhadap teman yang sedang besedih. NN menghampiri anak tersebut dan mengajak dia bermain agar tidak menagis lagi. F yang mau membagikan makanannya ketika ada anak lain yang memintanya. SM dan HS yang tidak lagi mementingkan diri sendiri pada saat bermain
6. Observasi keenam setelah perlakuan pada tanggal, 14 Februari 2022. Hasil observasi menunjukkan peningkatan, namun terdapat anak JR yang tidak mau bermain dengan anak lain, JR terlihat hanya berdiri dan berdiam diri memperhatikan anak lain bermain.
7. Observasi ketujuh sebelum perlakuan pada tanggal, 17 Februari 2022. Hasil observasi menunjukkan ke arah yang lebih baik dari hari sebelumnya.
8. Observasi kedelapan setelah perlakuan pada tanggal, 21 Februari 2022. Hasil observasi

menunjukkan peningkatan pada masing-masing anak.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil analisis data yang diperoleh dari data frekuensi yang menunjukkan peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik yang menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif kemampuan interaksi sosial pada anak masih rendah, setelah diberikan perlakuan berupa metode permainan edukatif kemampuan interaksi sosial pada anak menjadi meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan 10 anak tersebut kemampuan interaksi sosialnya meningkat setelah mendapatkan perlakuan berupa metode permainan edukatif. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh metode permainan edukatif terhadap interaksi sosial anak kelas B1 di TK Al-Amin Tarakan Tahun pelajaran 2021/2022. Jawaban dari hipotesis ini adalah hipotesis diterima. Hasil penelitian yang diperoleh ini telah membuktikan bahwa kemampuan interaksi sosial pada anak dapat ditingkatkan melalui metode permainan edukatif.

Dalam penelitian ini terbukti bahwa metode permainan edukatif berpengaruh terhadap interaksi sosial anak. Anak yang mendapatkan perlakuan metode permainan edukatif mampu meningkatkan interaksi sosial yang pada mulanya rendah menjadi meningkat.

Kelebihan metode permainan edukatif dalam penelitian menurut peneliti adalah sebagai berikut :

1. Permainan edukatif mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan yang lainnya, membantu

anak dalam memahami perasaan orang lain, empati dan saling menghargai.

2. Permainan edukatif mendorong anak untuk saling berkerjasama dan mau saling berbagi mainan.
3. Permainan edukatif dapat dilaksanakan di sekolah maupun di luar sekolah.
4. Metode permainan edukatif memiliki beragam permainan, peralatan permainan yang unik yang dapat membuat anak menjadi senang, tidak mudah bosan dan menjadikan anak aktif dan kreatif.
5. Metode permainan edukatif ini berhasil diterapkan pada anak kelas B1 di TK Al-Amin Tarakan.

Kelemahan metode permainan edukatif dalam penelitian, adalah sebagai berikut :

1. Permainan Edukatif membutuhkan banyak waktu sehingga tidak bisa dilaksanakan dalam waktu sebentar.
2. Permainan Edukatif memerlukan peralatan atau fasilitas yang lengkap sehingga memerlukan banyak dana.
3. Permainan edukatif akan lebih efektif apabila dimainkan secara berkelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa diperoleh melalui observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (intervensi) berupa metode permainan edukatif berbeda dan mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari data frekuensi yang menunjukkan peningkatan selama pengamatan, berdasarkan kecenderungan arah grafik yang menunjukkan arah yang stabil dan membaik/meningkat, dan pada level perubahan data yang diperoleh cenderung stabil dan meningkat.

REFERENSI

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang Anak & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta:

Salemba Medika, Hal, 46–50.

Eliasa, E. I. (2014). Increasing values of teamwork and responsibility of the students through games: Integrating education character in lectures. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123, 196–203.

Elizabeth, B. (2016). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*.

Hamalik, O., Tohirin, U., & Mahmud, M. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah Berbasis Integrasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Hurlock, E. B., Istiwidayanti, Sijabat, R. M., & Soedjarwo. (1990). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga, Jakarta.

Musrifah, N., Mardiyati, S., & Djannah, W.

(2013). Peningkatan Interaksi Sosial Anak Melalui Permainan Scrabble. *Consilium: Jurnal Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 1(2).

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). Pengantar penelitian dengan subjek tunggal. *CRICED University of Tsukuba*, 1–150.

Suwarjo & Eliasa, E. I. (2010). *Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.

Tohirin, A., & Pd, M. (2007). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.