



**PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI ULAR NAGA TERHADAP
KEMAMPUAN SOSIAL DI TAMAN KANAK-KANAK
SABBIHISMA 2 ULAK KARANG**

Zyiva Wulandary¹, Serli Marlina²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIP, Universitas Negeri Padang

Email: zyivawulandari@gmail.com, serlimarlina@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. Secara keseluruhan terlihat bahwa kemampuan sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang mengalami keterlambatan dari segi kemampuan sosialnya dapat dilihat bahwa rendahnya kemampuan sosial pada anak dan harus dikembangkan. Misalnya anak tidak mau bersosialisasi dengan teman, tidak mau berbagi, dan tidak punya empati terhadap temannya. Metode penelitian yang dipakai yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini seluruh anak tk sabbihisma 2 ulak karang dan sampel yaitu kelas B1 dan B3 masing-masing berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data berupa tes dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Selanjutnya kemampuan sosial pada anak dikelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (pre-test) sebesar 17,9 dan pada (post-test) setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen meningkat 29,2. Hasil dari kelas kontrol 17,6 lalu kemudian dilakukan pos-test sebesar 27,3 dengan nilai sig (2-tailed) $0,037 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang.

Kata Kunci: Permainan modifikasi ular naga, Kemampuan Sosial, Taman Kanak-Kanak

ABSTRACT

The main purpose of this study was to determine the effect of the modified snake dragon game on social skills at Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten. Overall, it can be seen that social skills at Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten are delayed in terms of social skills. It can be seen that social skills are low in children and must be developed. For example, children do not want to socialize with friends, do not want to share, and have no empathy for their friends. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population in this study consisted of all children at Sabbihisma 2 Ulak Karang kindergarten, and the samples were from classes B1 and B3, each totaling 10 children. Data collection techniques include tests and data analysis techniques using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. Furthermore, social skills in children in the experimental class before being treated (pre-test) amounted to 17.9, and in (post-test) after being treated in the experimental class increased by 29.2. The results of the control class were 17.6, and then the post-test was 27.3 with a sig value (2-tailed) of $0.037 < 0.05$. Thus, it can be concluded that the modified snake dragon game affects social skills at Sabbihisma 2 Ulak Karang Kindergarten.

Keywords: Dragon snake modification game, Social Ability, Kindergarten

Corresponding author:

Email Address: zyivawulandari@gmail.com

Received 02 Mei 2024, Accepted 20 Mei 2024, Published 21 Mei 2024

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini disebut juga dengan masa keemasan (*Golden age*), sebagaimana pada tahapan ini aspek anak berkembang dengan cepat¹. Masa emas yaitu masa yang memperlihatkan bahwa anak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Suryana (2021: 25) menyatakan anak tumbuh dan kembang secara bertahap. Pada masa ini tahap perkembangan anak diperlukan diberbagai stimulus yang dapat membantu anak untuk mengembangkan setiap aspek perkembangan pada diri anak.² Sosial dapat didefinisikan sebagai perubahan terkait kemampuan anak dalam menjalin relasi dalam dirinya maupun dengan orang lain. Kemampuan sosial

anak berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dan bergaul dengan teman sebayanya, keluarga dan lingkungan sekitarnya³. Kemampuan sosial dengan teman sebaya atau orang dewasa yang berpengetahuan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Orang tua juga memiliki peran penting dalam memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak melalui pengaruh sosial dan budaya yang mereka ciptakan. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang disekitarnya⁴. Saat berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar cara mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif kepada

¹ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*, 2005.

² Yesni Yenti, 'Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), 2045-51 <<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1218%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1218/1088>>.

³ Sri Sumarni, 'Peran Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial

Anak Usia 5-6 Tahun ARTICLE INFO ABSTRACT', *Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2022), 171-80.

⁴ Marwia Tamrin, St. Fatimah S. Sirate, and Muh. Yusuf, 'Teori Belajar Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika', *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3.1 (2011), 40-47.

orang lain. Waluyo (2017) juga mengatakan bahwa mengenai kemampuan sosial anak masih rendah dan harus dikembangkan. Hal ini terlihat dari masih banyaknya anak yang menangis saat dikelas, menangis saat mainannya diambil teman, menangis saat ditinggalkan orang tuanya. Selain itu hal lainnya yaitu anak tidak mau berbagi makanan, anak masih bermain sendiri, tidak mengizinkan temannya untuk bersamanya, menangis bahkan memukul temannya saat mainannya dimainkan secara bersama-sama.

Anak perlu mengenal sosial sejak usia dini pada masa pertumbuhan dan perkembangan anak mampu memahami dengan cepat. Untuk mengembangkan kemampuan sosial anak kita perlu menggusahakan berbagai permainan yang bervariasi. Oleh karena itu sangat penting untuk menggusahakan berbagai permainan pada saat mengenalkan kemampuan sosial anak. Menurut Piaget bermain merupakan wahana yang penting yang

dibutuhkan untuk kemampuan berpikir anak. Bermain merupakan kebutuhan alamiah yang harus dipenuhi. Selain untuk menyenangkan hati anak, bermain juga merupakan proses belajar hal-hal baru yang belum diketahui anak dan juga untuk menstimulasi berbagai kemampuan anak seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, moral-agama dan seni⁵. Sehingga bermain memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak bisa dilepaskan dari kehidupan anak. Salah satu fungsi penting bermain adalah memberikan kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan. Prinsip bermain anak usia dini ada tiga yaitu a. Disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak, b. Bermain dapat memberikan pengalaman nyata bagi masing-masing anak sehingga anak termotivasi memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, misalnya anak

⁵ Reski Putri Amalia, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Muhammad Yusri Bachtiar, 'Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6

Tahun Di Taman Kanak-Kanak Wildanun', *TEMATIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9363 (2021).

secara langsung menyentuh benda yang memiliki perbedaan tekstur; kasar-halus, c. Proses bermain dilakukan dalam suasana gembira, bebas dari rasa takut akan salah, tidak ada paksaan, boleh berbeda pendapat dan keinginan antara anak-anak dengan temannya atau anak dengan pendampingnya⁶. Contoh permainan yang meningkatkan kemampuan sosial pada anak adalah permainan modifikasi ular naga.

Menurut Sholihah dkk (2019) permainan ular naga merupakan permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia dan dapat dimainkan oleh beberapa anak, dua anak bermain saling berhadapan dengan tangan yang saling menggenggam dan membentuk terowongan. Permainan ini merupakan bentuk permainan sosial yang membutuhkan kerja sama antar anak, permainan ini menjadikan anak untuk berperan, memberi serta menerima secara bergantian. Jika anak tidak

memainkan peran maka permainan tidak akan bisa berjalan dengan lancar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang pada penelitian ini yaitu masih rendahnya kemampuan sosial pada anak dan harus dikembangkan. Misalnya anak tidak mau bersosialisasi dengan teman, tidak mau berbagi, dan tidak punya empati terhadap temannya. Anak juga belum bisa menunjukkan perilaku sosial karna kurangnya pemahaman atau pengarahan guru untuk mengembangkan kemampuan sosial. Guru harus mampu memberikan stimulasi dalam mengembangkan kemampuan sosial.

Dengan demikian peneliti berkeinginan untuk mengembangkan suatu permainan dalam kemampuan sosial pada anak. Adapun kegiatan yang digunakan untuk kemampuan sosial pada anak, yaitu menggunakan permainan modifikasi ular naga. Alasan digunakan permainan ini

⁶ Nina Permata Sari and others, 'Peran Yoga Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), 4681-89

<<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2451>>.

adalah pada dasarnya anak lebih senang bermain dan permainan ini juga sangat menarik sehingga membuat anak menjadi lebih senang untuk belajar. Selain itu permainan ini juga aman bagi anak sehingga permainan ini efektif digunakan untuk kemampuan sosial pada anak. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini berjudul pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang.

B. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian kuantitatif ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) desain ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol⁷. Penelitian quasi eksperimen disebut juga eksperimen tidak sebenarnya/eksperimen pura-pura⁸. Hal ini dikarenakan pengaruh dari luar yang dapat memberikan dampak terhadap terbentuknya variabel

dependen. Dimana penelitian ini bertujuan melihat dan mengungkapkan seberapa jauh pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan anak di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang. Alasan memilih tempat penelitian ini karna sebelumnya saya melakukan survei awal yang membantu saya bahwa lokasi penelitian memiliki ciri-ciri khusus dan permasalahan yang layak untuk diteliti. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang, dengan sampel penelitian di ambil dari dua kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B3 sebagai kelas eksperimen yang jumlah anak pada masing-masing kelas sebanyak 10 anak. Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan melalui proses pembelajaran

⁷ M.Kes Dr. Sandu Siyoto, SKM and M.a. M. Ali Sodik, 'Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1', *Dasar Metodologi Penelitian*, 2015, 1-109.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019.

menggunakan permainan modifikasi ular naga pada kelas B3 sebagai kelas eksperimen dalam menggunakan permainan yang diguhakan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan permainan modifikasi ular naga yang mana pada permainan ini terdiri dari beberapa kegiatan terkait sosial pada anak yang akan di treatment di kelas B3 sebagai kelas eksperimen. Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. *Cluster Sampling* (Area sampling) yaitu pemilihan atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang diperlukan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 131) *cluster sampling* adalah teknik sampling yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk melihat pengaruh dari permainan

modifikasi ular naga. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba pada instrument tes tersebut, yaitu menggunakan validitas tes. Setelah itu peneliti melanjutkan dengan melakukan uji hipotesis untuk melihat mana permainan yang lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial pada anak. Untuk mencapai tujuan penelitian ini peneliti juga mengukur seberapa efektif penggunaan perbandingan rata-rata N-Gain guna mengetahui seberapa besar pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial anak⁹.

Dalam Sitoyo dan Ali (2015) mengemukakan bahwa analisis data adalah serangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, dan sistematisasi, penafsiran, dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis, akademis dan ilmiah. Analisis data terhadap hasil sebuah penelitian gunanya adalah menguji kebenaran hipotesis yang

⁹ Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, 'Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test', *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset*

Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), November, 2019, 596-601
<<https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>>

diajukan dalam sebuah penelitian, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-test). Namun, sebelum itu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Diketahui bahwa tujuan pelaksanaan penelitian ini berkaitan dengan kemampuan sosial anak dimana kita nantinya akan melihat seberapa besar pengaruh permainan modifikasi ular naga dengan membandingkan permainan estafet karet pada kedua kelas. Permainan modifikasi ular naga sebagai variabel bebas tentu akan memiliki dampak terhadap variabel terikatnya (kemampuan sosial anak). Perlu diketahui bahwa data sebelum di analisis harus memenuhi uji pra-syarat. Data harus normal lalu setelahnya dilanjutkan dengan uji homogenitas. Maka demikian peneliti melakukan uji normalitas yang dilakukan dengan uji Lilifors dengan bantuan SPSS 16.

Tabel 1. Uji Normalitas data pre-test dan Post-test kelompok eksperimen dan kontrol

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati stic	df	Sig.	Stati stic	Df	Sig.
pre-test eksperimen	.173	10	.200*	.904	10	.242
post-test Eksperimen	.151	10	.200*	.950	10	.673
pre-test kontrol	.217	10	.200*	.896	10	.198
post-test kontrol	.162	10	.200*	.930	10	.450

Diketahui perolehan signifikansi data pada tabel Shapiro-Wilk pre-test kelas eksperimen sebesar 0,242 dan post-test sebesar 0,673. Dapat dikatakan data pre-test maupun post-test > 0,05 data pada kelas eksperimen sudah berdistribusi normal. Kemudian kelas kontrol nilai signifikansi pre-test 0,198 dan post-test sebesar 0,450. Data pre-test maupun post-test masing-masing > 0,05 yang bisa dikatakan data pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Tabel 2. Homogenitas data pre-test dan Post-test kelompok eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	.980	1	18	.335
	Based on Median	1.061	1	18	.317
	Based on Median and with adjusted df	1.061	1	17.841	.317
	Based on trimmed mean	.999	1	18	.331

Diketahui nilai signifikansi Based on Mean sebesar $0,335 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan data yang diperoleh kelas eksperimen maupun kontrol sudah bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

Disimpulkan terdapat pengaruh yang (nyata) antara permainan modifikasi ular naga yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dan dikelas kontrol menggunakan permainan estafet karet yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang, terlihat pada tes awal yang disebut dengan pre-test pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya tidak jauh berbeda yaitu masih ada anak yang belum memperoleh skor dengan kategori yang baik¹⁰. Hal ini terjadi karna masing-masing kelas belum media-media yang menarik dilakukan baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen, yang pada pre-test yang dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak.

Rata-rata pre-test pada kelas eksperimen 17,90 standar deviasi 1,663, nilai minimum 16 dan maksimum 21. Sedangkan pre-test kelas kontrol menunjukkan rata-rata 17,60, standar deviasi 1,349, nilai minimum 16 dan nilai maksimum 20. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas pre-test eksperimen menggunakan SPSS 16

¹⁰ Nur Cahyati Ngaisah, * Munawarah, and Reza Aulia, 'Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Bunayya : Jurnal*

Pendidikan Anak, 9.1 (2023), 1
 <<https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>>.

diketahui bahwa nilai signifikansi Shafiro Wilk sebesar 0,242 dan uji normalitas pre-test kontrol 0,198. Uji homogenitas pre-test eksperimen dan kontrol dengan sig 0,523 dan pada uji-t pre-test eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (2 tailed) sebesar 0,663 dengan hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan hasilnya valid. Pada pre-test ini tidak nampak berbeda jauh kemampuan sosial anak dikelas eksperimen maupun kontrol. Hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar guru hanya fokus pada kegiatan belajar dan kurang melakukan aktivitas permainan baik kelas eksperimen maupun kontrol. Pre-test ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 2 Ulak Karang. Seharusnya dalam proses belajar guru harus bervariasi aktivitas belajar dengan bermain bersama teman sebaya agar

kemampuan sosialnya dapat berkembang dengan baik¹¹.

Sosial adalah suatu hal yang berkaitan dengan masyarakat sekitar, dimana anak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat¹². Menurut Hurlock (dalam Resmasari, 2020) menyatakan bahwa kemampuan sosial adalah pemerolehan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial sehingga kemampuan sosial anak dapat dicapai sesuai harapan dan anak memiliki keterampilan sosial yang baik. Kemampuan sosial anak tumbuh dari orang tua hingga ke anggota keluarga. Anak mulai bermain dengan anggota keluarga tanpa disadari anak mulai berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya.

Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang memiliki aturan atau syarat untuk disepakati secara bersama-sama sebelum memulai permainan. Menurut Farhurohman

¹¹Nur Cahyati Ngaisah, * Munawarah, and Reza Aulia, 'Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 9.1 (2023), 1
<<https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>>.

¹²Yuana Resmasari, 'Tingkat Keterampilan Sosial Anak Tk Kelompok b Di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta', *Jurnal Pendidikan Anak*, 9.2 (2020), 150-57
<<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31403>>.

(2017) permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman bagi anak. Pada dasarnya anak membutuhkan aktivitas fisik untuk bisa merangsang pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Aktivitas fisik baik untuk jasmani maupun rohani. Salah satu aktivitas yang baik untuk kesehatan anak adalah permainan.

Menurut Musfiroh dkk (2016: 820) menjelaskan bahwa permainan ular naga adalah suatu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak¹³. Permainan ini dapat dilakukan secara perorangan meskipun pada akhirnya akan dilakukan secara berkelompok¹⁴. Permainan ini tidak membutuhkan alat permainan namun membutuhkan tempat yang cukup luas supaya anak mudah untuk bermain dengan teman sebayanya. Permainan ini dapat meningkatkan kemampuan

sosial anak seperti kompak sesama tim dan membantu antar teman. Dengan adanya permainan ular naga anak bisa menaati aturan saat bermain dalam kelompok¹⁵. Permainan ular naga mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman sepermainan, dari bersosialisasi dan berinteraksi saat bermain anak-anak dapat belajar mengenai kesabaran, empati, toleransi, kemandirian, percaya diri, kejujuran, kebernihan, cara berkomunikasi dan menaati aturan-aturan dalam bermain.

Setelah didapatkan hasil pre-test kemudian setiap anak diberikan treatment sebanyak tiga kali dikelas eksperimen (permainan ular naga) Treatment yang pertama anak mulai dikenalkan dengan media permainan yang disiapkan yaitu permainan ular naga, kemudian dilakukan treatment yang kedua ada beberapa anak yang

¹³ Imroatus Sholihah and NIS Rakhmawati, 'Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 8.1 (2019), 1-7 <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>>.

¹⁴ Joko Waluyo, 'Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Dan Emosional Pada Anak Kelompok b Tk Srijaya Palembang', *Skripsi*, 2017.

¹⁵ Herawati, 'Memahami Proses Belajar Anak', *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4.1 (2018), 27-48 <<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>>.

terlihat pada kategori mulai berkembang dan anak juga anak yang memperoleh kategori berkembang sesuai harapan, lalu dilanjutkan dengan post-test untuk melihat sejauh mana kemampuan anak untuk treatment tersebut. Maka diperoleh hasil post-test kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 292,0, standar deviasi 1,619, nilai minimum 27,0, dan maksimum 32,0. Sedangkan post-test kelas kontrol menunjukkan rata nilai 273,0, standar deviasi 2,110, hasil minimum 24,0 dan maksimum 30,0. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas post-test eksperimen menggunakan SPSS 16 diketahui bahwa nilai signifikan Shafiro-Wilk sebesar 0,673 dan uji normalitas post-test kelas kontrol sebesar 0,450. Uji homogenitas post-test eksperimen dan kontrol dengan sig0,335 dan pada uji-t post-test eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0,037.

Dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan treatment terjadi perubahan data pre-test dengan data post-test. Dimana sangat besar pengaruh permainan ular naga

terhadap kemampuan sosial di Taman Kanak-Kanak sabbihisma 2 Ulak Karang. Terdapat pengaruh permainan ular naga terhadap kemampuan sosial lebih besar dibandingkan dengan permainan estafet pipet untuk kemampuan sosial. Jadi dengan adanya permainan ular naga dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial di TK Sabbihisma 2 Ulak Karang.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data post-test yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka didapat hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 29,2 sedangkan rata-rata untuk kelas kontrol adalah 27,3. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan hasil penelitian dapat dilihat permainan modifikasi ular naga terhadap kemampuan sosial berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

2005

- Amalia, Reski Putri, Sitti Nurhidayah Ilyas, and Muhammad Yusri Bachtiar, 'Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Wildanun', TEMATIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 9363 (2021)
- Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes, and M.a. M. Ali Sodik, 'Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1', Dasar Metodologi Penelitian, 2015, 1-109
- Herawati, 'Memahami Proses Belajar Anak', Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 4.1 (2018), 27-48
<<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>>
- Holis, A, 'Belajar Melalui Bermain Geometri Untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini', Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 9.1 (2016), 23-37
<<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/84%0Ahttps://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/download/84/86>>
- Imroatus Sholihah and NIS Rakhmawati, 'Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun', Jurnal Mahasiswa Unesa, 8.1 (2019), 1-7
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>>
- Musfiroh, Tadkiroatun, Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan, Ngaisah, Nur Cahyati, * Munawarah, and Reza Aulia, 'Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Anak Usia Dini', Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak, 9.1 (2023), 1
<<https://doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890>>
- Resmasari, Yuana, 'Tingkat Keterampilan Sosial Anak Tk Kelompok b Di Gugus II Kecamatan Berbah Sleman Yogyakarta', Jurnal Pendidikan Anak, 9.2 (2020), 150-57
<<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31403>>
- Sari, Nina Permata, Novitawati Novitawati, Muhammad Andri Setiawan, and Mutiani Mutiani, 'Peran Yoga Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Bagi Anak Usia Dini', Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6.5 (2022), 4681-89
<<https://doi.org/10.31004/obsesi.6i5.2451>>
- Sholihah, Imroatus, and NIS Rakhmawati, 'Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun', Jurnal Mahasiswa Unesa, 8.1 (2019), 1- 7
<<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>>
- Siti Nur Hayati, and Khamim Zarkasih Putro, 'Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini', Generasi Emas, 4.1 (2021), 52-64
<[https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)>

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019

Sumarni, Sri, 'Peran Orang Tua Dalam Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun ARTICLE INFO ABSTRACT', *Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2022), 171-80

Tamrin, Marwia, St. Fatimah S. Sirate, and Muh. Yusuf, 'Teori Belajar Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika', *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 3.1 (2011), 40-47

Waluyo, Joko, 'Pengaruh Permainan

Tradisional Terhadap Kemampuan Sosial Dan Emosional Pada Anak Kelompok b Tk Srijaya Palembang', *Skripsi*, 2017

Yenti, Yesni, 'Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2 (2021), 2045-51
<<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1218>>
<<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1218/1088>>