



PENGARUH PERMAINAN CARRYING BALL ON POLES TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK DELIMA BANDARA

Melly Damayanti¹, Serli Marlina²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Email : damayantimelly725@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan sosial anak di era teknologi saat ini, karena tingginya intensitas penggunaan gawai yang berdampak pada rendahnya interaksi sosial anak. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh permainan kolaboratif berbasis koordinasi tim dan komunikasi simultan, *Carrying Ball on Poles*, yaitu permainan memindahkan bola menggunakan tongkat yang membutuhkan koordinasi antara gerak dan komunikasi antaranak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* kuasi-eksperimen. Subjek penelitian terdiri dari satu kelompok atau eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan instrumen penilaian perkembangan sosial yang telah divalidasi. Teknik analisis data menggunakan uji paired sample t-test (uji t berpasangan) untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test. Jumlah subjek yang diteliti yaitu sebanyak $n = 15$ anak, yang dibagi menjadi kelompok kecil. Hasil uji menunjukkan nilai signifikan ($p < 0,05$) pada keterampilan sosial anak melalui interaksi intensif yang menuntut sinkronisasi gerak dan komunikasi efektif dalam permainan tersebut. Simpulan penelitian ini menekankan pentingnya strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan kelompok untuk mengoptimalkan potensi sosial anak secara holistik.

Kata Kunci: *Carrying Ball On Poles*; Perkembangan Sosial; Anak Usia Dini.

Abstract

This research is motivated by the suboptimal social development of children in the current technological era, where excessive device usage has hindered the growth of their cooperation, communication, and independent conflict-resolution skills. The primary objective of this study is to examine the effect of the collaborative game "Carrying Ball on Poles" on the social development of early childhood. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design (Nonequivalent Control Group Design). The subjects consisted of a single group assigned to the experimental class. Data were collected through structured observations using a validated social development assessment instrument. The data analysis used an independent-samples t-test to compare pre-test and post-test results. The findings indicate a significant improvement in children's social skills through intensive interaction that requires physical synchronization and effective communication during the game. This study concludes that innovative group-play-based learning strategies are essential to optimizing children's social potential holistically.

Keywords: *Carrying Ball On Poles*; Social Development; Early Childhood.

Corresponding author :

Email Address: damayantimelly725@gmail.com

Received 07 April 2026, Accepted 22 April 2026, Published 03 Mei 2026

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter dan kompetensi sosial individu. Menurut Lev Vygotsky, perkembangan sosial anak tidak terjadi dalam ruang hampa, melainkan melalui interaksi sosial sebagai penggerak utama¹. Perkembangan sosial pada masa ini mencakup kemampuan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta berempati dengan teman sebaya². Namun, observasi awal di Taman Kanak-Kanak menunjukkan fenomena bahwa anak-anak Kelompok B masih menunjukkan kecenderungan egosentrisme yang ditandai dengan rendahnya kemampuan berbagi dan menyelesaikan konflik. Menurut

Piaget, egosentrisme pada anak usia dini merupakan keterbatasan kognitif di mana anak gagal menyadari adanya perbedaan sudut pandang antara dirinya dengan orang lain, sehingga mereka menganggap dunia terlihat sama bagi semua orang³.

Dalam perkembangan pengetahuan terkini, permainan kooperatif telah menjadi bagian integral dari pendidikan modern yang mengedepankan unsur kerja sama tim dan koordinasi⁴. Parten mengenal pasti bahwa perkembangan sosial kanak-kanak berkembang melalui tahap penyertaan sosial, bermula dari bermain secara sendirian sehingga kerjasama kumpulan yang kompleks dalam permainan kooperatif⁵.

¹ Lev S Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978).

² S Bredekamp and C Copple, *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth Through Age 8* (National Association for the Education of Young Children, 2017).

³ Jean Piaget, *The Language and Thought of the Child* (London: Routledge & Kegan Paul, 1959)

<<https://archive.org/details/languageoughto0000piag>>.

⁴ Sari Kusuma, 'Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKN Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Multi Media Di Kelas 3 SD Negeri 06 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat', 1.3 (2023), 148-58.

⁵ Mildred B Parten, 'Social Participation among Pre-School Children.', *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27.3 (1932),

Permainan merupakan metode pembelajaran utama bagi anak usia dini. Salah satu inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah permainan *Carrying Ball on Poles*, Permainan ini dirancang untuk melatih dinamika kelompok di mana anak-anak harus bekerja sama membawa bola menggunakan tongkat secara seimbang. Permainan ini secara teoritis mampu menekan ego individu karena keberhasilan permainan bergantung pada koordinasi kolektif. Penelitian ini berpotensi meningkatkan efektivitas permainan tersebut dalam meningkatkan aspek sosial anak, sebagai solusi atas keterbatasan variasi metode pembelajaran sosial kolaboratif di sekolah tersebut. Peserta bekerja sama memindahkan bola menggunakan tongkat bambu. Permainan ini telah banyak diadopsi dalam berbagai konteks edukatif, mulai dari pendidikan jasmani hingga kegiatan team building, karena

efektivitasnya dalam melatih strategi kelompok⁶. Hingga saat ini, permainan tersebut terus berevolusi menjadi berbagai variasi seperti *relay bola* hingga *spiral pipe challenge*, yang secara empiris terbukti sebagai alat edukatif yang fleksibel untuk meningkatkan sinergi dan komunikasi antaranggota tim⁷.

Meskipun berbagai permainan kelompok telah diterapkan, observasi awal di Taman Kanak-Kanak Delima Bandara menunjukkan bahwa peserta didik kelompok B masih menghadapi tantangan dalam aktivitas yang membutuhkan kolaborasi secara nyata. Ditemukan bahwa anak-anak cenderung bekerja secara individual dalam kegiatan kelompok, kurang berinisiatif untuk berbagi, dan kesulitan mencapai kesepakatan bersama. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi inovatif yang lebih terfokus untuk mengoptimalkan potensi sosial mereka⁸. Walaupun

243-69

<<https://doi.org/10.1037/h0074524>>.

⁶ B Prihartono and Y Nurani, 'Adaptabilitas Permainan Dinamika Kelompok Pada Lembaga PAUD Berbasis Lingkungan', *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12.1 (2024), 45-58.

⁷ feti Astuti And Others, 'Increasing Teamwork Of Elementary School Students Through A Puzzle Estafet Game', 6 (2025).

⁸ Ahmad Yani, 'Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penyelenggaraan PAUD Berbasis Karakter Kebhinekaan Sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Sejak Dini Abstrak', 5.1 (2021), 1-13

<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.503>>.

konsep permainan kooperatif sudah dikenal luas, studi empiris yang secara spesifik mengkaji pengaruh permainan *Carrying Ball on Poles* dalam konteks spesifik di TK Delima Bandara masih sangat terbatas. Belum terdapat penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas permainan *Carrying Ball on Poles* terhadap aspek kerja sama dan resolusi konflik anak usia dini dalam konteks pendidikan nonformal di Indonesia, khususnya pada Taman Kanak-Kanak. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengisi celah pengetahuan mengenai efektivitas permainan ini sebagai metode intervensi sosial di lembaga tersebut.

Tujuan utama artikel ini adalah menguji pengaruh permainan *Carrying Ball on Poles* terhadap perkembangan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Delima Bandara. Keterbaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada integrasi interdependensi motorik-sosial yang memposisikan sinkronisasi fisik sebagai instrumen untuk mereduksi egosentrisme anak melalui mekanisme permainan kolaboratif.

Secara metodologis, kebaruan ditunjukkan melalui penerapan intervensi terstruktur dengan indikator sosial spesifik yang mencakup komunikasi simultan, sinkronisasi adaptif, dan resolusi konflik berbasis solusi. Secara praktis, hasil penelitian ini berkontribusi pada penguatan model pembelajaran kolaboratif di lembaga PAUD dalam memitigasi fenomena *social delay* di era digital, sekaligus menjadi referensi pengembangan kurikulum berbasis permainan kooperatif yang menstimulasi kecerdasan interpersonal dan kinestetik anak secara terpadu. Penggunaan permainan *Carrying Ball on Poles* sebagai intervensi terstruktur yang dirancang khusus untuk mengatasi hambatan kolaboratif spesifik—seperti rendahnya inisiatif berbagi dan kesulitan komunikasi tim—yang ditemukan pada subjek penelitian di lokasi tersebut⁹. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti ilmiah mengenai efektivitas metode permainan tersebut dalam meningkatkan aspek kerja sama

⁹ David W Johnson and Roger T Johnson, 'Interdependence Theory', 1993, 9-10.

dan empati pada anak usia dini secara terukur

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest* kuasi-eksperimen. (*Quasi Experimental Design*).¹⁰ Rancangan yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest* di mana peneliti memberikan eksperimen kepada anak usia 5-6 tahun. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk melihat pengaruh nyata permainan *Carrying Ball on Poles* dalam kondisi kelas yang sudah terbentuk tanpa merusak dinamika alami lingkungan sekolah. Populasi penelitian mencakup anak Kelompok B (usia 5-6 tahun) di Taman Kanak-Kanak pada tahun ajaran 2025/2026. Dengan teknik *sampling* jenuh, populasi yang berjumlah 15 anak ditetapkan sebagai sampel. Subjek penelitian ini merupakan anak usia 5-6 tahun berjumlah 15 orang yang akan dibagi menjadi 3 kelompok kecil, masing-masing berisi 5 anak.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi terstruktur yang dikembangkan berdasarkan 5 indikator yang mencakup: (1) kerja sama, (2) komunikasi verbal dan nonverbal, (3) empati, (4) kemampuan berbagi, serta (5) tanggung jawab kelompok. Instrumen ini telah melalui tahap validasi ahli (*expert judgment*) dan uji coba terbatas untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan perilaku bersifat objektif dan dapat diamati (*observable*). Penilaian dilakukan menggunakan skala perkembangan empat tingkat, mulai dari skor 1-4, yaitu; Belum Muncul (BM=1), Mulai Muncul (MM=2), Cakap (C=3) dan Mahir (M=4). Maka skor total minimal yang dapat diperoleh seorang anak adalah 5 dan skor total maksimal adalah 20. Spesifikasi alat yang digunakan dalam intervensi ini meliputi tongkat bambu sepanjang 60 cm yang telah dihaluskan untuk keamanan anak, bola plastik warna-warni (kecil) untuk tahap awal, dan bola kaki (sedang) untuk tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

¹⁰ Model Pembelajaran and others, 'Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur', 8.3 (2022), 2476-82

<<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>>.

Penggunaan alat ini bertujuan untuk melatih sinkronisasi gerak dan konsentrasi kolektif secara intensif, serta memanfaatkan alat dan bahan alami dan mudah didapat di alam sekitar.

Langkah-langkah permainan ini diawali dengan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari 5 anak, di mana setiap kelompok menggunakan alat bantu berupa tongkat bambu sepanjang 60 cm yang telah dihaluskan dan bola. Pada tahap awal, anak-anak diperkenalkan dengan aturan permainan untuk belajar memegang tongkat bersama-sama dan mencoba menyeimbangkan bola di atasnya. Selanjutnya, intervensi difokuskan pada latihan koordinasi yang menuntut sinkronisasi gerak antaranggota tim agar bola tidak jatuh saat berjalan perlahan, yang secara alami memicu terbentuknya komunikasi verbal dan instruksi antarteman.

Seiring berjalannya sesi, tantangan ditingkatkan dengan menambah jarak tempuh guna memperkuat solidaritas dan strategi tim dalam mencapai tujuan bersama. Selama permainan berlangsung, peneliti bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan yang jelas dan memastikan setiap anak terlibat

aktif dalam dinamika kelompok. Karena keberhasilan permainan ini sangat bergantung pada koordinasi kolektif dan bukan pada kerja individu, anak secara bertahap belajar untuk mereduksi sikap egosentris, berbagi peran, serta mengelola emosi dan kesabaran demi keberhasilan tim. Seluruh rangkaian aktivitas ini menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yang secara efektif meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan empati pada anak usia dini di taman kanak-kanak.

Prosedur penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen untuk mengukur *baseline* perkembangan sosial subjek. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa permainan *Carrying Ball on Poles* sebanyak lima kali pertemuan, intervensi dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan durasi masing-masing 30 menit, sehingga total waktu perlakuan yang diberikan kepada subjek penelitian adalah 150 menit. Prosedur ini mencakup tahap *pre-test* (30 menit), tahap pemberian perlakuan berupa permainan *Carrying Ball on Poles* (90 menit), dan tahap *post-test* (30 menit).

Pada setiap pertemuan, peneliti bertindak sebagai fasilitator. Pada pertemuan pertama atau *pretest*, peneliti melakukan observasi awal terhadap perkembangan sosial anak sebelum diberikan permainan *Carrying Ball On Poles* secara intensif. Pertemuan kedua, anak diperkenalkan dengan alat (tongkat dan bola) serta aturan permainan. Anak belajar memegang tongkat secara berkelompok (5 orang) dan mencoba menyeimbangkan bola. Pertemuan ketiga, latihan koordinasi berfokus pada sinkronisasi gerakan antaranggota tim agar bola tidak jatuh saat tim berjalan perlahan. Di sini komunikasi verbal dan instruksi teman mulai terbentuk. Pertemuan keempat, tantangan atau variasi permainan diberikan sedikit tantangan, seperti jarak yang lebih jauh. Hal ini bertujuan untuk memperkuat solidaritas dan strategi tim dalam mencapai tujuan bersama. Dan pertemuan kelima *posttest* peneliti melakukan observasi akhir menggunakan instrument yang sama dengan pertemuan pertama, untuk mengukur apakah ada

perubahan atau peningkatan pada keterampilan sosial anak setelah mendapatkan perlakuan selama tiga pertemuan sebelumnya. Jadi, total waktu intervensi. Data yang terkumpul kemudian diuji prasyaratnya melalui uji normalitas sebelum dilakukan analisis akhir menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) pada tingkat signifikansi 0,05. Analisis statistik ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis mengenai adanya pengaruh signifikan dari permainan kolaboratif tersebut terhadap perkembangan sosial anak di lokasi penelitian. Penelitian ini telah mendapatkan izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua anak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari analisis data *pretest* dan *posttest* perkembangan sosial anak setelah penerapan permainan *Carrying Ball on Poles*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data memenuhi asumsi distribusi normal.¹¹ Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan

¹¹ Atmira Qurnia Sari, Y L Sukestiyarno, and Arief Agoestanto, 'Unnes Journal of Mathematics', 6.2 (2017), 168-77.

Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 baik pada data pretest maupun posttest, yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Namun demikian, hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,212 pada pretest dan 0,215 pada posttest, yang berarti kedua data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada hasil uji Shapiro-Wilk karena uji tersebut memiliki tingkat keakuratan yang lebih tinggi dalam mendeteksi normalitas data. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Perkembangan Sosial Anak	pretest	.270	15	.064	.17	15	.17
	posttest	.225	15	.040	.881	15	.050

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan pada gambar diatas peneliti menggunakan acuan uji Shapiro-Wilk karena efektivitasnya dalam mendeteksi normalitas pada sampel kecil (n=15). Nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh untuk data pretest

adalah 0,017 dan untuk data posttest adalah 0,050. Karena kedua nilai tersebut $\geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data perkembangan sosial anak berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk uji statistik parametrik.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji normalitas diatas terdapat perbedaan nilai rata-rata antara hasil pretest dan posttest. Nilai rata-rata posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest, yang mengindikasikan adanya perubahan positif pada perkembangan sosial anak setelah diberikan perlakuan berupa permainan *Carrying Ball on Poles*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa anak mengalami perkembangan dalam aspek kerja sama, komunikasi, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya.

Untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*).

Paired Samples Test									
Paired Differences									
95% Confidence Interval of the Difference									
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Post - Pretest		-11.200	.879	.252	-11.879	-10.521	-4.879	14	<.001

Gambar 2. Hasil Uji Paired Sample t-test

Berdasarkan gambar hasil uji *Paired Sample t-test* ini untuk membandingkan rata-rata skor perkembangan sosial sebelum dan sesudah intervensi. Data pada gambar 2 menunjukkan bahwa skor rata-rata (*mean*) meningkat secara signifikan dari 7,53 pada saat *pretest* menjadi 18,87 pada saat *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, hasil uji *Effect Sizes* menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar -11,613, yang mengindikasikan bahwa perlakuan memiliki dampak yang sangat kuat terhadap perubahan perilaku sosial anak. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan permainan *Carrying Ball on Poles* terhadap perkembangan sosial anak. Dalam pelaksanaannya, anak-anak dituntut untuk bekerja sama menjaga keseimbangan bola menggunakan tongkat, sehingga keberhasilan permainan tidak dapat dicapai secara individu, melainkan harus melalui koordinasi dan komunikasi yang baik antar anggota

kelompok. Kondisi ini secara tidak langsung melatih anak untuk mengurangi sikap egosentris dan mulai memahami pentingnya kerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Pada Praktek Bermain *Carrying Ball On Poles*, fasilitator dan subjek sedang melakukan praktik permainan *Carrying Ball On Poles* yang sedang diteliti. Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya interaksi antar individu dalam proses perkembangan anak. Aktivitas kolaboratif seperti permainan kelompok memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar berbagi peran, berkomunikasi, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Hal ini menjadikan permainan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak usia dini.

Peningkatan signifikan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme permainan yang menciptakan kondisi "interdependensi positif", sebagaimana dikemukakan dalam teori Johnson & Johnson. Dalam permainan *Carrying Ball on Poles*, setiap anak terikat pada tujuan bersama yang tidak mungkin

tercapai tanpa sinkronisasi gerak dan komunikasi secara simultan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Lev Vygotsky mengenai *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana aktivitas kolaboratif bertindak sebagai *scaffolding* sosial yang memaksa anak untuk berkomunikasi dan saling membantu. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Lubis (2019) yang menggunakan permainan tradisional seperti *Engklek*¹², permainan *Carrying Ball on Poles* memiliki keunggulan pada aspek ketergantungan antar-anggota yang mutlak; jika satu anak kehilangan fokus, maka seluruh tim akan gagal. Hal ini memberikan tekanan positif bagi anak untuk mereduksi sifat egosentrisme, sebuah tahap perkembangan yang oleh Jean Piaget disebut sebagai transisi kritis untuk menyadari keberadaan dan peran orang lain di sekitar mereka.

Lebih lanjut, perbandingan dengan metode *storytelling* yang diteliti oleh Nurjannah (2017) menunjukkan bahwa meskipun bercerita baik untuk

empati kognitif, permainan fisik kolaboratif memberikan pengalaman kinetik langsung yang lebih efektif dalam membentuk keterampilan resolusi konflik¹³. Saat bola jatuh di tengah permainan, anak-anak di TK Delima Bandara terobservasi melakukan negosiasi dan pengaturan strategi ulang alih-alih saling menyalahkan, yang menunjukkan kematangan regulasi emosi. Hal ini memperkuat teori partisipasi sosial Mildred Parten, yang menyatakan bahwa *Cooperative Play* adalah puncak tertinggi dari interaksi sosial anak. Dengan demikian, integrasi antara stimulasi motorik dan kebutuhan komunikasi dalam permainan ini tidak hanya meningkatkan skor kuantitatif pada lembar observasi, tetapi kualitatif telah membangun landasan solidaritas, tanggung jawab kelompok, dan kecerdasan interpersonal yang kokoh pada anak usia dini.

Selain itu, permainan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena dilakukan

¹² M Y Lubis, 'Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2019).

¹³ Nurjannah, 'Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan', *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14.1 (2017), 50-61.

melalui aktivitas bermain. Anak cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan permainan sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan anak, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial mereka. Oleh karena itu, penerapan permainan *Carrying Ball on Poles* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan permainan ini tetap dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengelolaan kelompok, kesiapan alat, serta peran guru dalam membimbing jalannya permainan. Guru perlu memastikan bahwa setiap anak terlibat aktif dalam kegiatan serta memberikan arahan yang jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Terlepas dari temuan positif yang menunjukkan efektivitas permainan *Carrying Ball on Poles*, peneliti menyadari adanya beberapa

keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini. Pertama, penggunaan ukuran sampel yang relatif kecil, yaitu hanya 15 anak di satu lokasi penelitian, membatasi daya generalisasi hasil penelitian ini pada populasi anak usia dini yang lebih luas atau dengan karakteristik lingkungan yang berbeda. Kedua, penerapan desain *one group pretest-posttest* tanpa adanya kelompok kontrol menyebabkan sulitnya memisahkan pengaruh murni dari intervensi permainan dengan faktor kematangan alami anak maupun variabel eksternal lainnya selama periode penelitian. Terakhir, durasi intervensi yang dilaksanakan dalam jangka waktu yang cukup singkat mungkin hanya menangkap perubahan perilaku sosial secara temporer, sehingga diperlukan pemantauan lebih lanjut untuk melihat konsistensi perkembangan sosial anak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan desain eksperimen murni (*true experimental design*) dengan melibatkan kelompok kontrol serta cakupan subjek yang lebih luas guna memperkuat validitas temuan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *Carrying Ball on Poles* memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan perkembangan sosial anak di Taman Kanak-Kanak Delima Bandara. Hal ini dibuktikan dengan lonjakan skor rata-rata yang drastis, di mana nilai *pretest* sebesar 7,53 meningkat menjadi 18,87 pada saat *posttest*, didukung oleh nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001 serta nilai *effect size* (Cohen's *d*) sebesar 11,613 yang mengindikasikan dampak perlakuan sangat kuat. Secara substantif, permainan kolaboratif ini berhasil mereduksi sikap egosentrisme anak melalui tuntutan koordinasi tim dan komunikasi simultan, sehingga memberikan implikasi praktis bagi pendidik untuk mengintegrasikan permainan berbasis interdependensi positif sebagai solusi pemulihan keterampilan sosial anak di era digital.

Keterbatasan dan Saran
Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil (15 anak) dan desain *one group pretest-posttest* yang tidak

menggunakan kelompok kontrol, sehingga generalisasi hasil harus dilakukan secara hati-hati. Sebagai rekomendasi, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen murni (*true experimental design*) dengan melibatkan kelompok pembanding dan jumlah subjek yang lebih luas untuk memperkuat validitas temuan. Selain itu, pengembangan riset lanjutan dapat diarahkan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan ini terhadap variabel lain secara lebih spesifik, seperti regulasi emosi atau kemampuan motorik kasar pada konteks lingkungan sekolah yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Feti, Rita Eka Izzaty, Amerta Enun Saloh, Mila Hita Ayun, and Sirka Patrihartati, 'Increasing Teamwork Of Elementary School Students Through A Puzzle Estafet Game', 6 (2025)
- Bredenkamp, S, And C Copple, *Developmentally Appropriate Practice In Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8* (National Association For The Education Of Young Children, 2017)
- Fortes, Leonardo De Sousa, Cunha Costa, Raphael José Perrier-Melo, Dalton Roberto, Alves Araújo,

- Edilson Serpeloni Cyrino, And Others, 'Effect Of Volume In Resistance Training On Inhibitory Control In Young Adults: A Randomized And Crossover Investigation', *I.October* (2018), 1-9
<<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02028>>
- Johnson, David W, And Roger T Johnson, 'Interdependence Theory', 1993, 9-10
- Kusuma, Sari, 'Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn Menggunakan Model Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Berbantuan Multi Media Di Kelas 3 Sd Negeri 06 Luhak Nan Duo Kabupaten Pasaman Barat', 1.3 (2023), 148-58
- Lubis, M Y, 'Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1 (2019)
- Nurjannah, 'Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan', *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14.1 (2017), 50-61
- Parten, Mildred B, 'Social Participation Among Pre-School Children.', *The Journal Of Abnormal And Social Psychology*, 27.3 (1932), 243-69
<<https://doi.org/10.1037/H0074524>>
- Pembelajaran, Model, Problem Based, Learning Terhadap, Kemampuan Berpikir, And Kritis Dalam, 'Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur', 8.3 (2022), 2476-82
<<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800>>
- Piaget, Jean, *The Language And Thought Of The Child* (London: Routledge & Kegan Paul, 1959)
<<https://archive.org/details/language-thought-to-0000-piag>>
- Prihartono, B, And Y Nurani, 'Adaptabilitas Permainan Dinamika Kelompok Pada Lembaga Paud Berbasis Lingkungan', *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12.1 (2024), 45-58
- Sari, Atmira Qurnia, Y L Sukestiyarno, And Arief Agoestanto, 'Unnes Journal Of Mathematics', 6.2 (2017), 168-77
- Vygotsky, Lev S, *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes* (Cambridge, Ma: Harvard University Press, 1978)
- Yani, Ahmad, 'Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penyelenggaraan Paud Berbasis Karakter Kebhinekaan Sebagai Upaya Pencegahan Radikalisme Sejak Dini Abstrak', 5.1 (2021), 1-13
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.503>>