

**EFEKTIVITAS PERMAINAN SIRKUIT UNTUK MENSTIMULASI
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN
KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA**



**Oleh:
Wildiani Lathifah
NIM. 21117251056**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

ABSTRAK

WILDIANI LATHIFAH: Efektivitas Permainan Sirkuit untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Yogyakarta. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, 2023.**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui: (1) Kelayakan permainan sirkuit menurut ahli yang digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun, dan (2) Efektivitas permainan sirkuit terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan sasaran anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Yogyakarta. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan *Times Series Design* dimana hanya melibatkan satu kelompok sebanyak 15 anak. Instrumen pengumpulan data adalah lembar observasi dengan *checklist*. Validitas instrumen dilakukan oleh para ahli pada bidang permainan sirkuit dan keterampilan sosial dan pengujian reliabilitas menggunakan metode Cohen's Kappa. Teknik analisis data menggunakan Uji Shapiro-Wilk dan Uji Wilcoxon. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis dengan non parametrik Uji Wilcoxon dikarenakan salah satu data tidak berdistribusi normal.

Adapun hasil penelitian sebagai berikut: (1) Permainan sirkuit layak digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak dengan kategori baik yaitu rerata reliabilitas antar penilai tentang permainan sirkuit diperoleh sebesar 0,65, dan (2) Permainan sirkuit efektif menstimulasi keterampilan sosial anak dengan t -hitung $< t$ -tabel yaitu $-3,413 < -2.14479$ dan nilai Asymp. Sig (2-tailed) yaitu $0,001 < 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dimana ada perbedaan antara rerata kelompok *pretest* dengan *posttest* keterampilan sosial anak yang signifikan dengan permainan sirkuit.

Kata Kunci : permainan sirkuit, keterampilan sosial, usia 5-6 tahun.

ABSTRACT

WILDIANI LATHIFAH: The Effectiveness of Circuit Games to Stimulate Social Skills in Children Aged 5-6 Years in Pembina Kindergarten, Yogyakarta. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, 2023.**

The aim of this research is to determine: (1) the feasibility of circuit games referred to stimulate the social skills of children aged 5-6 years, and (2) the effectiveness of circuit games on the social skills of children aged 5-6 years.

This research is categorized as quasi-experimental research targeting children aged 5-6 years at the Pembina Kindergarten, Yogyakarta. The research design used was the Times Series Design involving one group of 15 children. The data were gathered using the observation technique. The validity of the instrument was carried out by experts in the field of circuit games and social skills while the reliability test was conducted using Cohen's Kappa method. Then the gained data was analyzed using Shapiro-Wilk and Wilcoxon Tests. The Wilcoxon test used since the data was not normally distributed.

The findings of the study show that: (1) The circuit game is suitable to be used to stimulate children's social skills in the good category, namely the average inter-rater reliability regarding the circuit game score which is 0.65, and (2) The circuit game is effective in stimulating children's social skills with t-count. $< t\text{-table}$, namely $-3.413 < -2.14479$ and the Asymp value. Sig (2-tailed) is $0.001 < 0.05$. It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted where there is a significant difference between the *pretest* and *posttest* group means of children's social skills with circuit games.

Keywords: circuit games, social skill, ages 5-6 years.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak berusia 0-6 tahun dimana anak mengalami tahap perkembangan otak yang sangat pesat untuk belajar. Anak berada pada masa lima tahun pertama atau sering disebut sebagai masa emas (*golden age*). Pada masa ini anak mulai peka menyerap informasi atau rangsangan melalui penglihatan dan pendengarannya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Suyanto, 2005a) bahwa masa peka merupakan masa ketika fungsi fisik dan psikis berkembang secara matang, sehingga siap merespon stimulasi lingkungan. Selama periode ini, anak usia dini juga membangun fondasi untuk mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, sosial-emosional, agama dan moral, serta fisik-motorik.

Pendidikan anak usia dini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan sosial, emosional, dan fisik anak. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang mendefinisikan PAUD sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian stimulus pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Depdiknas, 2003).

Salah satu pendidikan formal PAUD yang diselenggarakan di Indonesia, yaitu Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang diperuntukkan bagi anak usia dini dengan rentang usia 4-6

tahun dan umumnya sebelum memasuki pendidikan dasar. Tujuan dari pendidikan di Taman Kanak-kanak yaitu menggali potensi dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui pengalaman belajar yang menggembirakan (Depdiknas, 2006).

Aspek perkembangan anak yang tercantum didalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, seni dan bahasa (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan anak guna persiapan masa depan adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan salah satu potensi yang perlu ditingkatkan sejak dini pada anak usia 4-6 tahun. Penyelenggaraan pendidikan di suatu lembaga pendidikan perlu menciptakan suasana yang memungkinkan anak-anak belajar dan beragam pengalaman agar dapat mengembangkan keterampilan sosial anak secara maksimal. Keterampilan sosial pada diri anak tidak terpisahkan dari perkembangan sosialnya dikarenakan termasuk salah satu aspek terpadu didalam perkembangan pada anak secara keseluruhan sehingga sangat penting untuk dikembangkan.

Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai keahlian individu atau seseorang dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain, di mana orang itu memiliki pemahaman yang baik terhadap perasaan diri sendiri serta perasaan orang lain. Selain itu, keterampilan sosial juga mencakup kemampuan untuk membentuk hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Indikator anak yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dapat dikenali melalui beberapa perilaku, seperti

kurang minat dalam bermain atau bergaul dengan teman-temannya, lebih memilih menyendiri, tidak gemar bermain secara bergantian, kesulitan dalam menyampaikan ide-idenya, sering merebut mainan milik teman, menunjukkan sikap agresif, suka berteriak ketika tidak mendapatkan keinginannya, dan sebagainya (Sujana et al., 2008). Namun, pada kenyataannya, pada penelitian (Siregar & Suparno, 2019) di TK Nasional Samirono Yogyakarta bahwa masih ada banyak anak yang menunjukkan tingkat kerjasama yang rendah, seperti anak cenderung lebih memilih untuk menyelesaikan tugas kelompok secara sendiri, anak tidak menerima saran dari teman saat mengerjakan tugas, dan tidak bersedia berbagi mainan. Selain itu, didapatkan dari 20 anak yang diteliti, hanya 4 anak yang bersedia untuk berbagi, menyelesaikan masalah secara bersama-sama, bermain bersama, memukul teman saat bermain, dan tidak mau merapikan alat main setelah selesai digunakan. Sedangkan, di TK Tri Pusara Rini Yogyakarta dinyatakan bahwa dari 18 anak hanya 3 anak bahwa masih terdapat anak yang belum dapat menahan sikap agresinya seperti memukul temannya, menendang temannya dan mencubit temannya hingga menangis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fajrin, 2021), diketahui bahwa masalah keterampilan sosial di TK Kecamatan Nganglik Sleman Yogyakarta dengan subjek penelitian sebanyak 70 anak yaitu anak masih menunjukkan perilaku agresif seperti memukul, menendang, menjambak, mencubit; anak kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain; dan belum mampu membentuk hubungan pertemanan. Namun, beberapa masalah yang muncul dalam penelitian (Wahyuni & Sari, 2022) diperoleh fakta dari 12 anak yang belum memiliki keterampilan sosial sebesar 9 anak yaitu

anak mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sekelas; kesulitan memberikan respon saat berinteraksi, berkomunikasi dan berbicara; dan kesulitan dalam mengikuti arahan dan kurangnya perilaku disiplin. Guru mencoba melatih keterampilan sosial anak-anak dengan cara saling membantu untuk merapikan mainan setelah digunakan, tetapi upaya tersebut belum berhasil dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

Anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Pendidikan di TK berfokus pada pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dengan pendekatan bermain sebagai metode utama dalam proses pembelajaran. Salah satu karakteristik anak usia dini adalah bermain (Rohita & Nurfadilah, 2018). Peran lingkungan bermain bagi anak sangat berarti karena dapat mempengaruhi pengalaman belajar yang dijalani oleh anak. Senada yang dikemukakan oleh (Wortham & Wortham, 2012) bahwa pengalaman bermain yang diberikan kepada anak-anak seharusnya mencakup berbagai macam eksplorasi dengan menggunakan beragam bahan untuk mendorong anak mengeksplorasi dan mencoba hal baru. Dalam lingkungan bermain yang memiliki fitur-fitur tersebut, kreativitas anak akan terstimulasi dan kebutuhan perkembangannya akan terpenuhi.

Sarana yang digunakan anak untuk melakukan aktivitas bermain menjelajahi lingkungan sekitarnya disebut permainan. Sebagaimana yang dicantumkan dalam (Fitriah & Pamungkas, 2023) menyatakan bahwa dengan bermain anak akan mengalami peningkatan dalam perkembangannya terutama kemampuan bahasa, kognitif, dan aspek sosial serta emosional pada anak. Selain itu, melalui aktivitas bermain, perkembangan anak akan secara alami terstimulasi dengan baik, terutama

jika permainan dilakukan bersama dengan teman sebaya. Penelitian van Oers (2013) menyatakan bahwa bermain kelompok dapat membantu memfasilitasi proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain itu, sosialisasi dapat ditingkatkan pada tahun-tahun awal kehidupan melalui permainan. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan (Kollbrunner & Seifert, 2013), menyatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan waktu yang paling tepat untuk mengajarkan perilaku dan keterampilan adaptif termasuk keterampilan sosial melalui penggunaan permainan.

Keterampilan sosial anak dipelajari melalui permainan dalam kehidupan sehari-hari karena bermain memberi peluang untuk berinteraksi, berbicara, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengatasi masalah konflik (Hinkley et al., 2018). Senada dengan pendapat (Kurniati, 2019), bahwa hampir semua jenis permainan dapat membantu mengembangkan berbagai aspek keterampilan sosial seperti keterampilan bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan diri, berempati, mematuhi aturan, dan menghargai orang lain. Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui bermain dengan penggunaan permainan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak antara lain bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan diri dan berempati. Namun, pada kenyataannya di lapangan, masih terdapat permasalahan dalam komunikasi dan kerjasama anak dalam kelompok yang masih kurang. Penelitian yang dilakukan oleh (Siregar & Suparno, 2019) di beberapa TK di Nasional Samiriono memaparkan bahwa anak belum seluruhnya dapat memahami tugas dan peran dalam kelompok, merapikan alat main bersama, dan asyik bermain sendiri.

Keterampilan sosial dapat ditingkatkan melalui bermain kooperatif (*Cooperative Play*). Tahap perkembangan bermain ini merupakan tahap keenam menurut Mildred Parten. Sejalan dengan pendapat dari (Aziz & Rizawati, 2022) menerangkan bahwa permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang melibatkan interaksi sosial antar anggota tim dan mendorong terciptanya kerjasama dan kebersamaan di antara anak-anak. Sedangkan menurut pendapat dari peneliti (Purnama, 2015) menjelaskan bahwa permainan kooperatif merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan memberikan suatu benda atau barang dalam waktu yang ditentukan, mengikuti aturan yang telah dibuat, menyelesaikan perselisihan, membagi peran, dan saling membantu satu sama lain. Permainan tersebut berbentuk kelompok dan dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar ruangan. Namun, pada kenyataannya kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan sosial anak masih terbatas pada kegiatan di dalam kelas. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru bahwa untuk kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Negeri Pembina masih belum ada inovasi dimana jarang melakukan permainan atau kegiatan *outdoor* dengan teman sebayanya.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa aspek keterampilan sosial anak pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Yogyakarta yang akan diteliti oleh peneliti masih belum mencapai perkembangan yang optimal. Beberapa masalah yang terjadi antara lain adalah: pertama pada saat *pretest* yang berjumlah 15 anak, saat kegiatan kelompok terdapat hanya satu kelompok anak dari empat kelompok yang dapat menyelesaikan tugas tim. Komunikasi dan kerjasama anak masih kurang, belum dapat memahami tugas dan peran dalam kelompok, masih

belum bisa merapikan alat main bersama, tidak saling bertegur sapa dengan anak lainnya dikarenakan asyik bermain sendiri. Kedua, kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan sosial anak masih terbatas dalam kegiatan dalam kelas, sehingga kemampuan sosial anak-anak cenderung kurang berkembang dengan optimal. Ketiga, masih terdapat kekurangan dalam keterampilan sosial anak dalam perihal bekerjasama dimana anak belum mampu bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama dan anak belum berpartisipasi aktif dalam permainan kelompok, menyesuaikan diri dimana anak belum memahami peran/tugas pada kelompok, berinteraksi dimana anak masih memilih-milih teman dalam satu kelompok, mengendalikan diri dimana anak masih belum mau mengantri menunggu giliran dan terkadang masih ada anak mendorong temannya saat bermain dan berempati dimana anak terkadang masih marah pada temannya. Keterampilan sosial anak yang akan diteliti oleh peneliti yaitu terkait bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan diri dan berempati.

Keterampilan sosial yang tercatat dalam laporan perkembangan anak semester 2 ketika di kelas A di TK Negeri Pembina Yogyakarta didapatkan hasil sebagai berikut beberapa anak masih belum mandiri dalam mengerjakan tugas, mau membantu jika diminta bantuannya, mulai memiliki sikap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya, mulai bisa kerja sama dengan orang-orang disekitarnya, belum muncul sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan, belum mau bertegur sapa memberi salam dengan orang lain, mulai bisa membereskan alat dan mainan setelah selesai digunakan, anak mulai memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar, mulai sabar ketika mendengarkan orang

lain berbicara, dan mulai bisa menahan diri agar temannya tidak tersinggung. Keterampilan sosial tersebut diambil dari 7 murid lama sebagai sampel laporan perkembangan anak dan sisanya 8 murid baru yang berasal dari TK lain. Keadaan keterampilan sosial anak sebagian besar berada pada perkembangan Mulai Berkembang (MB) sehingga perlu dibuat permainan sirkuit untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini akan menggunakan media permainan sirkuit untuk menstimulasi keterampilan sosial anak. Setiap stasiun dalam permainan sirkuit diatur dalam pola berurutan diluar ruangan yang dibuat sedemikian rupa sehingga beberapa anak dapat berpindah dari latihan pertama ke latihan berikutnya (Adamson, 1959). Permainan sirkuit yang digunakan peneliti terdiri dari 4 pos dimana anak harus mengiktui aturan dan dilakukan secara berurutan. Permainan sirkuit memiliki kelebihan sebagai berikut permainan sirkuit dapat mengembangkan aspek motorik, kognitif, nilai moral, sosial dan emosional; anak merasa gembira dan tertarik untuk mencoba permainan yang belum pernah anak mainkan sebelumnya; anak akan merasa lebih percaya diri dan mampu mandiri; melatih bekerja sama (Sulastri, 2021). Permainan sirkuit yang digunakan peneliti ini memiliki kelebihan antara lain alur dan aturan main sangat mudah dipahami oleh guru dan anak, pos yang harus dikerjakan harus berurutan, alat yang digunakan menarik yaitu alat main berwarna warni dan mudah didapatkan dilingkungan sekitar, permainan setiap pos dirancang untuk diselesaikan oleh tim dalam satu kelompok dimana untuk menstimulasi keterampilan sosial anak dalam hal bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan diri dan

berempati, permainan ini belum pernah dimainkan sebelumnya sehingga anak merasa gembira dan tertarik mencoba melakukan permainan sirkuit ini.

Permainan sirkuit ini didesain sedemikian menariknya sehingga terdapat berbagai macam permainan yang dapat dimainkan di luar ruangan dalam bentuk tim untuk menstimulasi keterampilan sosial anak. Pelaksanaan permainan di luar kelas (*out door*) dilakukan agar anak dapat lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, bermain di luar ruangan (permainan *outdoor*) akan memberikan peluang bagi anak untuk lebih bebas dalam berkomunikasi dan bersosialisasi. Senada dengan pendapat dari (Marinho-Casanova & Leiner, 2017) yang menyatakan bahwa kurangnya interaksi antara anak dengan teman sebaya pada awal masa pendidikan sekolah dapat menyebabkan keterampilan sosial anak menjadi rendah. Karena itu, diperlukan pelayanan yang lebih mendalam yang dapat membantu orangtua dan guru dalam mencegah perilaku sosial yang buruk pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Duque et al., 2016), menyatakan bahwa bermain secara bebas dan melakukan kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan keterampilan sosial pada anak, seperti kemampuan bekerja sama antara teman sebaya selama bermain bebas di luar ruang. Namun, pada kenyataannya belum banyak digunakan permainan sirkuit yang dilaksanakan di luar kelas karena banyak sekolah yang tidak memiliki lahan cukup untuk permainan di luar kelas (*outdoor*) dengan teman sebayanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak

Negeri Pembina Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Banyak anak yang menunjukkan tingkat kerjasama yang rendah, seperti anak cenderung lebih memilih untuk menyelesaikan tugas kelompok secara sendiri, anak tidak menerima saran dari teman saat mengerjakan tugas, dan tidak bersedia berbagi mainan.
2. Anak masih memukul teman saat bermain, dan tidak mau merapikan alat main setelah selesai digunakan.
3. Anak belum seluruhnya dapat memahami tugas dan peran dalam kelompok, merapikan alat main bersama, dan asyik bermain sendiri.
4. Anak masih menunjukkan perilaku agresif seperti memukul, menendang, menjambak, mencubit; anak kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain; dan belum mampu membentuk hubungan pertemanan.
5. Anak masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sekelas; kesulitan memberikan respon saat berinteraksi, berkomunikasi dan berbicara; dan kesulitan dalam mengikuti arahan dan kurangnya perilaku disiplin.
6. Kegiatan yang dirancang untuk menstimulasi keterampilan sosial anak masih terbatas pada kegiatan di dalam kelas dan masih belum ada inovasi dimana jarang melakukan permainan atau kegiatan *outdoor* dengan teman sebayanya.
7. Permainan sirkuit belum banyak diketahui atau jarang dilakukan di Taman Kanak-kanak padahal dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

8. Saat kegiatan kelompok terdapat hanya satu kelompok anak dari empat kelompok yang dapat menyelesaikan tugas tim.
9. Komunikasi dan kerjasama anak masih kurang, belum dapat memahami tugas dan peran dalam kelompok, masih belum bisa merapikan alat main bersama, tidak saling bertegur sapa dengan anak lainnya dikarenakan asyik bermain sendiri.
10. Anak masih kurang dalam perihal bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan, dan berempati.

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Keterampilan sosial anak masih rendah dalam hal bekerjasama, menyesuaikan diri, berinteraksi, mengendalikan diri dan berempati sehingga perlu adanya stimulasi dengan menggunakan permainan sirkuit.
2. Selama ini permainan sirkuit yang dilakukan diluar kelas belum banyak diketahui atau jarang dilakukan di Taman-Kanak-kanak sebagai suatu metode pembelajaran yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, didapatkan rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah permainan sirkuit layak digunakan untuk stimulasi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun?

2. Apakah permainan sirkuit efektif untuk stimulasi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini untuk menguji:

1. Kelayakan menurut ahli tentang permainan sirkuit yang digunakan untuk stimulasi keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.
2. Efektifitas permainan sirkuit terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis maupun praktis, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a) Guru

Hasil penelitian ini adalah untuk memberikan informasi mengenai seberapa efektifnya permainan sirkuit untuk menstimulasi keterampilan sosial. Diharapkan penelitian ini dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dengan menggunakan permainan sirkuit.

b) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk memperluas pemahaman tentang metodologi penelitian dan sebagai sarana untuk mengaplikasikan teori yang dipelajari di perguruan tinggi dalam pengalaman belajar yang konkret. Selain itu,

penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lain yang berkaitan dengan permainan sirkuit atau keterampilan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, I. H., Rudasill, K. M., Molfese, V., Torquati, J., & Prokasky, A. (2015). Temperament and preschool children's peer interactions. *Early Education and Development*, 26(4), 479–495.
<https://doi.org/10.1080/10409289.2015.1000718>
- Adamson, G. T. (1959). Circuit training. *Ergonomics*, 2(2), 183–186.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1080/0014013590893042>
- Aksoy, P., & Baran, G. (2010). Review of studies aimed at bringing social skills for children in preschool period. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 663–669. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.214>
- Anderson, J. K. (2010). The importance of play in early childhood development. *MSU Extension*, 4(10), 1–4.
<https://www.montana.edu/extension/health/documents/MT201003HR.pdf>
- Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.
<https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1.
<https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>
- Aziz, H. C., & Rizawati. (2022). Pengaruh permainan kooperatif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 24–30. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.9920>
- Aziza, A. (2016). *Peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan kooperatif pada anak usia dini kelompok b2 di tk aba cempaka demangan kota yogyakarta* [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/38837/>
- Biddle, K. A. G., Garcia-Nevarez, A. G., Henderson, W. J. R., & Valero-Kerrick, A. (2013). *Early childhood education: becoming a professional*. SAGE Publications.
- Brajša-Žganec, A., & Hanzec, I. (2015). Self-regulation, emotion understanding and aggressive behaviour in preschool boys. *Croatian Journal of Education - Hrvatski Časopis Za Odgoj i Obrazovanje*, 17, 13–24.
<https://doi.org/10.15516/cje.v17i0.1493>
- Charlop, M. H., Lang, R., & Rispoli, M. (2018). *Play and social skills for children*

with autism spectrum disorder (1st ed.). Springer.

Depdiknas. (2003). Undang-undang republik indonesia no. 20 tahun 2003. In *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.

Depdiknas. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*.

Diswantika, N. (2022). Efektifitas internalisasi keterampilan sosial anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3817–3824. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2389>

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center. [http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.iainpare.ac.id/1639/1/Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)

Duque, S., Martins, F. M. L., & Clemente, F. M. (2016). Outdoor play and interaction skills in early childhood education: approaching for measuring using social network analysis. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(4), 1266–1272. <https://doi.org/10.7752/jpes.2016.04201>

Eberle, S. t G. (2014). The elements of play: toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214–233. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1023799>

Fadlillah, M. (2018). *Buku ajar bermain dan permainan anak usia dini* (2nd ed.). Kencana.

Fajrin, A. L. (2021). *Keefektifan permainan tradisional terhadap keterampilan sosial dan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak kecamatan ngaglik sleman yogyakarta* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/73987/>

Febriyantoko, D. (2021). Penyesuaian setting ruang bermain anak usia dini pada masa pandemi covid-19. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 9(2), 32–40. <https://doi.org/10.24821/lintas.v9i2.6723>

Fitriah, F., & Pamungkas, J. (2023). Analisis kemampuan kerja sama anak dengan permainan angklung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 427–438. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2684>

Fuadi, Sumaryanto, T., & Lestari, W. (2015). Pengembangan instrumen penilaian psikomotor pembelajaran ipa materi tumbuhan hijau berbasis starter experiment approach berwawasan konservasi. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 4(1). file:///C:/Users/lenovo/Downloads/6926-Article Text-13942-1-10-20150823.pdf

Gürbüz, E., & Kıran, B. (2018). Research of social skills of children who attend to

- kindergarten according to the attitudes of their mothers. *Journal of Education and Training Studies*, 6(3), 95. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i3.2831>
- Hadi, S. (2001). *Metodologi research (Jilid III)*. Andi Offset.
- Hart Barnett, J. (2018). Three evidence-based strategies that support social skills and play among young children with autism spectrum disorders. *Early Childhood Education Journal*, 46(6), 665–672. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0911-0>
- Hayati, S. (2020). *Tangkas fisik-motorik dengan permainan tradisional*. Pustaka Pelajar.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V., & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *PLOS ONE*, 13(4), e0193700. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Hirsch, B. (2016). *Cooperative group play social skills training for children with social, emotional, and behavior challenges: Impact on self-esteem and social skills*. Pcom Psychology Dissertations.
- Ismail., A. (2009). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Pilar Media.
- Jamaris, M. (2002). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak; pedoman bagi orang tua dan guru*. PT Grasindo.
- Jaya, F. (2015). *Perencanaan pembelajaran*. Gema Ihsani. [http://repository.uinsu.ac.id/8483/1/Buku Perencanaan Pembelajaran-full.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8483/1/Buku%20Perencanaan%20Pembelajaran-full.pdf)
- Khasanah, I., & Sutapa, P. (2018). *Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/62756/>
- Kiliç, K. M., & Aytar, F. A. G. (2017). The effect of social skills training on social skills in early childhood, the relationship between social skills and temperament. *Journal: Education and Science*, 42(191), 185–204. <https://doi.org/10.15390/EB.2017.7162>
- Kollbrunner, J., & Seifert, E. (2013). Functional hoarseness in children: Short-term play therapy with family dynamic counseling as therapy of choice. *Journal of Voice*, 27(5), 579–588. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2013.01.010>
- Kumar, P. (2013). The effect of circuit training on cardiovascular endurance of high school boys. *Global Journal Of Human-Social Science Research*, 13(7). <https://socialscienceresearch.org/index.php/GJHSS/article/view/856/803>

- Kurniati, E. (2019). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Kurniawan, H., Marwany, & Laely, T. A. (2020). *Bermain dan permainan untuk anak usia dini* (1st ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Kusuma, L., Dimiyati, D., & Harun, H. (2021). Perhatian orang tua dalam mendukung keterampilan sosial anak selama pandemi covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 373–491. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.959>
- Lesilolo, H. J. (2019). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v4i2.67>
- Lestari, D. S. D. (2018). Social skill komunitas motor cbr (jcric). *Prodi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*. [http://eprints.uad.ac.id/11003/1/SOCIAL_SKILL_KOMUNITAS_MOTOR_CBR_\(JCRI\).pdf](http://eprints.uad.ac.id/11003/1/SOCIAL_SKILL_KOMUNITAS_MOTOR_CBR_(JCRI).pdf)
- Machmud, H., Alim, N., & Ulviya, L. (2020). Keterampilan sosial anak suku bajo di sulawesi tenggara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 787. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.459>
- Mardianto. (2013). *Teknik pengelompokan siswa* (M. Pahlevi (ed.)). IAIN press. http://repository.uinsu.ac.id/1152/1/Tek.pngelompokn_siswa.pdf
- Maree, J. G. (2021). The psychosocial development theory of erik erikson: critical overview. *Early Child Development and Care*, 191(7–8), 1107–1121. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1845163>
- Marinho-Casanova, M. L., & Leiner, M. (2017). Environmental influence on the development of social skills in children. *Extensio: Revista Eletrônica de Extensão*, 14(26), 2. <https://doi.org/10.5007/1807-0221.2017v14n26p2>
- Marlina, S., & Pransiska, R. (2018). The effectiveness of traditional games on the development of social ability of children in kindergarten of baiturridha padang pariaman. *Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017)*. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.57>
- Mendo-Lázaro, S., León-del-Barco, B., Felipe-Castaño, E., Polo-del-Río, M.-I., & Iglesias-Gallego, D. (2018). Cooperative team learning and the development of social skills in higher education: the variables involved. *Frontiers in Psychology*, 9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01536>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun*

2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini.

- Michelson, L., Sugai, D. P., Wod, R. P., & Kazdin, A. E. (1983). *Social skills assessment and training with children: an empirically based approach*. Springer Science & Business Media.
https://books.google.com/mt/books?id=-xbrBwAAQBAJ&printsec=copyright&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen paud* (1st ed., p. 276). PT Remaja Rosdakarya.
- Musyarofah, M. (2018). Pengembangan aspek sosial anak usia dini di taman kanak-kanak aba iv mangli jember tahun 2016. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, 2(1), 99. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-122>
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Ne'matullah, K. F., Talib, N. A., Mee, R. W. M., Pek, L. S., Amiruddin, S., & Ismail, M. R. (2022). The impact of outdoor play on children's well-being: A scoping review. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 35(3), 282–296. <https://doi.org/10.20473/mkp.V35I32022.282-296>
- Omeroglu, E., Buyukozturk, S., Aydogan, Y., Cakan, M., Cakmak, E. K., Ozyurek, A., Akduman, G. G., Gunindi, Y., Kutlu, O., Coban, A., Yurt, O., & Kogar, H. (2015). Determination and interpretation of the norm values of preschool social skills rating scale teacher form. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15(4), 981–996. <https://doi.org/10.12738/estp.2015.4.2514>
- Paramita, M. V. A., & Supiati, V. (2020). Efektifitas permainan sirkuit dalam menstimulus kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 343–350. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2615>
- Perner, D. E., & Delano, M. E. (2013). *A guide to teaching students with autism spectrum disorders* (7th ed.). Council Exceptional Children (CEC).
- Pratiwi, N., & Tri Kusuma Dewi, M. (2022). Pengembangan kegiatan stimulasi keterampilan sosial anak usia dini bagi guru paud wilayah jakarta timur. *PERDULI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(01), 24–31. <https://doi.org/10.21009/perduli.v3i01.29800>

- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2).
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>
- Purnama, A. (2015). Efektifitas permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa tk a bas tuban. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(2), 201–214.
<https://doi.org/10.26905/jpt.v10i2.1402>
- Purwanto. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Pustaka Pelajar Offset.
- Puspitarini, M. D. (2012). *Implementasi pembelajaran beyond center and circle time (bcct) di kelompok bermain (kb) surya ceria aisyiyah (sca) karanganyar* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/9895/>
- Riswandi, F. N. (2021). Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui pengembangan model permainan sirkuit anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 66–78. <https://doi.org/10.21107/pgpaultrunojoyo.v8i1.10233>
- Rohita, R., & Nurfadilah, N. (2018). Pelaksanaan penilaian pembelajaran di taman kanak-kanak (studi deskriptif pada taman kanak-kanak di jakarta). *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 4(1), 53.
<https://doi.org/10.36722/sh.v4i1.255>
- Selimović, Z., Selimović, H., & Opić, S. (2018). Development of social skills among elementary school children. *International Journal of Cognitive Research in Science Engineering and Education*, 6(1), 17–30.
<https://doi.org/10.5937/ijcrsee1801017S>
- Siregar, S., & Suparno. (2019). *Pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/67355/>
- Sudaryanti, & Prayitno. (2023). Model pembelajaran bermain outdoor lempar tangkap bola untuk mengembangkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Obsesi*, 7(2), 1973–1985. <https://doi.org/0.31004/obsesi.v7i2.4249>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, r&d dan penelitian pendidikan)* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sujana, C., Lyen, K., & Lwin, M. (2008). *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan* (C. Sujana (trans.)). Indeks.

- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Sujiono, Y. N. (2018). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. PT. Indeks.
- Sukatin, S., Chofifah, N., Turiyana, T., Paradise, M. R., Azkia, M., & Ummah, S. N. (2020). Analisis psikologi perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Sulastri, N. (2021). *Permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di tk hip hop bandar lampung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. [http://repository.radenintan.ac.id/15364/1/BAB 1 2 DAPUS.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/15364/1/BAB%201%20DAPUS.pdf)
- Sunarto, & Hartono, A. (2002). *Perkembangan peserta didik*. Rineka Cipta.
- Suyadi. (2010). *Psikologi belajar paud*. PT Bintang Pustaka Abadi.
- Suyanto, S. (2005a). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat Publising.
- Suyanto, S. (2005b). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- TedjaSaputra, M. S. (2005). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Grasindo.
- Utami, B. T., Supriyanto, S., & Ekowatiningsih, R. (2002). Gambaran kesepakatan hasil diagnosis malaria mikroskopis di kabupaten purworejo jawa tengah. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 30(4). <https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/1136/>
- van Oers, B. (2013). Is it play? towards a reconceptualisation of role play from an activity theory perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 185–198. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789199>
- Viera, A. J., & Garrett, J. M. (2005). Understanding interobserver agreement: the kappa statistic. *Family Medicine*, 37(5), 360–363. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15883903>
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif tipe make a match pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300>
- Welters-Davis, M., & Mische Lawson, L. (2011). The relationship between sensory processing and parent–child play preferences. *Journal of Occupational Therapy, Schools, & Early Intervention*, 4(2), 108–120. <https://doi.org/10.1080/19411243.2011.595300>

- Wiyani, N. A., & Barnawi. (2012). *Format paud: konsep, karakteristik, dan implementasi pendidikan anak usia dini*. Ar-Ruzz Media.
- Wortham, S. C., & Wortham, M. R. (2012). Designing creative play environments infant/toddler development and play. *Childhood Education*, 65(5), 295–299. <https://doi.org/10.1080/00094056.1989.10522456>
- Yanti, D. W., & Sari, R. P. (2019). Peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini melalui permainan tradisional bengkulu. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–15. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3508>
- Zsolnai, A., & Kasik, L. (2014). Functioning of social skills from middle childhood to early adolescence in hungary. *International Journal of Emotional Education*, 6(2), 54–68. https://www.researchgate.net/publication/299563298_Functioning_of_Social_Skills_from_Middle_Childhood_to_Early_Adolescence_in_Hungary