

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

1. Hasil Studi Pendahuluan (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan salah satu proses awal yang dilaksanakan untuk mengetahui dan menggali informasi lapangan secara langsung terkait pembelajaran di taman kanak-kanak. Dengan adanya kegiatan dari analisis kebutuhan membantu menentukan tujuan, mengidentifikasi masalah, dan menentukan permasalahan apa yang harus segera diselesaikan. Adapun langkah yang dilakukan untuk memudahkan kegiatan analisis kebutuhan diantaranya, melihat langsung keadaan lapangan, menentukan kegiatan apa yang akan diimplementasikan dan memilih kebutuhan yang diprioritaskan. Untuk membantu peneliti mendapatkan informasi digunakan metode wawancara.

John McNeil (dalam Sanjaya, 2008) mendefinisikan analisis kebutuhan (*need assessment*) adalah proses menentukan prioritas kebutuhan pendidikan. Sejalan dengan pendapat McNeil, Seel dan Glasgow dalam (Sanjaya, 2008) menjelaskan tentang analisis kebutuhan bahwa kebutuhan itu pada dasarnya adalah kesenjangan (*discrepancies*) antara apa yang telah tersedia dengan apa yang telah tersedia dengan apa yang diharapkan, dan *need assessment* adalah proses mengumpulkan informasi tentang kesenjangan dan menentukan prioritas dari kesenjangan untuk dipecahkan.

Kegiatan wawancara ini dilakukan di beberapa Taman Kanak-kanak di Kabupaten Sleman Yogyakarta yang bertujuan untuk mengetahui apa saja masalah/kendala yang ditemui guru dalam pembelajaran di sekolah, khususnya mengenai proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dan jenis model pembelajaran apa saja yang digunakan guru untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada guru di beberapa sekolah, mencakup masalah proses pembelajaran yaitu beberapa sekolah masih banyak yang mengalami keraguan dalam memilih dan menentukan proses pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini. Hal ini dikarenakan banyaknya tuntutan dari orang tua dan masyarakat serta untuk menyetarakan kemampuan anak ke jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk kegiatan proses pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak masih begitu kurang dan tidak pernah fokus dilakukan guru.

Guru hanya melihat perkembangan keterampilan sosial anak ketika ditemukan masalah diruangan kelas dan saat bermain, seperti rebutan mainan, rebutan crayon kemudian guru memberi nasehat dan memperhatikan sikap anak dalam memecahkan masalah tersebut. Selanjutnya, berkaitan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti di 7 sekolah menunjukkan bahwa 6 sekolah menggunakan model pembelajaran klasikal dan 1 menggunakan model pembelajaran sentra. Dalam pelaksanaan model pembelajaran klasikal ini, guru memberikan kegiatan

pembelajaran yang sama pada anak dalam satu kelas, meskipun posisi duduk anak dalam bentuk kelompok.

Sedangkan, untuk sekolah yang menerapkan model pembelajaran sentra, kegiatan pembelajaran terfokus pada setiap kegiatan sentra yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan di sekolah masih jarang menggunakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak, yang memberikan kesempatan lebih kepada anak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dalam setiap aktivitas pembelajaran. Para guru mengatakan bahwa model dan sistem proses pembelajaran yang dilakukan sekarang merupakan model dan sistem yang berlaku semenjak sekolah itu berdiri, jadi untuk mengubah ke model pembelajaran baru dibutuhkan waktu dan keahlian yang lebih profesional dan pihak sekolah sudah merasa nyaman dengan model dan sistem yang diterapkan.

Melihat kondisi di lapangan tersebut sangat dibutuhkan inovasi baru yang dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan sosial anak yang dalam pelaksanaannya mudah dipahami guru dan menarik bagi anak, sehingga keterampilan sosial anak dapat meningkat. Dengan demikian, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Model yang akan dikembangkan menjadi salah satu alternatif yang digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami guru.

Model ini dirancang, sama dengan model pembelajaran lainnya yang memiliki tahap-tahap dalam pembelajaran yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan inti, penutup berupa evaluasi pembelajaran yang diuraikan secara lengkap dengan bahasa yang mudah dipahami. Guru juga diberikan pemahaman tentang teori model pembelajaran dan keterampilan sosial. Hal ini bertujuan agar guru semakin sadar betapa pentingnya mengembangkan keterampilan sosial anak jika dikaji secara teoritis. Oleh sebab itu, pengembangan model pembelajaran stimulasi keterampilan sosial ini sangat diperlukan agar guru lebih mudah dan siap dalam menerapkan model pembelajaran stimulasi keterampilan sosial anak berbasis permainan sirkuit sehingga memberikan efek pada peningkatan keterampilan sosial anak.

B. Gambaran Draft Produk

Model stimulasi keterampilan sosial ini dikembangkan sesuai dengan aturan kelayakan model pembelajaran. Pada penjelasan analisis sebelumnya telah ditekankan bahwa model ini digunakan untuk membantu guru meningkatkan keterampilan sosial anak. Sehingga untuk memudahkan dalam penggunaannya dalam model ini akan disampaikan langkah-langkah pembelajaran keterampilan sosial. Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan, selanjutnya membuat produk yang akan dikembangkan. Dimana, dalam pengembangan produk ini dilakukan melalui dua tahap, pertama perencanaan desain dan kedua pengembangan produk.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan dimana peneliti melakukan pengajian teori tentang pembelajaran dan menentukan langkah-langkah dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model stimulasi keterampilan sosial. Materi dalam model ini akan fokus pada keterampilan sosial anak. Dimana keterampilan sosial tersebut terdiri dari lima indikator yaitu: 1) Kepedulian, 2) Komunikasi dan Interaksi, 3) Kerjasama, 4) Tanggungjawab Sosial, dan 5) Mengendalikan agresi.

Pengembangan model stimulasi keterampilan sosial ini memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan kegiatan permainan sirkuit yang terdiri dari 5 pos permainan yang setiap permainan membutuhkan lima indikator keterampilan sosial diatas, dengan demikian guru dapat melihat dengan mudah perkembangan keterampilan sosial yang ada pada diri anak. Selain langkah-langkah pada model, peneliti juga menjabarkan tentang teori model pembelajaran yang terdiri dari pengertian, landasan dan unsur-unsur model pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada pendidik tentang seberapa pentingnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini juga menjabarkan tentang evaluasi pembelajaran keterampilan sosial untuk anak usia 4-5 tahun sesuai dengan kurikulum pendidikan anak usia dini.

b. Pengembangan

Tahapan pengembangan model ini dilakukan untuk menyiapkan produk awal yang terdiri dari sintak, sistem sosial, peran guru dan sistem pendukung

serta penyampaian teks materi, pembuatan gambar, dan finishing. Penyiapan teks terdiri dari pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, spasi, dan pemilihan tata kalimat sederhana. Pembuatan media gambar dilakukan dengan mengambil dan mengedit gambar-gambar yang sesuai dengan topik bahasan. Finishing yaitu tahapan akhir, meliputi penataan isi buku, pencetakan dan penjilidan buku.

Adapun unsur-unsur dalam pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yaitu :

1. Sintak

Model stimulasi keterampilan sosial memuat langkah-langkah yang terstruktur, sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan anak. Tahap ini, guru lebih berperan dalam menyiapkan materi pembelajaran dan mengkondisikan anak, agar lebih siap mengikuti pembelajaran.
- 2) Mendemonstrasikan kegiatan
 - a. Menyampaikan informasi dengan jelas.

Anak mendengarkan paparan guru terkait kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - b. Melakukan demonstrasi terkait permainan.

Anak memperhatikan langkah-langkah melakukan permainan yang sedang diperagakan oleh guru.
- 3) Memberikan kesempatan pada anak untuk latihan mandiri

Anak melakukan permainan secara berkelompok dengan menyelesaikan permainan sirkuit secara bertahap dari pos 1 sampai pos 5.

4) Penilaian terhadap aktivitas anak

Guru melakukan penilaian pada anak khususnya keterampilan sosial anak, bekerjasama, kepedulian, tanggung jawab, komunikasi dan interaksi sosial dan mengendalikan agresi.

5) Evaluasi

Anak dan guru sama-sama melakukan tanya jawab terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru memberikan reward pada anak yang dapat menyelesaikan permainan dengan indikator keterampilan sosial yang lebih baik.

2. Sistem Sosial

Pelaksanaan Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit terdapat peraturan dalam pelaksanaannya, yaitu anak akan melakukan kegiatan permainan sirkuit secara berkelompok. Pelaksanaan stimulasi berpusat kepada anak, sehingga anak yang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Meskipun dalam pemilihan kelompok guru memilih sendiri kelompok anak agar anak lebih bersosialisasi dengan semua anak dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah dalam kegiatan permainan sirkuit. Pada ahir kegiatannya, anak diminta untuk menjelaskan proses penyelesaian permainan.

3. *Teacher Responsive*

Teacher Responsive merupakan peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran yang menggunakan model stimulasi keterampilan sosial, guru berperan sebagai fasilitator bagi anak. Guru juga berperan sebagai monitoring, pendamping, motivator dan evaluator bagi anak pada saat kegiatan permainan sirkuit berlangsung.

- a. Fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Artinya, guru memberikan fasilitas bagi anak mulai dari alat permainan, aturan main, maupun cara pelaksanaannya. Menjadi fasilitator bukan hanya sebagai penyedia sarana prasarana saja akan tetapi juga menyediakan layanan, maka dalam hal ini guru juga berperan sebagai pengajar dan pelatih. Sebagai fasilitator, pengajar, dan pelatih maka seorang guru dituntut berperan aktif, kreatif, dan dinamis. Dengan aktifnya seorang guru dalam kegiatan bermain anak, disini seorang guru juga berperan menjadi seorang aktor yang harus menyesuaikan diri dengan anak didiknya dan juga sebagai teman bagi anak didiknya.
- b. Monitoring, guru melakukan monitoring atau pengamatan terhadap penyelesaian setiap pos permainan yang dikerjakan anak.
- c. Pendamping, guru melakukan pendampingan terhadap anak dimana guru membantu anak didik dalam menyelesaikan konflik yang terjadi dengan menawarkan cara penyelesaian tanpa menimbulkan pertikaian dan juga menasehati mereka untuk saling memaafkan dan bekerjasama. Dengan tujuan, jika nanti terjadi konflik atau

permasalahan lagi, anak mampu menyelesaikannya dengan baik (tanpa pertikaian).

d. Motivator, guru memberikan motivasi pada anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permainan dan memberikan keyakinan agar anak lebih percaya diri dengan kemampuannya.

e. Evaluator, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran.

4. Support System saat pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan pengembangan model stimulasi keterampilan sosial, terdapat *support system* atau perangkat pendukung pelaksanaan pembelajaran. *Support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar ruangan (*outdoor learning*) dengan membutuhkan halaman sekolah yang cukup luas, hal ini dilakukan untuk mengurangi rasa jenuh pada anak, memberikan kebebasan pada anak untuk bersosialisasi dengan teman dan dalam mengekspresikan diri.

Selain kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar ruangan, adapun *support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini dengan menggunakan alat permainan yang murah dan mudah didapat dilingkungan sekitar anak. Seperti kardus bekas, koran, balon karet, pipa paralon, gelas plastik bekas. Dimana benda-benda tersebut dijadikan alat permainan yang menarik dan edukatif bagi anak khususnya untuk menstimulasi keterampilan sosial anak sosial anak

C. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Validasi

a. Data Validasi dan Kelayakan Draft Poduk Awal oleh Ahli

Pelaksanaan uji coba pada model dilakukan setelah adanya penilaian dari ahli materi (*expert judgement*). Dengan demikian, peneliti mengajukan draft model pembelajaran untuk dilakukan proses validasi. Pada kesempatan tersebut, ahli materi menilai draft produk awal dengan menggunakan lembar validasi model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Komponen penilaian pada model stimulasi keterampilan sosial terdiri dari tiga komponen yang harus dinilai oleh validator , yaitu komponen materi, komponen bahasa dan komponen penyajian materi. Jumlah skor yang diterima dari validator akan dianalisis oleh peneliti dan dikonversikan menjadi empat kriteria seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Konversi skala Likert empat Kriteria

No	Interval Skor	Kriteria
1	$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$	Sangat baik
2	$Mi + 0 SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 1,5 SDi$	Baik
3	$Mi - 1,5 SD \leq \bar{M} \leq Mi + 0 SDi$	Cukup
4	$Mi - 3,0 SDi \leq \bar{M} \leq Mi - 1,5 SDi$	Kurang

Adapun hasil penilaian yang didapatkan dari ahli adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Jumlah Skor	M _i	SD _i	Kriteria Penilaian
1	Komponen Materi	5	19	12,5	2.5	Sangat Baik
2	Komponen Bahasa	4	14	10	2	Sangat Baik

3	Komponen Penyajian	5	19	12,5	2,5	Sangat Baik
Jumlah		14	52	35	7	-

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah skor penilaian draft buku panduan dari validator adalah 52, sehingga dapat dikonferensikan menjadi

$$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$$

$$35 + 1,5 (7) \leq 52 \leq 35 + 3 (7)$$

$$35 + 10,5 \leq 52 \leq 35 + 21$$

$$42,5 \leq 52 \leq 56$$

Dari rumusan tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan draft model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit terdapat pada kategori “Sangat Baik”. Pada setiap komponen draft dapat dilihat bahwa untuk komponen materi memiliki kriteria “Sangat Baik”, komponen bahasa memiliki kriteria “ Sangat Baik” dan komponen penyajian mendapat kriteria “Sangat Baik”.

Validator juga memberikan koreksi terhadap materi untuk perbaikan draft model stimulasi keterampilan sosial dalam bentuk komentar dan saran yaitu materi pembelajaran lebih disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan memperjelas sintaks sintaks pada model pembelajaran. Dari beberapa masukan yang diberikan para ahli, selanjutnya melakukan revisi awal pada draft produk. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki draft produk sebelum diujicobakan pada anak.

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Produk

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrumen lembar observasi keterampilan sosial anak. Uji validitas ini menggunakan validasi isi (content) menggunakan penilaian dari *expert judgement*. Hasil uji validitas dari instrumen keterampilan sosial mendapat kriteria “layak digunakan dengan revisi”.

Sesuai hasil validasi yang dilakukan ahli ada beberapa item yang kurang sesuai, sehingga perlu perbaikan. Perbaikan ini dilakukan untuk revisi instrumen observasi keterampilan sosial sehingga mendapat kriteria “layak”. Sehingga item-item dapat digunakan pada saat penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Instrumen merupakan salah satu alat yang digunakan saat penelitian. Untuk mengetahui konsistensi instrumen keterampilan sosial maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha. Pada uji signifikansi dilakukan pada taraf $\alpha = 0,05$. Dan diputuskan dengan menggunakan kriteria jika,

$\alpha > r_{\text{tabel}} = \text{konsisten (reliabel)}$

$\alpha < r_{\text{tabel}} = \text{tidak konsisten (tidak reliabel)}$

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics 21*, maka diperoleh hasil berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Keterampilan Sosial

Jumlah Item	Alpha	rtabel 5% (5)	Keputusan
15	0,988	0,878	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa $\alpha = 0,988$, sehingga $\alpha > r_{\text{tabel}}$ pada nilai signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen observasi keterampilan sosial dalam penelitian ini reliabel. Menurut (Sugiono:2014) untuk uji reliabilitas Instrumen keterampilan sosial adalah $r=0.988$, di atas, bahwa nilai r berada pada tingkatan $\pm 0.80 - \pm 1.000$ yang menyatakan bahwa pernyataan variabel keterampilan sosial pada hasil uji reliabilitas adalah *sangat kuat* .

2. Uji Kelayakan

a. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba awal dilakukan untuk untuk mengetahui respon guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit setelah digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Kegiatan Uji coba lapangan awal ini dilaksanakan selama 1 minggu dengan 2 kali pertemuan di TK ABA Karangmalang. Uji coba pada lapangan awal ini menggunakan sampel 5 guru dan melibatkan 20 anak untuk mempraktekkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, dimana sampel tersebut terdiri dari 2 guru 10 anak dari kelompok A1; 2 guru dan 10 anak dari kelompok A2; serta 1 kepala sekolah.

Langkah pertama yang dilakukan guru pada uji lapangan awal ini sebelum memberikan penilaian yaitu menerapkan model pembelajaran secara

langsung. Hal ini bertujuan agar guru dapat mengetahui kekurangan dari model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, sehingga nantinya guru dapat memberikan penilaian. Langkah selanjutnya, setelah memaktekkan model stimulasi keterampilan sosial guru memberikan penilaian, masukan dan kritikan yang membangun guna perbaikan dalam pengembangan model stimulasi keterampilan sosial.

Ada beberapa komponen penilaian yang harus diisi oleh guru diantaranya komponen materi, komponen intruksional, komponen bahasa dan grafika. Hasil respon guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial pada uji lapangan awal dan terdapat pada lampiran. Rekapitulasi hasil respon guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11. Hasil Respon Guru terhadap Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit pada Uji Coba Lapangan Awal

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Sub Total	\bar{M}	Mi	Sdi	Kriteria Penilaian
1	Komponen Materi	9	135	27	13,5	4,5	Baik
2	Komponen Intruksional	2	34	6,8	3	1	Sangat Baik
3	Komponen Bahasa	2	33	6,6	3	1	Sangat Baik
4	Komponen Grafika	10	161	32,2	15	5	Baik
Total		23	363	72,6	34,5	11,5	-

Dari data diatas, skor total penilaian 4 komponen model stimulasi keterampilan sosial adalah 363, sehingga dapat dikonversikan menjadi :

$$Mi + 0 SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 1,5 SDi$$

$$57,5 + 0 (11,5) < 72,6 < 57,5 + 1,5 (11,5)$$

$$57,5 < 72,6 < 57,5 + 13$$

$$57,5 < 72,6 < 70,5$$

Dari rumusan tersebut, dapat disimpulkan pada uji coba lapangan awal, secara keseluruhan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit mendapat kriteria “Baik”. Sedangkan hasil penilaian setiap komponen yaitu komponen materi mendapat kriteria “Baik”, komponen intruksional “Baik”, komponen bahasa mendapat kriteria “sangat baik” dan komponen grafika “ Baik”.

Guru juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada saat uji coba lapangan awal, dengan tujuan untuk revisi perbaikan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Kemudian, hasil revisi tersebut menjadi sebuah produk model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang siap digunakan pada tahap uji lapangan utama.

b. Hasil Uji Lapangan Utama

Uji lapangan utama sering juga disebut dengan uji lapangan luas, dimana sampel yang digunakan pada uji coba ini memiliki jumlah yang lebih banyak dari uji sebelumnya. Uji coba lapangan utama ini juga dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan respon penilaian dari guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial yang telah dievisi sebelumnya. Kegiatan uji coba lapangan utama ini dilakukan di beberapa TK diantaranya, TK Tri Pusara Rini 2 guru dengan 18 anak, TK Mesjid Kampus UGM 2 guru dan 10

anak, TK ABA Pringwulung 2 guru dengan 10 anak, TK Samirano Nasional 1 guru dengan 12 anak.

Uji coba lapangan utama ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada setiap sekolah. Tujuan dari uji coba ini dilakukan guna memperoleh hasil yang lebih baik tentang penggunaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Komponen penilaian yang disajikan juga sama dengan uji sebelumnya yaitu, komponen materi, komponen intruksional, komponen bahasa dan grafika. Hasil dari respon guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit terdapat pada lampiran. Hasil respon guru dapat dilihat pada rekapitulasi model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada tabel dibawah ini.

Tabel 12. Hasil Respon Guru terhadap Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit pada Uji Coba Lapangan Utama

No	Komponen Penilaian	Jumlah Item	Sub Total	\bar{M}	M_i	SD_i	Kriteria Penilaian
1	Komponen Materi	9	304	33,7	13,5	4,5	Sangat Baik
2	Komponen Penyajian	2	60	6,6	3	1	Sangat Baik
3	Komponen Bahasa	2	62	6,8	3	1	Sangat Baik
4	Komponen Grafika	10	332	36,8	15	5	Baik
Total		23	758	84,2	34,5	11,5	-

Dari data diatas, skor total penilaian 4 komponen model stimulasi keterampilan sosial adalah 758, sehingga dapat dikonversikan menjadi :

$$Mi + 1,5SDi \leq \bar{M} \leq Mi + 3,0 SDi$$

$$57,5 + 1,5 (11,5) < 84,2 < 57,5 + 3,0(11,5)$$

$$57,5 + 13 < 84,2 < 92$$

Kategori "Sangat Baik"

Dari rumusan, dapat disimpulkan pada uji coba lapangan utama, secara keseluruhan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit mendapat kriteria "Sangat Baik". Sedangkan hasil penilaian setiap komponen yaitu komponen materi mendapat kriteria "Baik", komponen intruksional "Baik", komponen bahasa mendapat kriteria "sangat baik" dan komponen grafika " Baik".

Guru juga memberikan saran dan komentar untuk perbaikan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit pada saat uji coba lapangan utama, untuk mendapatkan masukan dari penggunaan model. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil setiap komponen mndapatkan kriteria "Sangat Baik". Sehingga dapat dilihat bahwa komponen mengalami peningkatan.

3. Uji Efektifitas

Uji efektifitas ini merupakan uji terahir yang digunakan pada penelitian pengembangan model yang dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan model. Uji efektifitas ini menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design*. Dimana dua kelompok kelas *pre test* dan *post test* tidak dipilih secara random. Pada penelitian ini, penulis menggunakan dua kelompok kelas, yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Uji efektifitas dilakukan di beberapa TK diantaranya,

TK Mesjid Kampus UGM, TK ABA Pringwulung, TK ABA Karangmalang, TK Kartini dan TK Mubarak dan TK Mutiara.

Sampel yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 40 anak TK mesjid UGM yang terdiri dari kelas AI, A2 dan A3, 38 anak TK ABA Pringwulung yang terdiri dari kelas A1, A2, dan B1 (dimana kelas B1 ini terdiri dari anak usia 4-5 tahun yang baru masuk) sebagai kelas eksperimen, 30 anak TK ABA Karangmalang, 18 anak TK Kartini, 20 anak dari TK ABA Mubarak dan 14 anak dari TK Mutiara sebagai kelas kontrol.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum menerapkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit adalah melakukan observasi untuk mengumpulkan data *pretest* menggunakan lembar observasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial anak sebelum *treatment* dilakukan. Data *pretest* diambil dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan 4 kali pertemuan. Langkah kedua setelah mengambil data *pretest*, peneliti kemudian memberikan *treatment*. *Treatment* ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di kelas eksperimen.

Treatment dilakukan setelah guru memahami isi buku panduan dalam pelaksanaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, dengan tujuan agar guru dapat mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik dan berjalan sesuai prosedur. Perlakuan yang diberikan kepada anak adalah upaya agar kegiatan yang diberikan guru dapat menstimulasi dan memunculkan aspek atau indikator penilaian pada anak. *Treatment* penelitian dilakukan sebanyak empat kali yang bertujuan sejauh mana model pembelajaran

dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak dan semangat belajar anak. Untuk lebih jelas peneliti akan menjelaskan hasil *treatment* pada anak dengan empat kali pertemuan sebagai berikut:

a. Hari Pertama *Treatment*

Kegiatan pembelajaran *treatment* pertama berkenaan dengan tema alat komunikasi dengan tema spesifik surat. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru melakukan pembukaan pada kegiatan awal yaitu baris-berbaris, menyampaikan salam (bernyanyi lagu anak-anak sesuai tema, membaca ikrar Taman Kanak-kanak dan melaksanakan gerak motorik kasar sederhana seperti melompat dan senam otak) dan melakukan arsepsi. Kegiatan model stimulasi keterampilan sosial ini merupakan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan (*outdoor*). Setelah selesai baris-berbaris guru meminta anak masuk keruangan untuk minum dan mengajak anak kembali keluar ruangan dan duduk ditempat teduh (bawah pohon).

Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan motivasi agar anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyamapikan rencana kegiatan pembelajaran dengan singkat. Hal ini agar anak mengetahui mengapa kegiatan pembelajaran dilakukan diluar ruangan serta mengetahui peran anak saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, guru melakukan demonstrasi kegiatan permainan sirkuit yang akan dilakukan. Saat demonstrasi berlangsung guru menjelaskan dengan singkat apa itu permainan sirkuit, apa saja jenis permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara bermainnya.

Kegiatan demonstrasi ini juga didukung oleh kegiatan tanya jawab antar guru dan anak terkait apa saja nama alat permainan yang akan digunakan. Kemudian kelas dibagi menjadi 3-4 kelompok dengan jenis kegiatan yang sama dengan menyelesaikan permainan secara bergantian. Anggota kelompok dipilih oleh guru dengan tujuan agar tidak ada kesenjangan sosial baik dari agama, jenis kelamin, nilai akademik ras dan etnik. Setelah membagi kelompok guru mempersilahkan agar anak membentuk barisan sesuai kelompok masing-masing dan memberi nama kelompoknya.

Setelah proses apersepsi selesai, maka dilanjutkan pada kegiatan inti yaitu latihan mandiri. Treatment latihan mandiri ini dilakukan dengan permainan sirkuit melewati 5 pos dengan tingkat kesulitan yang mudah yaitu pos 1 (memasukkan balon ke dalam keranjang menggunakan koran) dengan jarak antara garis start ke finish 2m, pos 2 (menyusun puzzle angka 1-4), pos 3 (kolase gambar amplop ukuran B5), pos 4 (menyusun menara menggunakan gelas plastik sebanyak 6 buah), dan pos 5 (bermain pipa bocor dengan 5 lubang). Dalam kegiatan ini terjadi kerjasama, interaksi dan komunikasi, saling memotivasi dan rasa tanggung jawab atas penyelesaian kegiatan permainan. Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dan mengalami masalah seperti salah satu anggota kelompok ingin menang sendiri, tidak mau berbagi mainan, mendorong teman, dan tidak ikut ambil peran. Sedangkan teman yang lain memberikan sorak semangat dan sabar menunggu giliran untuk bermain.

Setelah semua anak selesai melaksanakan kegiatan, anak akan diberikan waktu untuk beristirahat dan makan bersama. Kemudian, guru melakukan kegiatan penutup. Kegiatan penutup yang pertama adalah review. Sebelum melakukan review guru memberikan penghargaan stiker bintang pada kelompok yang terbaik yang ditempel di baju anak. Pada tahap review, guru mengulas kembali kegiatan yang telah anak lakukan dalam satu hari. Lalu memberikan pesan moral yang berkaitan dengan proses pembelajaran hari ini. Selanjutnya gurumenyampaikan informasi untuk kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan doa penutup.

b. Hari Kedua *Treatmen*

Kegiatan pembelajaran *treatmen* kedua berkenanan dengan tema alat komunikasi dengan tema spesifik koran. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru melakukan pembukaan pada kegiatan awal yaitu baris-berbaris, menyampaikan salam (bernyanyi lagu anak-anak sesuai tema, membaca ikrar Taman Kanak-kanak dan melaksanakan gerak motorik kasar sederhana seperti melompat dan senam otak) dan melakukan arsepsi. Kegiatan model stimulasi keterampilan sosial ini merupakan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan (*outdoor*). Setelah selesai baris-berbaris guru meminta anak masuk keruangan untuk minum dan mengajak anak kembali keluar ruangan dan duduk ditempat teduh (bawah pohon). Pada kegiatan arsepsi, guru memberikan motivasi agar anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta menymapikan rencana kegiatan pembelajaran dengan singkat. Hal ini agar anak mengetahui mengapa kegiatan pembelajaran

dilakukan diluar ruangan serta mengetahui peran anak saat proses pembelajaran berlangsung.

Setelah itu, guru melakukan demonstrasi kegiatan permainan sirkuit yang akan dilakukan. Saat demonstrasi berlangsung guru menjelaskan dengan singkat apa itu permainan sirkuit, apa saja jenis permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara bermainnya. Kegiatan demonstrasi ini juga didukung oleh kegiatan tanya jawab antar guru dan anak terkait apa saja nama alat permainan yang akan digunakan. Kemudian kelas dibagi menjadi 3-4 kelompok dengan jenis kegiatan yang sama dengan menyelesaikan permainan secara bergantian. Anggota kelompok dipilih oleh guru dengan tujuan agar tidak ada kesenjangan sosial baik dari agama, jenis kelamin, nilai akademik ras dan etnik.

Setelah membagi kelompok guru mempersilahkan agar anak membentuk barisan sesuai kelompok masing-masing dan memberi nama kelompoknya. Setelah proses apersepsi selesai, maka dilanjutkan pada kegiatan inti yaitu latihan mandiri. Treatment latihan mandiri ini dilakukan dengan permainan sirkuit melewati 5 pos dengan tingkat kesulitan sedang yaitu pos 1 (memasukkan balon kedalam keranjang menggunakan koran) dengan jarak antara garis start ke finish 2,5m, pos 2 (menyusun puzzle angka 1-6), pos 3 (kolase gambar koran ukuran A5 dengan menggunakan potongan origami), pos 4 (menyusun menara menggunakan gelas plastik sebanyak 9 buah), dan pos 5 (bermain pipa bocor dengan 6 lubang). Dalam kegiatan ini terjadi kerjasama, interaksi dan komunikasi, saling memotivasi dan rasa tanggung

jawab atas penyelesaian kegiatan permainan. Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dan mengalami masalah seperti salah satu anggota kelompok ingin menang sendiri, tidak mau berbagi mainan, mendorong teman, dan tidak ikut ambil peran.

Sedangkan teman yang lain memberikan sorak semangat dan sabar menunggu giliran untuk bermain. Setelah semua anak selesai melaksanakan kegiatan, anak akan diberikan waktu untuk beristirahat dan makan bersama. Kemudian, guru melakukan kegiatan penutup. Kegiatan penutup yang pertama adalah review. Sebelum melakukan review guru memberikan penghargaan stiker bintang pada kelompok yang terbaik yang ditempel di baju anak. Pada tahap review, guru mengulas kembali kegiatan yang telah anak lakukan dalam satu hari. Lalu memberikan pesan moral yang berkaitan dengan proses pembelajaran hari ini. Selanjutnya gurumenyampaikan informasi untuk kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan doa penutup

c. Hari Ketiga *Treatment*

Kegiatan pembelajaran *treatment* ketiga berkenanan dengan tema alat komunikasi dengan tema spesifik. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru melakukan pembukaan pada kegiatan awal yaitu baris-berbaris, menyampaikan salam (bernyanyi lagu anak-anak sesuai tema, membaca ikrar Taman Kanak-kanak dan melaksanakan gerak motorik kasar sederhana seperti melompat dan senam otak) dan melakukan arsepsi. Kegiatan model stimulasi keterampilan sosial ini merupakan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan

(*out door*). Setelah selesai baris-berbaris guru meminta anak masuk keruangan untuk minum dan mengajak anak kembali keluar ruangan dan duduk ditempat teduh (bawah pohon).

Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan motivasi agar anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta menymapikan rencana kegiatan pembelajaran dengan singkat. Hal ini agar anak mengetahui mengapa kegiatan pembelajaran dilakukan diluar ruangan serta mengetahui peran anak saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, guru melakukan demonstrasi kegiatan permainan sirkuit yang akan dilakukan. Saat demonstrasi berlangsung guru menjelaskan dengan singkat apa itu permainan sirkuit, apa saja jenis permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara bermainnya.

Kegiatan demonstrasi ini juga didukung oleh kegiatan tanya jawab antar guru dan anak terkait apa saja nama alat permainan yang akan digunakan. Kemudian kelas dibagi menjadi 3-4 kelompok dengan jenis kegiatan yang sama dengan menyelesaikan permainan secara bergantian. Anggota kelompok dipilih oleh guru dengan tujuan agar tidak ada kesenjangan sosial baik dari agama, jenis kelamin, nilai akademik ras dan entik. Setelah membagi kelompok guru mempersilahkan agar anak membentuk barisan sesuai kelompok masing-masing dan memberi nama kelompoknya. Setelah proses apersepsi selesai, maka dilanjut pada kegiatan inti yaitu latihan mandiri.

Treatment latihan mandiri ini dilakukan dengan permainan sirkuit melewati 5 pos dengan tingkat kesulitan yang sedikit sulit yaitu pos 1

(memasukkan balon ke dalam keranjang menggunakan koran) dengan jarak antara garis start ke finish 3m, pos 2 (menyusun puzzle angka 1-8), pos 3 (kolase gambar bendera ukuran A4), pos 4 (menyusun menara menggunakan gelas plastik sebanyak 12 buah), dan pos 5 (bermain pipa bocor dengan 8 lubang). Dalam kegiatan ini terjadi kerjasama, interaksi dan komunikasi, saling memotivasi dan rasa tanggung jawab atas penyelesaian kegiatan permainan. Dalam kegiatan ini, guru mengamati dan membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dan mengalami masalah seperti salah satu anggota kelompok ingin menang sendiri, tidak mau berbagi mainan, mendorong teman, dan tidak ikut ambil peran.

Sedangkan teman yang lain memberikan sorak semangat dan sabar menunggu giliran untuk bermain. Setelah semua anak selesai melaksanakan kegiatan, anak akan diberikan waktu untuk beristirahat dan makan bersama. Kemudian, guru melakukan kegiatan penutup. Kegiatan penutup yang pertama adalah review. Sebelum melakukan review guru memberikan penghargaan stiker bintang pada kelompok yang terbaik yang ditempel di baju anak. Pada tahap review, guru mengulas kembali kegiatan yang telah anak lakukan dalam satu hari. Lalu memberikan pesan moral yang berkaitan dengan proses pembelajaran hari ini. Selanjutnya guru menyampaikan informasi untuk kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan doa penutup.

d. Hari keempat *Treatment*

Kegiatan pembelajaran *treatment* keempat berkenaan dengan tema alat komunikasi dengan tema spesifik. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru

melakukan pembukaan pada kegiatan awal yaitu baris-berbaris, menyampaikan salam (bernyanyi lagu anak-anak sesuai tema, membaca ikrar Taman Kanak-kanak dan melaksanakan gerak motorik kasar sederhana seperti melompat dan senam otak) dan melakukan arsepsi. Kegiatan model stimulasi keterampilan sosial ini merupakan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan (*outdoor*). Setelah selesai baris-berbaris guru meminta anak masuk keruangan untuk minum dan mengajak anak kembali keluar ruangan dan duduk di tempat teduh (bawah pohon).

Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan motivasi agar anak semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta menymapikan rencana kegiatan pembelajaran dengan singkat. Hal ini agar anak mengetahui mengapa kegiatan pembelajaran dilakukan di luar ruangan serta mengetahui peran anak saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, guru melakukan demonstrasi kegiatan permainan sirkuit yang akan dilakukan. Saat demonstrasi berlangsung guru menjelaskan dengan singkat apa itu permainan sirkuit, apa saja jenis permainan yang akan dimainkan dan bagaimana cara bermainnya.

Kegiatan demonstrasi ini juga didukung oleh kegiatan tanya jawab antar guru dan anak terkait apa saja nama alat permainan yang akan digunakan. Kemudian kelas dibagi menjadi 3-4 kelompok dengan jenis kegiatan yang sama dengan menyelesaikan permainan secara bergantian. Anggota kelompok dipilih oleh guru dengan tujuan agar tidak ada kesenjangan sosial baik dari agama, jenis kelamin, nilai akademik ras dan entik. Setelah membagi

kelompok guru mempersilahkan agar anak membentuk barisan sesuai kelompok masing-masing dan memberi nama kelompoknya. Setelah proses apersepsi selesai, maka dilanjut pada kegiatan inti yaitu latihan mandiri.

Treatment latihan mandiri ini dilakukan dengan permainan sirkuit melewati 5 pos dengan tingkat kesulitan dengan level lebih tinggi dari treatment sebelumnya yaitu pos 1 (memasukkan balon kedalam keranjang menggunakan koran) dengan jarak antara garis start ke finish 3m, pos 2 (menyusun *puzzle* angka 1-8), pos 3 (kolase gambar burung garuda ukuran A4), pos 4 (menyusun menara menggunakan gelas plastik sebanyak 15 buah), dan pos 5 (bermain pipa bocor dengan 9 lubang).

Dalam kegiatan ini terjadi kerjasama, interaksi dan komunikasi, saling memotivasi dan rasa tanggung jawab atas penyelesaian kegiatan permainan. Saat kegiatan berlangsung, guru mengamati dan membimbing jika ada kelompok yang kesulitan dan mengalami masalah seperti salah satu anggota kelompok ingin menang sendiri, tidak mau berbagi mainan, mendorong teman, dan tidak ikut ambil peran. Sedangkan teman yang lain memberikan sorak semangat dan sabar menunggu giliran untuk bermain. Setelah semua anak selesai melaksanakan kegiatan, anak akan diberikan waktu untuk beristirahat dan makan bersama. Kemudian, guru melakukan kegiatan penutup.

Kegiatan penutup yang pertama adalah *review*. Sebelum melakukan *review* guru memberikan penghargaan stiker bintang pada kelompok yang terbaik yang ditempel di baju anak. Pada tahap *review*, guru mengulas

kembali kegiatan yang telah anak lakukan dalam satu hari. Lalu memberikan pesan moral yang berkaitan dengan proses pembelajaran hari ini. Selanjutnya guru menyampaikan informasi untuk kegiatan esok hari dan dilanjutkan dengan doa penutup.

e. Data Perbedaan Keterampilan Sosial Anak sebelum dan Sesudah Eksperimen

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan uji t berpasangan (*paired sample t-test*), namun sebelumnya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian normalitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho: sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ha: sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

Sedangkan pengujian homogenitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho: varian pada tiap kelompok sama (homogen)

Ha: varian pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)

Normalitas dan homogenitas terpenuhi atau Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai signifikansi $> 0,05$. Data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Data Hasil Uji Normalitas Keterampilan Sosial Anak

Kelompok	Variabel	Sig.	Kondisi	Keterangan
Kontrol	Pre	0,181	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,205		Normal
Eksperimen	Pre	0,054	$p > 0,05$	Normal
	Post	0,108		Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi keterampilan sosial anak $> 0,05$, sehingga H_0 diterima atau data berdistribusi normal.

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Keterampilan Sosial Anak

Data	Sig.	Kondisi	Keterangan
Keterampilan Sosial	0,609	$P > 0,05$	Homogen

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi keterampilan sosial anak $> 0,05$, sehingga H_0 diterima. Dengan demikian, data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen. Setelah uji prasyarat terpenuhi, langkah selanjutnya adalah menentukan perbedaan keterampilan sosial anak antara sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Uji t berpasangan ini untuk menguji hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

H_a : Terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data keterampilan sosial di kelas eksperimen. Data hasil uji t berpasangan untuk keterampilan sosial anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Data Hasil Uji Beda Keterampilan Sosial Anak pada Kelas Eksperimen

Data	Mean \pm SD	N	Df	Sig. (2 tailed)	Analisis	Keterangan
Pretest	26,62 \pm 3,300	78	76	0,000	$p < 0,05$	Ho ditolak
Posttest	48,78 \pm 4,468					

Tabel 14 diatas menyatakan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah guru menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Pada kelompok eksperimen, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *paired t test* menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Sehingga, terdapat peningkatan pada keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial anak setelah diberikan stimulasi lewat permainan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian (Vydia: 2018) menyatakan bahwa pengembangan keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan dan juga sesuai dengan penelitian (Ismail: 2016) *Increasing Student's Social Skill Through Playing Method*, dimana kegiatan bermain sangat efektif dalam menstimulus keterampilan sosial anak. Berdasarkan usia dan perkembangan sosial anak, perkembangan tingkatan bermain ini akan terus berkembang sesuai dengan berkembangnya keterampilan sosial yang dimiliki anak.

f. Data Perbedaan Keterampilan Sosial Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan dengan menggunakan uji t-independen (*independent sample t-test*). Uji t-independen untuk menguji hipotesis penelitian berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian hipotesis dilakukan pada keterampilan sosial akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rangkuman data hasil perhitungan uji-t independen untuk keterampilan sosial pada tabel berikut.

Tabel 16. Data Hasil Uji Beda Perilaku Keterampilan Sosial Anak pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	Mean	N	Sig. (2 tailed)	Keterangan
Keterampilan Sosial	KE	48,78	78	0,000	Ho ditolak
	KK	28,32	72		

Tabel diatas menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada kelompok post test, dengan nilai *significancy* pada hasil uji independent t-test menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Menurut hasil penelitian (Oktaviana: 2014), perbedaan yang signifikan terjadi disebabkan faktor internal anak, yaitu motivasi intrinsik pada anak yang meningkatkan antusias dan percaya diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Pemberian reward pada anak juga menjadi motivasi agar anak lebih semangat. Pemberian motivasi kepada anak yang dilakukan oleh guru sejalan dengan teori psikososial Erikson (Ardi: 2014) yaitu anak usia 4-5 tahun yang diberikan motivasi dan kebebasan akan cenderung mempunyai inisiatif dalam menghadapi dan memecahkan masalah disekitarnya.

B. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk mendapatkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari ahli, uji coba lapangan awal, dan uji coba lapangan. Model stimulasi keterampilan sosial yang dikembangkan telah mengalami beberapa kali revisi. Revisi produk dilakukan dalam tiga tahap yaitu sebagai berikut.

1. Revisi Produk Tahap I

Revisi tahap pertama dilakukan setelah materi dalam buku panduan model stimulasi keterampilan sosial divalidasi oleh ahli materi yaitu Dr. Panggung Sutapa, MS. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator, didapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu sebagai berikut:

- a.** Model stimulasi keterampilan sosial belum memunculkan sintaks pembelajaran yang jelas dan desain pembelajaran secara keseluruhan. Sebaiknya dipaparkan lebih jelas tentang langkah-langkah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dari awal hingga akhir yang akan dilakukan oleh guru. Penambahan jumlah jenis permainan yang digunakan dari tiga permainan menjadi 5 permainan serta perubahan setiap pos dari level rendah ke level tinggi. Dimana, jenis permainan disesuaikan dengan usia anak.
- b.** Tata tulis dalam pedoman lebih diperjelas. Setelah materi model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit diperbaiki,

maka tahap selanjutnya yaitu proses *finishing* yang meliputi pencetakan buku, penataan isi buku, dan penjilidan buku. Selanjutnya model pembelajaran diuji coba lapangan awal.

2.Revisi Produk Tahap II

Revisi tahap kedua dilakukan setelah pelaksanaan uji coba terbatas. Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil respon uru terhadap penggunaan model stimulasi keterampilan sosial dari hasil penelitian yang telah dilakukan guru, didapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu sebagai berikut :

- a. Sintaks pembelajaran sebaiknya menggunakan kata-kata yang mudah dipahami.
- b. Peraturan dalam permainan lebih di tegaskan dan memberikan pelabelan (nomor dada anak) atau nama kelompok.
- c. Ukuran buku panduan terlalu besar sebaiknya, diperkecil agar mudah untuk dibawa.
- d. Sebaiknya warna pada gambar lebih cerah agar tampak lebih jelas.

3.Revisi Produk Tahap III

Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil uji oba lapangan utama. Revisi ini dilakukan agar menghasilkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang efektif digunakan dalam menstimulus keterampilan sosial anak. Dari hasil penilaian yang dilakukan guru, didapatkan komentar dan saran perbaikan yaitu sebagai berikut :

- a. Gambar dalam buku panduan ditambah terutama pada gambar alat dan bahan permainan dan langkah-langkah bermain.

- b. Memperbaiki penulisan pada setiap kalimat dan point baru setiap pembahasan karena masih ada ditemukan ejaan yang salah.

C. Kajian Produk Akhir

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang bertujuan untuk memandu guru dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Adapun komponen dalam penilaian model yang dikembangkan yaitu terdiri dari komponen kelayakan materi, komponen kualitas intruksional, komponen bahasa dan grafika. Hal ini sesuai dengan Pusat Perbukuan (2017: 67-82) yang menyatakan bahwa buku panduan pelaksanaan harus memperhatikan empat aspek penting yaitu aspek komponen materi, aspek komponen penyajian, aspek komponen bahasa, dan aspek komponen kegrafikaan.

Setelah melalui validasi oleh ahli materi, serta uji lapangan awal, dan uji coba lapangan utama, serta melalui revisi produk tahap I, revisi produk tahap II, dan revisi produk tahap III, maka diperoleh produk model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit yang diharapkan. Pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dilakukan melalui tahap validasi ahli, hasil uji coba lapangan awal, dan hasil uji coba lapangan. Hasil respon guru pada uji coba lapangan awal terhadap model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit termasuk kriteria ‘‘Baik’’ dan mengalami peningkatan pada uji coba lapangan utama yaitu mendapat kriteria ‘‘Sangat Baik’’.

Hasil uji coba ini merupakan langkah untuk mendapatkan model

stimulasi keterampilan sosial yang efektif untuk anak usia 4-5 tahun. Berikut disajikan produk akhir dari model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

1. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.
2. Terdapat contoh kegiatan stimulasi keterampilan sosial yang terdiri dari lima pos permainan sirkuit yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan alat permainan yang aman dan mudah didapat.
3. Produk model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dikemas dalam bentuk buku panduan yang berisi halaman judul, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, konseptual model, pelaksanaan model, evaluasi pembelajaran, daftar pustaka, dan profil penulis.
4. Buku panduan didesain dengan menarik serta penyajian isi yang jelas agar guru lebih mudah memahami dan mempraktekkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

Selain penilaian guru terhadap model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit, uji efektivitas juga dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan model model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit kepada anak usia 4-5 tahun dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada uji efektivitas, indikator penilaian keterampilan sosial disesuaikan dengan konsep dan defenisi keterampilan sosial dalam penelitian ini yang terdiri dari menghargai orang lain, kerjasama, komunikasi dan interaksi sosial, tanggungjawab dan

mengendalikan agresi. Kemudian, model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit diujikan kepada anak dengan dua kelompok anak kontrol dan eksperimen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model stimulasi keterampilan sosial ini dapat memudahkan guru-guru PAUD untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur keefektifan penggunaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

Penelitian ini menggunakan dua kelas dimana satu kelas eksperimen yang menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dan satu kelas kontrol dengan model pembelajaran yang sudah ada atau biasa digunakan oleh guru.

Hasil dari perhitungan post-test peningkatan keterampilan sosial anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi 0,00 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan keterampilan sosial anak yang gurunya menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan yang tidak menggunakan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan efektif untuk digunakan guru dalam menstimulasi keterampilan sosial anak khususnya usia 4-5 tahun.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini memiliki keterbatasan sebagai berikut :

1. Pemberian *treatment* pada kelas eksperimen awalnya direncanakan lima kali pertemuan menjadi empat kali pertemuan dikarenakan Taman Kanak-kanak akan melakukan kegiatan pentas seni perpisahan. Dengan demikian, ada kemungkinan efektivitas perlakuan belum tercapai secara maksimal.
2. Penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan uji beda terlebih dahulu, sehingga keterampilan sosial dari kedua kelompok kemungkinan sudah berbed