



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG ESTAFET  
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B  
DI RA BUSTANUL ULUM KECAMATAN PATRANG  
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Belqis Leila Cipta  
150210205131**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019/2020**



**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG ESTAFET  
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B  
DI RA BUSTANUL ULUM KECAMATAN PATRANG  
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar sarjana Pendidikan

**Oleh:**

**Belqis Leila Cipta  
150210205131**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2019/2020**

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, syukur alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Sucipto, S.Pd dan Ibunda Endang Yuliatin yang telah mendo'akan, memberikan bimbingan dan semangat, serta kasih sayang yang tiada hentinya, sehingga menjadi penyemangat untuk menyelesaikan karya ilmiah ini;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

**MOTTO**

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang kecuali sesuai kesanggupannya.”

(Surat Al-Baqarah ayat 286)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahan. 1978. Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah/Penafsiran Al-Qur'an. Jakarta: Departemen Agama RI.

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Belqis Leila Cipta

NIM : 150210205131

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 September 2019

Yang menyatakan,

Belqis Leila Cipta

NIM 150210205131

**SKRIPSI**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG ESTAFET  
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B  
DI RA BUSTANUL ULUM KECAMATAN PATRANG  
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

Oleh :

**Belqis Leila Cipta**

**NIM 150210205131**

Pembimbing:

Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Pembimbing II : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BALAP KARUNG ESTAFET  
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B  
DI RA BUSTANUL ULUM KECAMATAN PATRANG  
KABUPATEN JEMBER TAHUN AJARAN 2019/2020**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Belqis Leila Cipta  
NIM : 150210205131  
Angkatan : 2015  
Daerah Asal : Banyuwangi  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 28 Februari 1997  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**  
NIP. 19610729 198802 2 001

**Senny Weyara D. Saputri S.Psi., M.A.**  
NIP. 19871211 201504 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020” karya Belqis Leila Cipta telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 11 September 2019  
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji,

Ketua,

Sekretaris,

**Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.**

NIP. 19610729 198802 2 001

**Senny Weyara D. Saputri, S.Psi., MA.**

NIP. 19770502 200501 2 001

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Khutobah, M. Pd.**

NIP. 195610031982122001

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19871211 201504 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D.**

**NIP. 196808021993031004**

## RINGKASAN

**Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020**, Belqis Leila Cipta, 150210205131; 48 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Masa anak usia dini adalah masa dimana anak baru dilahirkan ke dunia hingga berumur 6 tahun atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*), yang mempunyai potensi dan bakat yang sama. Hanya saja proses pendidikan di lingkungan yang mengelilingi (keluarga, sekolah dan masyarakat) menyebabkan mereka memiliki karakteristik dan keunikan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik -motorik halus dan kasar, kecerdasan (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Salah satu karakteristik anak yang harus dikembangkan pada lingkup ini ialah keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus, yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai yang akan berguna bagi dirinya serta orang lain.

Dunia anak adalah dunia bermain, secara tidak langsung mereka menyerap unsur-unsur pembelajaran yang terkandung dalam bentuk permainan yang dilakukan setiap hari. Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Jember, terdapat beberapa anak yang menampakkan perilaku sosialnya kurang optimal. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak cenderung bermain sendiri, anak kurang berbagi pendapat, anak suka mengganggu temannya, anak memilih diam ketika ada temannya yang tidak mematuhi aturan. Pembelajaran di kelompok B umumnya menggunakan pemberian tugas, seperti

membuat kolase secara kelompok, menggambar bebas, latihan menulis dan berhitung. Oleh karena itu, kegiatan permainan tradisional balap karung estafet diterapkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “adakah pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?”. Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu, untuk menguji pengaruh dari permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilakukan di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Bustanul Ulum yang terdiri dari 20 anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pra Eksperimental dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. *Treatment* dilakukan sebanyak 4 kali, dan selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis dengan rumus uji-*t paired sample t-test* menggunakan SPSS versi 16.0. Dari hasil penelitian dapat diperoleh nilai thitung sebesar 20,186 dengan nilai (p) signifikansi 0,00 yang berarti  $< 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum. Saran yang disampaikan yaitu sebaiknya guru bisa menambahkan variasi dalam pembelajaran agar keterampilan anak tumbuh dengan seimbang, contohnya menerapkan permainan tradisional balap karung estafet guna meningkatkan keterampilan sosial anak.

## PRAKATA

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
5. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Dra. Khutobah., M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Luh Putu Indah Budyawati., S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan kebanggaan penulis;
8. Kepala Sekolah RA Bustanul Ulum Ibu Nur Indah S.Pd, guru-guru RA Bustanul Ulum, dan anak-anak RA Bustanul Ulum terima kasih sudah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian dan banyak membantu dalam setiap kesulitan yang penulis hadapi saat melakukan penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini;
9. Adik tersayang, Alfayed Falah Sucipto, Nirmala Yuliano Putri, Muhammad Arsyil, serta keluarga besar Djumain terima kasih selalu mendoakan dan selalu memberikan semangat, cinta, dan kasih sayang yang sangat besar, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini;

10. Darjun Bahuji, S.Pd. terima kasih telah memberikan perhatian, kasih sayang serta setia menemani dan membantu sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini;
11. Sahabat-sahabat seperjuangan yang penulis cintai dengan tulus membantu, mendukung, dan menemani selama kuliah menyelesaikan strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PAUD, Dinda Ovindwa Chriestiyarani, Alivia Nur Meiliza, Elly Andariska, Septy Anggraini, Rina Aggraeni, Nida Nur Hikmah, Ameliya Shanty, serta teman-teman ECE angkatan 2015;
12. Sahabat-sahabat kos Cantik Kalimantan 10 Rara Ajeng, Ilvi, Putri, Nanda, Asmaul, Atfhi, Dinda, Choirina, Elvira yang senantiasa membantu, memberi dukungan dan semangat selama pengerjaan skripsi;
13. Sahabat-sahabat penulis pada masa KKPL-P keluarga Cemara Charriyatham serta keluarga UKM-K SEMBUR yang selalu memberikan semangat;
14. Almamater, yang selalu dibanggakan.

Jember,

Penulis

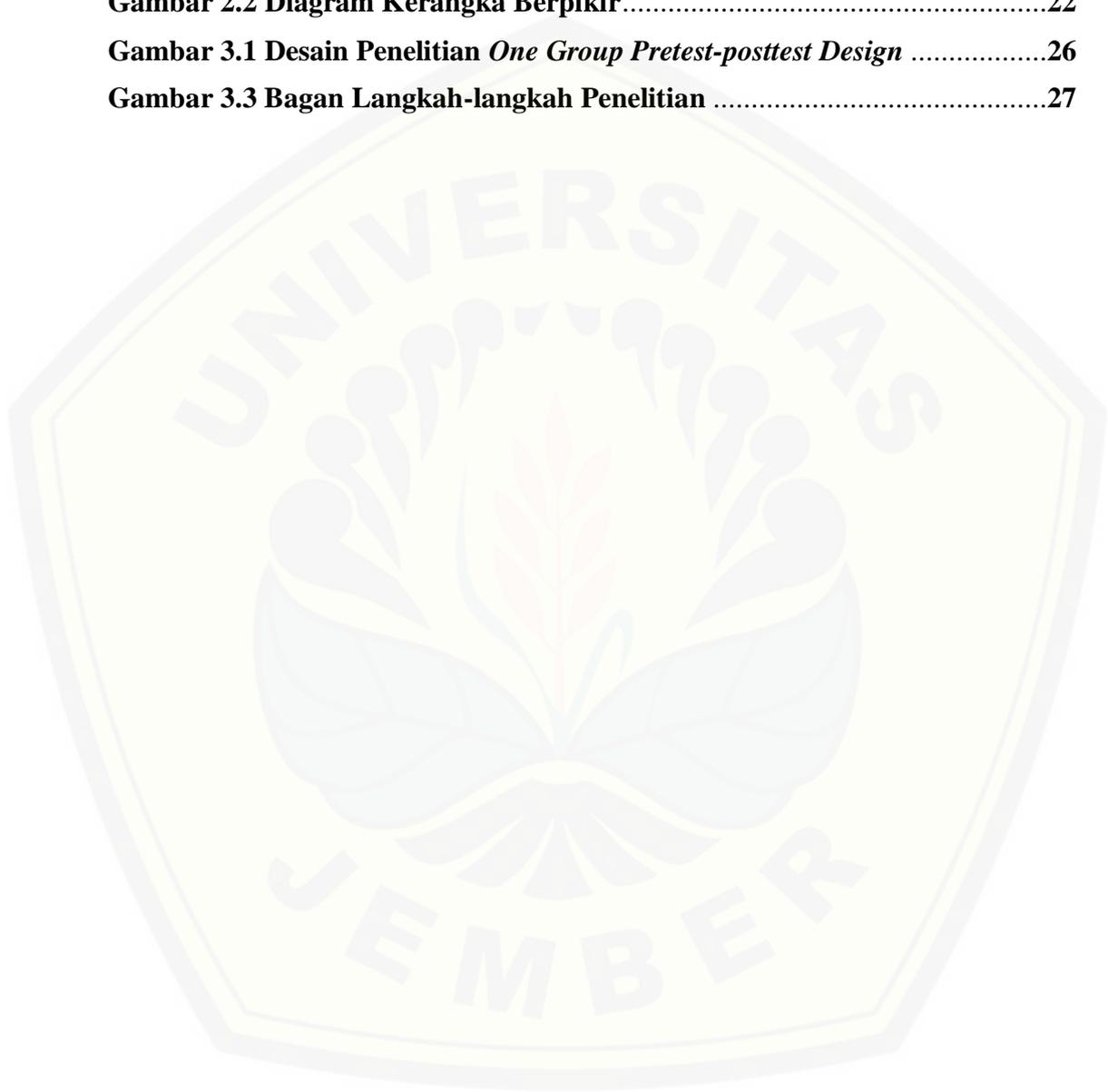
**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Manfaat penelitian .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini .....</b>	<b>6</b>
2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial .....	6
2.1.2 Indikator dan Aspek Perkembangan Keterampilan Sosial Anak .....	7
2.1.3 Faktor-faktor Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini .....	9
<b>2.2 Permainan Tradisional Balap Karung Estafet.....</b>	<b>11</b>
2.2.1 Bermain dan Permainan .....	11
2.2.2 Permainan Tradisional .....	12
2.2.3 Permainan Tradisional Balap Karung .....	15

2.2.4 Permainan Tradisional Balap Karung Estafet .....	18
<b>2.3 Kerangka Konseptual.....</b>	<b>21</b>
<b>2.4 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>23</b>
<b>2.5 Hipotesis.....</b>	<b>24</b>
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Jenis Penelitian .....</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Rancangan penelitian .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>28</b>
3.3.1 Tempat Penelitian .....	28
3.3.2 Waktu Penelitian .....	28
<b>3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>28</b>
<b>3.5 Variabel Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.6 Definisi Operasional .....</b>	<b>29</b>
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>29</b>
<b>3.8 Pengembangan Kualitas Instrumen .....</b>	<b>31</b>
<b>3.9 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>35</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
<b>4.1 Hasil Penelitian .....</b>	<b>37</b>
4.1.1 Gambaran Umum Sekolah .....	37
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian .....	37
4.1.3 Analisis Data Penelitian .....	38
<b>4.2 Pembahasan .....</b>	<b>42</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>46</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>46</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>47</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>49</b>

**Daftar Gambar**

<b>Gambar 2.1 Arena Permainan Balap Karung Estafet .....</b>	<b>20</b>
<b>Gambar 2.2 Diagram Kerangka Berpikir.....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-posttest Design</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 3.3 Bagan Langkah-langkah Penelitian .....</b>	<b>27</b>



Daftar Tabel

<b>Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3.2 Hasil Validasi Media.....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.5 Penafsiran Uji Reliabilitas.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>One Simple Kolmogorov-Smirnov Test</i>.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan SPSS Versi 16.0.....</b>	<b>41</b>

Daftar Lampiran

Lampiran A. Matrik Penelitian.....	50
Lampiran B. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	52
Lampiran C. Instrumen Penelitian Pelaksanaan Balap Karung Estafet.....	54
Lampiran D. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Permainan .....	55
Lampiran E. Lembar Validasi Skala Penilaian Keterampilan Sosial .....	59
Lampiran F. Instrumen Observasi .....	62
Lampiran G. Rubrik Instrumen Penilaian .....	66
Lampiran H. Tabel Uji Validasi .....	68
Lampiran I. Tabel Uji Reliabilitas .....	77
Lampiran J. Hasil Uji Normalitas .....	80
Lampiran K. Perhitungan Uji Hipotesis .....	81
Lampiran L. LKS (Lembar Kerja Anak) .....	692
Lampiran M. Dokumentasi Profil Sekolah.....	84
Lampiran N. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok B .....	85
Lampiran O. Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik RA Bustanul Ulum .....	86
Lampiran P. Dokumentasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	87
Lampiran Q. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian .....	89
Lampiran R. Gambar Media Penelitian .....	91
Lampiran S. Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran T. Surat Keterangan Penelitian .....	93
Lampiran U. Biodata Peneliti.....	94



## BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini memuat uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

### 1.1 Latar belakang

Masa anak usia dini adalah masa dimana anak baru dilahirkan ke dunia hingga berumur 6 tahun atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*), yang mempunyai potensi dan bakat yang sama. Hanya saja proses pendidikan di lingkungan yang mengelilingi (keluarga, sekolah dan masyarakat) menyebabkan mereka memiliki karakteristik dan keunikan yang berbeda antara satu dengan yang lain. Sujiono (2009:06) mengatakan bahwa :

“Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar”.

Pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam hidup, mengingat anak tumbuh dan berkembang dengan pesat hal tersebut pantas diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik -motorik halus dan kasar, kecerdasan (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009:06). Dalam mencapai tahap perkembangan tersebut lingkungan sekitar juga memiliki pengaruh dalam kehidupannya. Anak juga termasuk dalam golongan makhluk sosial yang berarti, manusia tidak bisa hidup tanpa adanya bantuan dari orang lain

untuk hidup bermasyarakat. Berada di lingkungan masyarakat sangat membantu anak dalam membangun jiwa sosialnya.

Salah satu karakteristik anak yang harus dikembangkan pada lingkup ini ialah keterampilan sosial. Loree (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) menyatakan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses di mana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan dan tuntutan kehidupan kelompoknya serta belajar bergaul dengan cara bertingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya.

Dalam hal ini aspek perkembangan sosial anak sangat penting dikembangkan, mengingat anak hidup berinteraksi bukan dengan satu orang melainkan dengan banyak orang yang nantinya akan ia lalui hingga dewasa. Muhibin (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Adapun Hurlock (dalam Nugraha dan Rachmawati, 2011:1.18) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi yaitu kemampuan tingkah laku manusia yang sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

Perkembangan sosial anak diarahkan sejak dini bertujuan agar mereka dapat mengontrol perasaan dan mengenal dirinya untuk bisa hidup di dalam lingkungan yang lebih sempurna. Perkembangan sosial tentunya memiliki sebuah proses di dalamnya yaitu: Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi. Hurlock mengemukakan dalam (Nugraha dan Rachmawati (2011:1.18), yaitu sebagai berikut : a. Belajar bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, b. Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat, c. Mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Dunia anak adalah dunia bermain, bagi mereka semua kegiatan dilakukan dengan bermain. Secara tidak langsung mereka bisa menyerap unsur-unsur pembelajaran yang terkandung dalam bentuk permainan. Tingkat kreativitas anak juga akan terpacu melalui daya khayalnya. Hal ini akan membuat mereka mampu

melihat gambaran dan wawasan baru di dunianya. Kegiatan bermain senantiasa dilakukan anak setiap saat. Bahkan pada saat ini, kegiatan bermain anak cenderung dilakukan di dalam rumah. Hal ini berbeda dengan permainan pada masa lalu atau kita menyebutnya dengan permainan tradisional (Mulyani, 2016:45).

Bermain bagi anak merupakan hal yang mengasyikan. Apalagi permainan tradisional yang di dalamnya melibatkan banyak anak dan berada di ruang terbuka. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kurniati (dalam Mulyani, 2016:48), ia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, mengkondisikan anak untuk mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati setiap peraturan yang ada, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang baik dalam membantu menstimulus keterampilan sosial anak.

Salah satu jenis permainan tradisional yang ada di masyarakat dan sering dimainkan oleh siapapun tanpa mengenal jenis, bahkan permainan ini dapat memberikan keuntungan bagi anak usia dini dalam mengembangkan atau mengatasi keterampilan sosial anak yang disebut dengan permainan tradisional balap karung. Permainan ini melibatkan banyak orang dan tempat yang tidak sempit. Dalam permainan ini dibutuhkan kerja keras dan diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis *start* hingga garis *finish*. Nilai sportifitas juga dibentuk ketika setiap anak dan kelompok harus dengan lapang dada menerima apapun hasil akhir pertandingan. Selain itu, kerja sama antara anak sangat terlihat pada permainan balap karung yang dilakukan secara estafet. Setiap anggota tim harus kompak dan berusaha sekuat tenaga agar menang. Mereka akan belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya (Mulyani, 2016:145).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Bustanul Ulum Jember, terdapat beberapa anak yang menampakkan perilaku sosialnya kurang optimal. Hal ini dibuktikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak cenderung bermain sendiri, anak kurang berbagi pendapat, anak suka mengganggu temannya, anak memilih diam ketika ada temannya yang tidak mematuhi aturan.

Saat proses pembelajaran berlangsung anak sering bermain sendiri ketika diberi tugas oleh guru bahkan mereka juga berjalan mondar-mandir mengganggu temannya yang sedang menyelesaikan tugasnya sehingga kelas menjadi tidak kondusif dan ramai. Ketika melaksanakan tugas kelompok anak kurang berbagi pendapat pada temannya dan dia cenderung diam ketika melihat temannya yang tidak mematuhi aturan dalam permainan. Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan keterampilan sosial anak yang kurang optimal, salah satunya melalui metode bermain permainan tradisional. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020.”

### **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut “adakah pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?”

### **1.3 Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji pengaruh dari permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020.

### **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian ini guna memaparkan hasil penelitian yang akan dicapai, baik untuk kepentingan ilmu maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, penulis berharap dari hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 2.2.1 Manfaat Bagi Anak

- a. Dengan adanya pemberian permainan tradisional balap karung estafet ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
- b. Dapat menstimulasi anak untuk mengaplikasikan keterampilan sosial dalam lingkungan sekolah dan sekitarnya, melalui permainan tradisional balap karung estafet.
- c. Dapat belajar untuk bekerja sama dalam tim dengan baik.

### 2.2.2 Manfaat Bagi Guru

- a. Sebagai referensi penunjang untuk menambah wawasan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah terlebih dalam kegiatan permainan tradisional.
- b. Memudahkan guru untuk memperoleh sumber informasi dalam menyusun permainan tradisional balap karung estafet untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.
- c. Menambahkan variasi belajar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dan keterampilan lainnya.

### 2.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran siswa di sekolah terkait dengan aspek keterampilan sosial anak.
- b. Sebagai sumber informasi dalam melakukan permainan balap karung estafet.

### 2.2.4 Manfaat Bagi Peneliti lain

- a. Dapat dijadikan salah satu rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya terkait dengan permainan tersebut.
- b. Menambahkan wawasan dalam mencari pengaruh keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional balap karung estafet

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

#### 2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Megawangi (dalam Abidin, 2016:02) mengemukakan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Mengingat keterampilan sosial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, sebaiknya keterampilan sosial ditanamkan pada anak sedini mungkin.

Combs dan Slaby (dalam Suhartiwi, 2017:52) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial menurut nilai-nilai dan pada saat yang sama bermanfaat secara pribadi, saling menguntungkan terutama bagi orang lain. Pada dasarnya setiap manusia akan memerlukan bantuan dari orang disekelilingnya dan selamanya akan hidup sebagai makhluk sosial.

Setiani (2014:12-13) merangkum pengertian keterampilan sosial menurut beberapa para ahli, di antaranya yaitu :

a. Hargie, Saunders & Dickson:

“Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Siswa dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.”

b. Matson:

Keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

c. Kelly:

Keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan.

d. Mu'tadin:

Keterampilan sosial merupakan salah satu tugas yang harus dimiliki anak yang berada dalam fase perkembangan masa remaja untuk dapat menyesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori di atas, penelitian ini merujuk pada pengertian keterampilan sosial menurut Combs dan Slaby (dalam Suhartiwi, 2017:52) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial menurut nilai-nilai dan pada saat yang sama bermanfaat secara pribadi, saling menguntungkan terutama bagi orang lain.

### 2.1.2 Indikator dan Aspek Perkembangan Keterampilan Sosial Anak

Menurut Steinberg dkk (dalam Susanto, 2011:152) karakteristik atau ciri-ciri perkembangan sosial anak usia 4-6 tahun ialah:

- a. Lebih menyukai bermain dalam kelompok dan senang bekerja berpasang-pasangan dengan dua atau tiga teman yang ia pilih.
- b. Mulai mengikuti dan mematuhi aturan serta berada pada tahap *heteronomous morality*.
- c. Dapat membereskan alat mainannya sendiri, karena itu sudah menjadi tanggung jawabnya.
- d. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu berbicara atau bertanya apabila diberi kesempatan dan mudah diajak berdiskusi.
- e. Memiliki kemauan untuk berdiri sendiri, yang berarti ia ingin dihargai dan diakui keberadaannya.

Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (dalam Suhartiwi, 2017:54) mengemukakan bahwa terdapat aspek-aspek dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu:

- a. Tegang rasa
- b. Kepedulian terhadap sesama
- c. Komunikasi dua arah atau hubungan antarpribadi
- d. Kerja sama
- e. Penyelesaian konflik
- f. Tata krama/kesopanan
- g. Kemandirian
- h. Tanggung jawab

Bentuk-bentuk perwujudan aspek keterampilan sosial dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (menghargai dan menghormati teman yang sedang berbicara, mau menunggu giliran).
- b. Menawarkan bantuan kepada teman yang membutuhkan.
- c. Memiliki sikap ingin tahu yang tinggi, hal ini anak akan berusaha terus bertanya/melakukan sesuatu untuk mencari jawaban pada temannya.
- d. Memiliki sikap usaha, mau berbagi, dan mendengarkan pendapat teman demi mencapai tujuan bersama.
- e. Memiliki sikap untuk memecahkan suatu masalah dengan baik.
- f. Memiliki sikap yang mencerminkan taat aturan atau norma-norma untuk melatih kedisiplinannya.
- g. Memiliki sikap inisiatif untuk melakukan sesuatu sendiri tanpa harus meminta bantuan orang lain.
- h. Memiliki sikap mentaati peraturan yang telah ditetapkan diawal, meskipun sesekali harus diingatkan.

Menurut Jarolimek (dalam Perdani, 2013:339) aspek-aspek keterampilan sosial anak seharusnya mencakup sebagai berikut:

- a. *Living and working together, taking turns, respecting the rights of others, being socially sensitive* (yaitu keterampilan untuk hidup bersama, bekerja sama dengan orang lain, mampu menempatkan diri di dalam lingkungan sosial, serta menghargai orang lain).

- b. *Learning self-control and self-direction* (yaitu keterampilan belajar mengontrol diri dan kontrol sosial).
- c. *Sharing ideas and experience with others* (yaitu keterampilan saling bertukar pikiran atau ide dan pengalaman pada orang lain).

Aspek keterampilan sosial yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan pendapat dari Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (dalam Suhartiwi, 2017:54) diantaranya yaitu, kepedulian terhadap sesama, bertanggung jawab, komunikasi dua arah/hubungan antarpribadi dan kerja sama. Aspek-aspek tersebut adalah sebagian dari yang belum menonjol pada keterampilan sosial anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari yang berada di RA Bustanul Ulum. Maka dari itu pendidik perlu memberikan kesempatan anak didiknya untuk mengembangkan keterampilan sosial dengan cara menunjang aktivitas belajar anak. Pengalaman langsung terhadap perilaku prasosial diperlukan agar dapat berkembang secara optimal.

### 2.1.3 Faktor-faktor Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Depkes (dalam Susanto, 2011:154) ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial anak usia dini yaitu:

- a. Faktor internal

Faktor yang ada dalam diri anak, berupa bawaan atau yang diperoleh dari pengalaman langsung. Yang meliputi: hal-hal yang diturunkan dari orang tua, kemampuan intelektual, unsur hormonal, dan emosi serta sifat-sifat tertentu.

- b. Faktor eksternal

Selain mempunyai faktor dalam, tentunya anak juga memiliki faktor luar pada dirinya, faktor tersebut meliputi:

- 1. Faktor keluarga

Keluarga memiliki pengaruh besar dalam membentuk kepribadian anak, karena keluarga adalah lingkungan awal yang ia kenal dan pelajari untuk melakukan hal berinteraksi, bekerja sama, dan belajar membantu orang lain. Sikap dan kebiasaan keluarga dalam mendidik dan mengasuh anak, hubungan orang tua dengan anak atau hubungan antara anggota keluarga

haruslah bersikap hangat, harmonis, tidak berperilaku kasar, tidak terlalu ketat atau mengekang kebebasan anak dan tidak bertengkar di depannya. Sikap dan kebiasaan tersebut haruslah tercipta, apabila tidak itu akan mempengaruhi proses perkembangan kepribadian anak.

## 2. Faktor gizi

Kekurangan gizi dalam pola makan anak akan menyebabkan pertumbuhannya tertanggu. Tingkat kecerdasan dan daya tahan tubuhnya menurun dan pasti akan mempengaruhi tumbuh kembang yang ada pada dirinya. Oleh karena itu, orang tua harus menjaga pola makan dan asupan gizi yang diberikan pada anak. Segala sesuatu yang nantinya masuk pada makanan anak, haruslah seimbang dan bergizi.

## 3. Budaya

Budaya, tradisi atau adat istiadat yang sudah menjadi kebiasaan suatu masyarakat di manapun berada, juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Kesadaran tiap warga terhadap perilaku kebersihan, ketertiban dan keamanan lingkungan, serta yang terpenting adalah pola pendidikan akan sangat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak. Melalui pendidikan anak akan mengenal nilai-nilai atau norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

## 4. Teman bermain di rumah atau sekolah

Kesempatan bermain di dalam ataupun luar dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Anak yang mempunyai teman berkepribadian baik, akan membawa dampak yang baik pula. Atau bisa saja malah sebaliknya. Dan pengaruh teman bermain ternyata lebih ampuh daripada keluarga atau nasehat dari orang tuanya sendiri. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan anak masih belum bisa memilih mana teman yang baik atau buruk baginya.

## 2.2 Permainan Tradisional Balap Karung Estafet

### 2.2.1 Bermain dan Permainan

Seafeldt dan Barbour (dalam Mulyani, 2016:24) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan. Fadillah (2017:6) mengatakan bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu termasuk terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Hurlock (dalam Mulyani, 2016:24) bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, mereka melakukannya secara suka rela tanpa adanya paksaan dari siapapun.

Fadillah, (2017:6) berpendapat bahwa bermain menjadi prioritas utama dalam suatu kegiatan pembelajaran anak usia dini. Dengan bermain seorang anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya, bahkan juga dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, logika-matematika, moral-agama, dan seni. Hans Daeng (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:7.7) menyatakan permainan juga termasuk bagian mutlak dalam kehidupan anak dan bagian integral dalam memproses pembentukan kepribadiannya. Dengan kata lain permainan adalah suatu hal yang melekat dalam diri anak dan tidak dapat lepas dari kehidupan anak-anak.

Berdasarkan teori-teori para ahli yang menjelaskan pengertian bermain diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah dunia fantasi anak. Dimana anak mengeksplorasi banyak hal yang ada di dalam dirinya melalui suatu permainan yang anak lakukan, sekaligus mendapatkan banyak pengalaman yang baru sehingga dapat mempercepat proses pembentukan kepribadian anak.

Semiawan (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:7.8) mengatakan bahwa:

“Unsur-unsur yang terkandung dalam permainan diantaranya adalah adanya unsur *resiko* yang biasanya ditemui saat memulai suatu permainan, seperti renang, bermain sepeda, memanjat, dan sebagainya. Unsur lainnya adalah *pengulangan*, pada unsur ini, anak mengonsolidasikan kemampuannya dalam berbagai permainan dalam situasi dan kondisi yang berbeda sehingga anak mendapat pengalaman tambahan untuk mendapatkan kegiatan lainnya. Pengertian ini mengandung makna bahwa permainan adalah alat bagi seorang anak untuk belajar”.

Palegrini dan Saracho (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:7.7) mengatakan bahwa ada beberapa sifat yang dimiliki dalam permainan yaitu:

- a. Permainan dimotivasi secara personal.
- b. Pemain lebih asyik dengan kegiatan tersebut daripada tujuan awal permainan.
- c. Aktivasnya bersifat non literal.
- d. Bersifat bebas dalam aturan-aturan yang dipaksakan dari luar.
- e. Harus melibatkan para pemain yang aktif.

### 2.2.2 Permainan Tradisional

Terdapat dua jenis permainan yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Dharmamulya (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:8.8) menyatakan bahwa penggunaan istilah permainan anak “tradisional” secara tidak langsung terkesan mengotak-otakkan bahwa permainan tersebut sebagai kasta kedua bila di bandingkan dengan permainan “modern”. Bagi anak-anak di kampung permainan tradisional atau modern tetaplah sama, karena bagi mereka istilah permainan tetap permainan tidak ada perbedaan dari istilah keduanya. Sumintarsih (dalam Musfiroh dan Tatminingsih, 2015:8.9) menjelaskan istilah permainan tradisional lebih bijak disebut dengan “permainan rakyat” atau “permainan asli Indonesia”, agar nantinya di mata anak-anak akan lebih populer dengan sebutan Permainan Jawa atau Permainan Asli Jawa.

Dharmamulya (dalam Perdani, 2013:341) menyatakan terdapat nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional antara lain:

- a. Melatih sikap mandiri
- b. Berani mengambil keputusan
- c. Penuh tanggung jawab
- d. Jujur
- e. Sikap dikontrol oleh lawan
- f. Kerjasama
- g. Saling membantu dan saling menjaga
- h. Membela kepentingan kelompok
- i. Berjiwa demokrasi
- j. Patuh terhadap peraturan
- k. Penuh perhitungan
- l. Ketepatan berpikir dan bertindak
- m. Tidak cengeng
- n. Berani
- o. Bertindak sopan
- p. Bertindak luwes

Berdasarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yang diungkapkan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya permainan tersebut dapat memberikan banyak manfaat dalam perkembangan anak dan juga terdapat beberapa aspek yang nantinya akan membantu sikap sosialnya dalam bermasyarakat.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi segala aktivitas bermain manusia seluruh kalangan, tanpa terkecuali pada anak usia dini sudah semakin berkembang. Berada pada zaman era globalisasi kebanyakan orang tua yang tinggal di kota yang cukup berkembang memberikan fasilitas *gadget* pada anak dengan mengenalkan permainan modern seperti Playstation (PS) dan *games online* agar anak betah bermain di dalam rumah. Permainan ini memiliki kesan modern karena dimainkan menggunakan teknologi yang mutakhir, yang berbanding terbalik dengan permainan anak tradisional. Sementara permainan tradisional saat ini hanya sering dimainkan oleh anak-anak di pinggiran kota/desa, dan kesan yang melekat pada permainan ini adalah permainan kampung yang

sudah ketinggalan zaman (Nur, 2013:87), sehingga lambat laun mengakibatkan permainan tradisional pada zaman dulu yang memiliki banyak sekali manfaat bagi perkembangan anak seakan memudar dan menghilang dari dunia peradaban masyarakat dengan seiring bertambahnya waktu.

Saat ini kesan pada alat permainan modern membuat anak sering memainkan segala jenis permainan dengan mudah, anak bisa melakukannya secara sendiri atau individu tanpa membutuhkan teman ketika bermain. Berbeda dengan permainan tradisional yang hanya membutuhkan peralatan sederhana yang mudah didapatkan di sekitar mereka seperti batu, ranting kayu, atau daun kering dan juga dilakukan oleh dua orang atau berkelompok. Jadi, tidak dipungkiri bahwasanya permainan modern memiliki dampak negatif terhadap anak, yaitu cenderung mengalami kecanduan mengakibatkan sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain games online dan hal tersebut dapat mempengaruhi pada prestasi belajarnya, anak lebih bersikap agresif dan egois sehingga tidak mempunyai teman bahkan secara tidak langsung proses sosial yang ada di lingkungannya juga mengalami gangguan (Nur, 2013:87).

Di samping adanya dampak negatif yang ditimbulkan oleh permainan modern, terdapat juga permainan tradisional yang kaya akan nilai untuk memberikan dampak baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Kurniati (dalam Nur, 2013:87), bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati.

Achroni (dalam Sahid, 2017:43) mengemukakan ada beberapa manfaat lain dalam permainan tradisional antara lain:

- a. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak. Permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling tolong menolong, serta mengembangkan kepercayaan diri anak.

- b. Sebagai media pembelajaran nilai-nilai. Dalam permainan tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetisi, kesabaran, kerukunan, sportivitas, dan menghormati alam.
- c. Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak. Melatih konsentrasi dan mengembangkan kemampuan berhitung pada anak.
- d. Mengasah kepekaan seni anak. Beberapa permainan tradisional dimainkan menggunakan sebuah lagu beserta dengan gerakannya juga.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional saat ini mengalami kepunahan seiring bertambahnya waktu, karena permainan tersebut secara tidak langsung mulai tergantikan dengan permainan modern. Sebenarnya apabila kita ketahui, permainan tradisional lebih memiliki banyak manfaat dan keuntungan bagi perkembangan anak ketimbang permainan modern.

### 2.2.3 Permainan Tradisional Balap Karung

Menurut Suwandi (dalam Lestari dkk, 2014:03), balap karung merupakan permainan yang tergolong dalam permainan tradisional anak, karena memang telah dilakukan dalam waktu yang lama dan peralatan yang digunakan juga sederhana. Balap karung bisa dilakukan oleh siapa saja dimulai dari anak-anak, remaja atau dewasa, hingga para orang tua, baik laki-laki maupun perempuan. Biasanya dikelompokkan berdasarkan tingkatan umur dan jenis kelaminnya. Permainan tradisional ini selalu ramai ketika menjelang perayaan peringatan hari kemerdekaan RI atau disebut dengan “Tujuh Belasan”. Hampir di setiap kampung, selalu menggelar berbagai perlombaan, salah satunya adalah lomba balap karung. Permainan ini dilakukan di tempat terbuka, seperti lapangan atau halaman yang luas.

Menurut KBBI (dalam Ermawati dan Zahraini, tanpa tahun:159), kata balap adalah (lomba) adu kecepatan. Karung adalah kantong besar dari goni yang kasar (untuk tempat beras dsb), atau kantong pakan yang mempunyai volume tertentu. Dalam pelaksanaan permainan tradisional balap karung bisa dilakukan secara individu atau berkelompok. Apabila dilakukan dengan berkelompok, berarti

permainan tersebut dilakukan secara estafet. Peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung, kemudian berlomba dari garis awal sampai ke garis akhir. Tidak jarang ada peserta yang harus jatuh beberapa kali untuk menyentuh garis finish. Canda tawa, sikap bersosial dan rasa bahagia selalu menyertai permainan tersebut. Sayangnya, dalam sehari-hari permainan ini jarang ditemukan dan biasanya hanya terdapat pada momen-momen tertentu saja (Mulyani, 2016:143).

Mulyani (2016:143) menjelaskan bahwa permainan tradisional balap karung memiliki cara bermain dan aturan permainan sebagai berikut:

- a. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah karung atau kandi.
- b. Tempat bermain  
Permainan balap karung dimainkan di alam terbuka, seperti halaman rumah atau lapangan
- c. Pemain  
Permainan balap karung bisa dimainkan secara individu ataupun berkelompok
- d. Cara bermain
  - 1) Permainan tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet atau secara individu. Permainan dilakukan secara estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok. Dan permainan ini terlebih dahulu diawali dengan pengundian untuk menentukan regu atau pemain mana yang akan memulai.
  - 2) Apabila permainan dilakukan secara individu, maka setiap peserta akan berlomba berlari atau lebih tepatnya melompat di dalam karung mulai dari garis start hingga garis finish. Peserta yang mencapai garis finish paling cepat ialah pemenangnya.
  - 3) Apabila permainan dilakukan oleh tim atau berkelompok, maka permainan balap karung dilakukan secara estafet. Artinya, ketika satu pemain telah mencapai garis finish, ia harus berbalik kembali ke garis start, dan setelah ia mencapai garis start, akan dilanjutkan oleh pemain kedua menuju garis finish berbalik lagi ke garis start, dan

dilanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai garis start.

- 4) Permainan ini bisa menggunakan sistem gugur apabila pesertanya banyak. Yang berarti ketika seseorang atau sebuah kelompok berhasil menang, ia harus melawan lagi pemenang yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain lagi.

Mulyani (2016:145) mengungkapkan bahwa nilai yang terkandung dalam permainan balap karung yaitu nilai sportivitas. Meskipun dalam permainan balap karung dapat dilakukan secara individu, tetapi dalam bermain berkelompok nilai sportivitas juga harus dibentuk ketika setiap anak dan kelompoknya harus bisa mempertanggung jawabkan perilakunya untuk menerima apapun hasil dalam suatu pertandingan. Selain itu, nilai kerja sama dan sikap saling tolong menolong antara anak yang satu dengan lainnya sangat terlihat pada permainan balap karung yang dilakukan secara estafet. Setiap anggota tim harus saling berkomunikasi, menyemangati dan kompak berusaha sekuat tenaga agar menang.

Lestari, dkk (2014:03) menjelaskan bahwa manfaat permainan balap karung adalah dapat mengajarkan kemampuan sosial antar individu, melatih motorik kasar pada anak, melatih kelincahan pada anak, berkompetensi dan membangun rasa kekeluargaan, kebersamaan dan sportivitas antar kelompok. Dalam permainan balap karung kerja keras dan ketangkasan sangat diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finish. Dalam permainan ini anak dituntut untuk menjaga keseimbangan tubuhnya agar nanti tidak terjatuh saat melakukan lompatan menggunakan karung. Mereka dapat belajar berkomunikasi serta berinteraksi sosial dengan teman sebaya.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional balap karung memberikan dampak yang sangat baik bagi anak, terutama pada keterampilan sosialnya. Dengan tata cara dan aturan permainan tersebut anak akan memiliki rasa percaya diri dan emosional yang stabil, serta jika dilihat dari segi fisik anak akan terlihat sehat karena anak aktif dalam bergerak. Dan permainan ini

akan merasa menyenangkan dan aman untuk dimainkan, karena anak juga dituntut untuk menjaga keseimbangan tubuhnya.

#### 2.2.4 Permainan Tradisional Balap Karung Estafet

Salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan demi meningkatkan perkembangan anak adalah permainan estafet. Permainan estafet ini dilakukan secara berkelompok yang biasanya terdiri dari 3-5 orang pemain. Kerjasama tiap anggota dalam kelompok sangat dibutuhkan dalam permainan ini. Setiap anggota dari semua kelompok wajib memahami aturan yang berlaku, apabila ada salah satu anggota yang belum memahami maka permainan tersebut akan terhambat. Dalam permainan ini menuntut adanya proses kompetisi, jadi untuk pelaksanaannya tidak bisa hanya dengan satu kelompok saja, melainkan juga ada kelompok lain yang turut ikut bermain (Melati, 2018:38).

Menurut Khomsin (dalam Ermawati dan Zahraini, tanpa tahun:159) mengatakan estafet (lari beranting) adalah salah satu nomor lari yang sering di perlombakan dalam cabang atletik, yaitu lari bersambung dengan jumlah 4 orang, dimana pelari pertama harus membawa tongkat estafet yang akan diberikan pada pelari ke 2, ke 3, dan ke 4, dengan mengoper tongkat sesuai peraturan yang berlaku. Permainan estafet tidak memerlukan peralatan yang terlalu banyak. Jika sekolah memiliki ruangan yang cukup luas, maka permainan dapat dilakukan didalam ruangan namun apabila tidak, guru bisa mengajak anak-anak untuk bermain di luar ruang kelas yang lebih lapang (Melati, 2018:38).

Menurut Khomsi (dalam Melati, 2018:40), langkah-langkah dalam melaksanakan aktivitas bermain estafet sebagai berikut:

- a. Anak berdiri di tempat yang guru sediakan, kemudian guru menjelaskan aturan main sambil memperagakan cara bermainnya.
- b. Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 orang, setiap anak melakukan kerjasama dalam permainan sesuai dengan aturan.
- c. Anak berlomba untuk memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain secara cepat dan tepat sesuai dengan aturan yang ada.

- d. Setelah waktu berakhir, guru melakukan tanya jawab pada setiap anak dalam kelompok untuk mengetahui perkembangan berpikir simbolik pada anak.
- e. Tiap jalur diisi oleh satu kelompok. Setiap kelompok tidak boleh keluar dari jalur yang telah disediakan
- f. Apabila ditengah permainan peserta terjatuh, peserta bisa langsung meneruskannya tanpa harus mengulang dari start.

Menurut Ermawati dan Zahraini (2015:162) mengemukakan langkah-langkah dalam bermain balap karung estafet sebagai berikut:

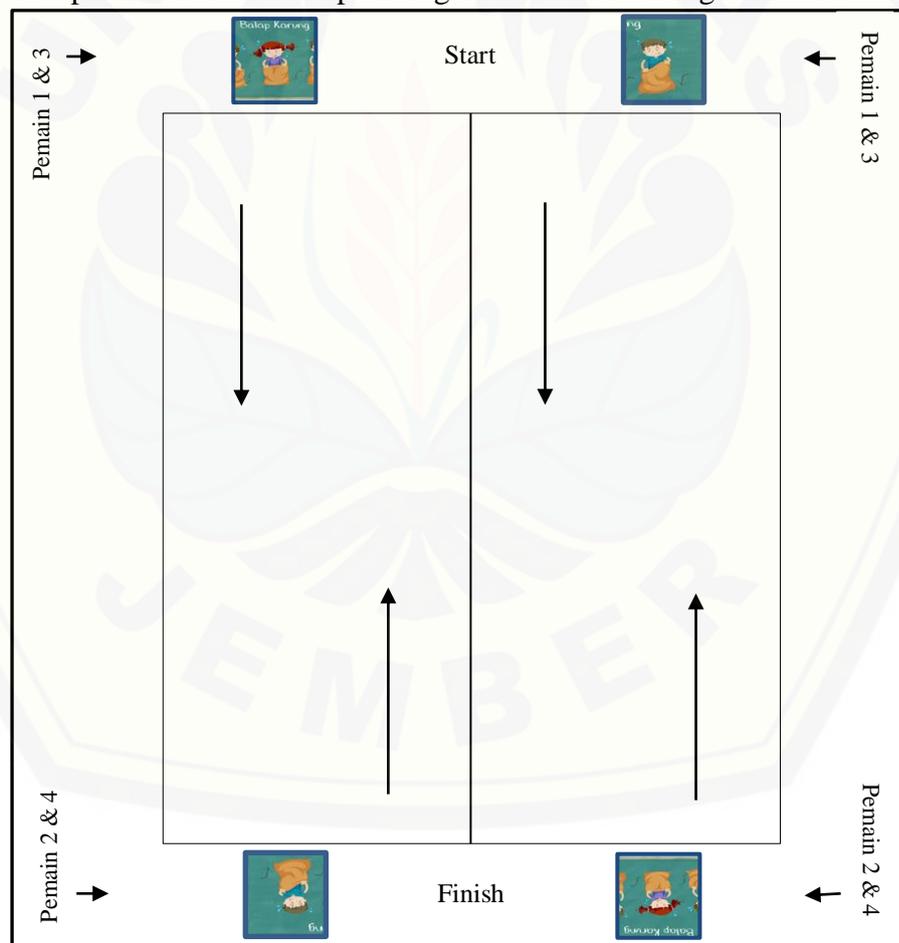
- 1) Guru mempersiapkan alat dan arena permainan yang digunakan (alatnya yaitu karung beras/ terigu berkapasitas 25 kg, dengan arena permainan panjang sekitar 10-15 meter dan lebar sekitar 3-4 meter)
- 2) Guru mengkondisikan anak terlebih dahulu
- 3) Guru membagi beberapa kelompok bermain yang beranggotakan 4-5 orang tiap 1 tim secara *random/acak*
- 4) Guru menjelaskan apa yang dimaksud estafet dan memberikan contoh cara melakukan permainan tersebut
- 5) Permainan diawali dengan pengundian untuk menentukan kelompok mana yang pertama kali bermain dan mana yang akan menjadi lawan
- 6) Kelompok pertama dan kedua berlomba untuk memperebutkan siapa yang menjadi pemenang, begitu juga dengan kelompok tiga dan empat
- 7) Permainan ini dilakukan dengan cara, pemain awal memasukkan bagian bawah badan ke dalam karung, kemudian berlomba dari garis *start* sampai *finish*.
- 8) Sampailah pada garis *finish* pemain 1 mentransferkan alat dan bahan tersebut untuk dilanjutkan oleh pemain selanjutnya dengan cara yang sama, seterusnya hingga pemain terakhir (pemain ke-2, ke-3 dan 4 sudah siap di tempatnya masing-masing)
- 9) Permainan ini bersifat sistem gugur apabila pesertanya banyak. Artinya, ketika ada sebuah kelompok yang berhasil menang, ia harus

melawan lagi pemenang kelompok yang lain. Sedangkan yang kalah dinyatakan gugur dan tidak dapat bermain kembali.

- 10) Guru dan guru lain mengamati anak saat melakukan permainan dengan mengisi instrumen penelitian, lalu guru memberikan penguatan ketika anak menyelesaikan permainan balap karung estafet.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan permainan balap karung estafet adalah kegiatan permainan tradisional yang menyenangkan dengan dilakukan secara berkelompok dan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, dengan mengajarkan arti nilai kerjasama, sikap bertanggung jawab, berkomunikasi dan saling tolong menolong.

Terdapat arena lomba balap karung estafet adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Arena Permainan Balap Karung Estafet

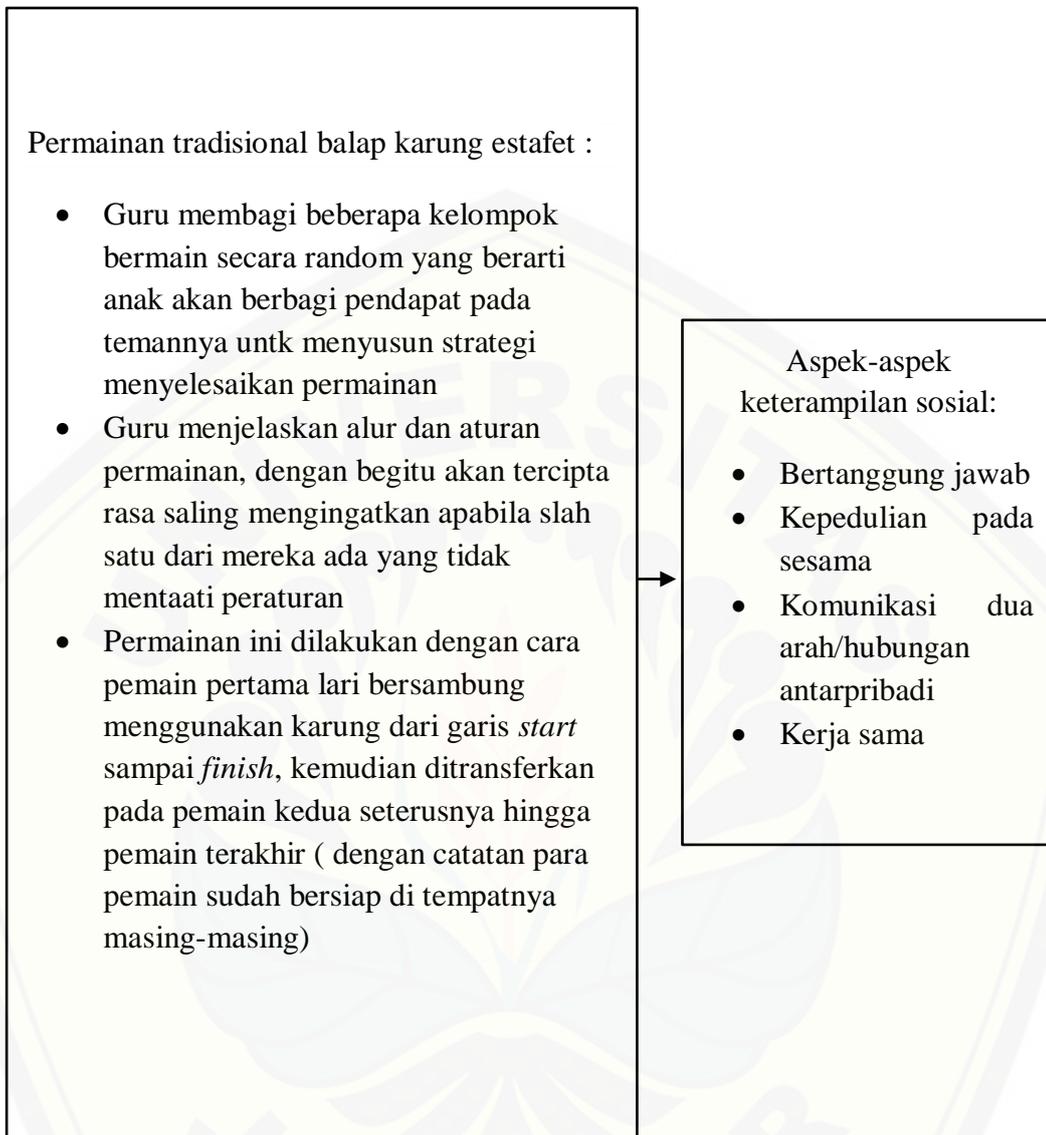
### 2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam gambar bagan kerangka di bawah ini:

Keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam kontes sosial dengan cara-cara yang khusus, yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai yang akan berguna bagi dirinya serta orang lain. Di samping itu keterampilan sosial juga membahas adanya aspek-aspek yang mendukung agar tercapainya perkembangan anak secara optimal, yaitu tenggang rasa, kepedulian pada sesama, komunikasi dua arah/hubungan antar pribadi, kerja sama, tata krama/kesopanan, kemandirian dan tanggung jawab.

Permainan balap karung merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan secara berkelompok dengan cara dilakukan secara estafet. Karakteristik permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai budaya antara lain kerjasama, melatih sikap mandiri, penuh tanggung jawab, jujur, saling membantu, membela kepentingan kelompok, patuh terhadap peraturan, ketepatan berpikir serta bertindak yang dapat memberi manfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

Dalam permainan balap karung estafet ini selain melatih sikap berkompetisi, juga dapat mengajarkan keterampilan sosial yaitu sikap kepedulian terhadap sesama, bertanggung jawab, komunikasi dua arah/hubungan antar pribadi dan kerja sama pada anak. Dalam bersosial anak akan berkomunikasi dengan temannya berbagi pendapat dalam menyusun strategi untuk menyelesaikan tugas kelompok/bersama, selain itu sikap peduli terhadap sesama akan tercipta saat anak saling mengingatkan apabila salah satu dari mereka ada yang tidak mentaati peraturan dan anak harus memiliki sikap bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan berlangsung, apabila waktu bermain sudah habis anak-anak bekerja sama membersihkan alat permainan setelah menggunakannya dengan baik dan rapi.



Gambar 2.2 Diagram Kerangka Berpikir

#### 2.4 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian Perdani (2013) dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B TK Nurul 'Ain Desa Gue Gajah Kabupaten Aceh Besar Tahun 2013 mengalami peningkatan setelah diberikan stimulus menggunakan metode bermain permainan tradisional (Galasin, Kriim, dan Lompat Karung). Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 secara keseluruhan sebesar 42,55. Setelah diberikan tindakan pada siklus ke I terjadi peningkatan sebesar 46,98 dan pada siklus ke II sebesar 51,98. Dan pada data *posttest* yang dilakukan mendapat hasil sebesar 54,13. Data tersebut memberikan bukti bahwa permainan tradisional cukup efektif untuk dijadikan menu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul 'Ain.

Berdasarkan hasil penelitian Sahid (2017) dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2016/2017 disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrument penelitian. Hasil penelitian ini diketahui dari pengamatan kondisi Pra Tindakan sebesar 6,67% dan masih berada belum berkembang dari indikator keberhasilan yang ditentukan. Setelah diadakan tindakan pada siklus I sebesar 53,33% dengan peningkatan sebesar 46,66% sudah mulai menunjukkan peningkatan dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus II sebesar 75,67% dan meningkat sebesar 33,33%, sudah berada pada kriteria berkembang sangat baik berdasarkan pada indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian Lestari (2014) dengan judul Upaya Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain Balap Karung Mencari Bola Pada Anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014 mengalami peningkatan setelah diberi stimulasi melalui bermain balap karung mencari bola. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase kondisi awal yaitu 33,33%, pada siklus I meningkat menjadi 66,67%, dan pada siklus II lebih

meningkat menjadi 77,78%, dan Siklus III meningkat semakin besar yaitu menjadi 88,89%. Data tersebut membuktikan bahwa melalui kegiatan permainan ini perkembangan motorik kasar pada anak mengalami peningkatan disetiap siklusnya, dan juga anak mampu untuk melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah dan dapat melakukan gerakan antisipasi dalam bermain balap karung mencari bola.

## 2.5 Hipotesis

Hipotesis didefinisikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih merupakan dugaan yang bersifat sementara atau permasalahan yang kebenarannya akan diuji dengan menggunakan analisis statistik dalam suatu penelitian. Dalam statistik yang diuji adalah hipotesis nihil ( $H_0$ ), ( $H_0$ ) merupakan ingkaran dari hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan keduanya bersifat saling meniadakan. Jika ( $H_0$ ) tidak diterima dalam pengujian hipotesis, maka konsekuensi logisnya adalah ( $H_a$ ) harus diterima, dan sebaliknya jika ( $H_0$ ) diterima dalam sebuah pengujian hipotesis, maka konsekuensinya ( $H_a$ ) harus tidak diterima (Masyhud, 2016:75). Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 2.5.1 Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

“Ada pengaruh yang positif dan signifikan permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020”.

### 2.5.2 Hipotesis Nol ( $H_0$ )

“Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020”

## BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab 3 dalam penelitian ini akan menguraikan tentang (3.1) Jenis Penelitian, (3.2) Rancangan Penelitian, (3.3) Tempat dan Waktu Penelitian, (3.4) Populasi dan Sampel Penelitian, (3.5) Variabel Penelitian, (3.6) Definisi Operasional, (3.7) Metode Pengumpulan Data, (3.8) Pengembangan Kualitas Instrumen, (3.9) Teknik Analisis Data.

### 3.1 Jenis Penelitian

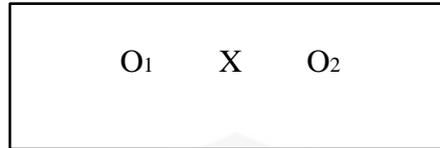
Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu, dengan kata lain penelitian eksperimental berusaha mengkaji ada tidaknya hubungan sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Menurut Masyhud (2016:138) penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan satu atau lebih variabel eksperimental yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol atau pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pra Eksperimental (*Pra Experimental Research*) dikatakan sebagai pra eksperimen, sebab pola penelitian ini masih bersifat sederhana dan belum menerapkan pola kontrol variabel penelitian secara ketat (Masyhud, 2016:144).

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen *One-Group Pretest-posttest Design*. Design penelitian ini adalah suatu bentuk eksperimen yang dilakukan hanya pada satu kelompok saja, tanpa menggunakan kelompok kontrol/pembanding akan tetapi pada desain penelitian ini sudah menggunakan tes awal (*pretest*), sehingga besarnya dampak/*effect* perlakuan dapat diketahui secara pasti dengan cara mengurangkan hasil-hasil *posttest* dengan *pretest*.

Jika digambarkan dalam diagram, pelaksanaan pola eksperimental ini sebagai berikut:

Gambar 3.1 Desain penelitian eksperimen *One-Group Pretest-posttest Design*



Sumber: Masyhud (2016:146)

Keterangan:

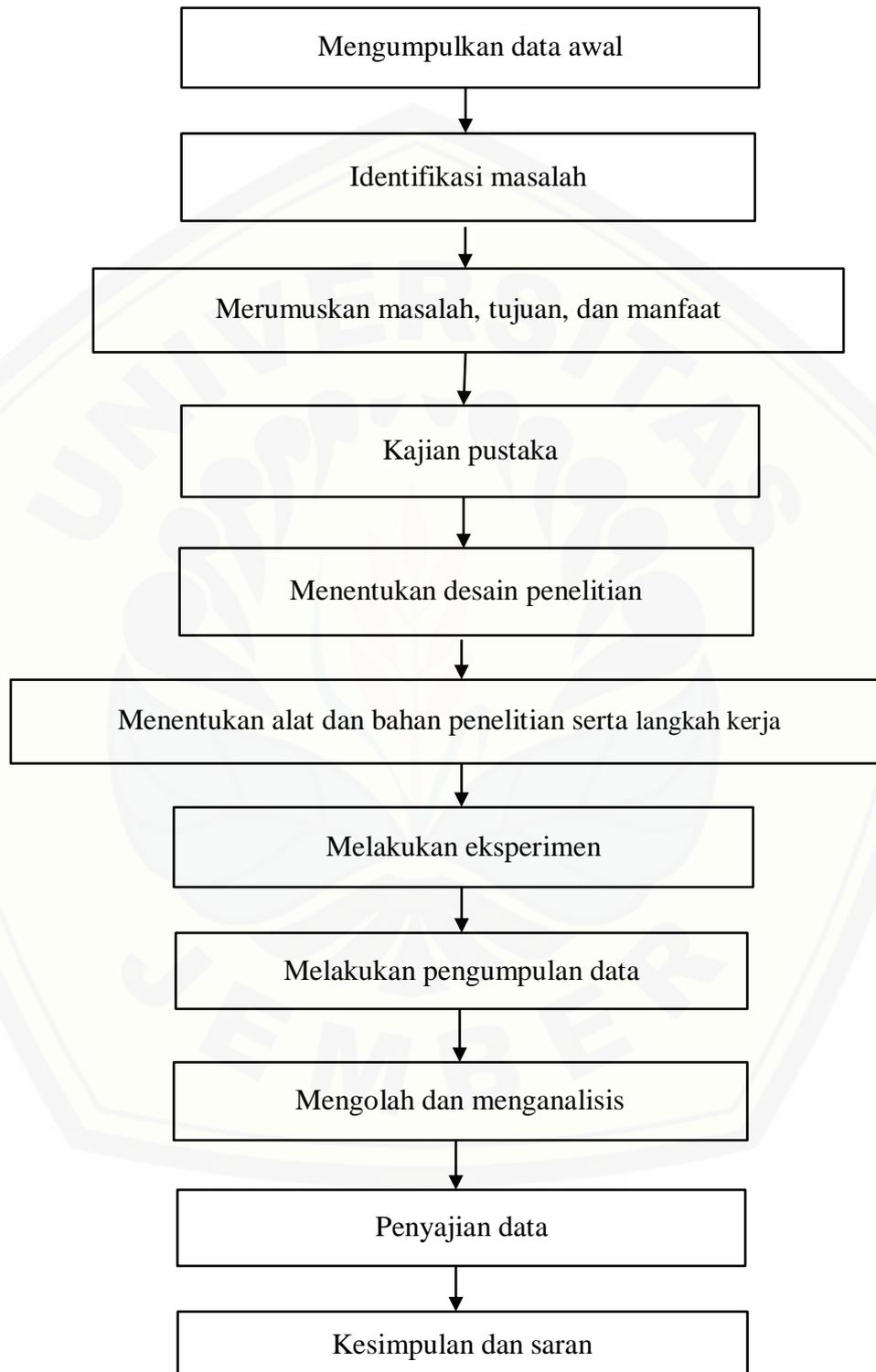
- O1 = *Pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
- X = *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
- O2 = *Posttest* yaitu test yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*)

### 3.2 Rancangan penelitian

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian eksperimen menggunakan pola tersebut:

- a. Identifikasi dan rumuskan masalah penelitian
- b. Lakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka
- c. Rumuskan hipotesis penelitian
- d. Siapkan alat/instrument tes yang akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*
- e. Lakukan test awal (*pretest*) sebelum perlakuan
- f. Siapkan materi perlakuan
- g. Lakukan penelitian dengan cara memberi perlakuan terhadap suatu kelompok
- h. Lakukan observasi/tes (*posttest*) terhadap kelompok yang telah diberi perlakuan dengan menggunakan alat/instrumen yang sama dengan instrument *pretest*.
- i. Lakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai (t-test subyek berhubungan)
- j. Uji hipotesis penelitian
- k. Tarik kesimpulan
- l. Susun laporan penelitian

Urutan langkah-langkah penelitian secara rinci dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan Langkah-langkah Penelitian

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Berikut beberapa pertimbangan alasan mendasar dilaksanakannya penelitian di tempat tersebut, sebagai berikut:

- a. Adanya kesediaan lembaga RA Bustanul Ulum untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.
- b. Belum pernah dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak di RA Bustanul Ulum Jember.
- c. Terdapat lokasi untuk menguji coba permainan balap karung estafet, sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

#### 3.3.2 Waktu Penelitian

Waktu pengambilan data di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2109/2020. Diperkirakan akan dilaksanakan selama 2 minggu dengan total 6 kali pertemuan.

### 3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Masyhud (2016:88) populasi adalah himpunan yang lengkap dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya akan kita kaji atau teliti. Banyaknya individu atau unsur-unsur yang merupakan anggota populasi disebut sebagai ukuran populasi, sedangkan sampel penelitian adalah sebagian anggota populasi tersebut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Sampling Total*. *Sampling Total* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2017:67).

Populasi penelitian ini yaitu siswa-siswi RA Bustanul Ulum Jember. Berdasarkan data absensi siswa kelompok B di RA Bustanul Ulum Jember berjumlah 20 orang. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sama dengan jumlah populasinya.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat yakni:

#### 1. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional balap karung estafet.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak kelompok B (5-6 tahun).

### 3.6 Definisi Operasional

#### 3.6.1 Permainan Tradisional Balap Karung Estafet

Balap karung estafet merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok terdiri dari 4-5 anak, di mana para pemain secara bersambung berlari dengan menggunakan karung mulai dari garis *start* hingga *finish*.

#### 3.6.2 Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima dimanapun ia berada, yang ditandai dengan bentuk sikap kepedulian terhadap sesama, bertanggung jawab, kerja sama, dan komunikasi dua arah atau hubungan antarpribadi, diukur menggunakan skala penilaian (*rating scale*).

### 3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### 3.7.1 Metode Observasi

Menurut Sugiyono (2017:87) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Metode

observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengamatan yang dilakukan observer untuk melihat keterlaksanaan kegiatan pembelajaran keterampilan sosial melalui permainan tradisional balap karung estafet yang dilakukan oleh anak kelompok B. Metode observasi ini dibantu dengan instrumen pengumpulan data berupa skala penilaian (*rating scale*).

Menurut Masyhud (2016: 265) metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menilai langkah-langkah mengembangkan keterampilan sosial pada anak saat melaksanakan tes *performance*. Tes *performance* atau tes perbuatan disusun untuk mengukur tingkat pencapaian individu dalam aspek tertentu. Tes perbuatan adalah tes yang menghendaki murid untuk melakukan aktivitas atau perbuatan yang memperlihatkan produk tertentu atau suatu pekerjaan. Adapun tes yang akan diobservasi untuk dinilai dalam penelitian ini ada dua yaitu:

- a. *Pretest* merupakan tes yang diberikan kepada anak sebelum adanya perlakuan baik pada kelompok eksperimen.
- b. *Posttest* merupakan tes yang diberikan kepada anak setelah adanya perlakuan baik pada kelompok eksperimen.

Selain itu metode ini sebagai alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati baik dalam situasi sebenarnya atau dibuat-buat.

Bentuk tes *performance* yang dilakukan untuk kegiatan *pretest* dan *posttest* yaitu membuat kolase secara kelompok menggunakan berbagai macam bahan biji-bijian (kacang ijo, jagung, beras, kedelai, merica dengan berbagai ukuran) yang sudah disediakan oleh guru, selain itu juga disediakan berbagai macam alat yang digunakan yaitu kertas gambar ukuran A3, lem kertas dan pensil. Anak secara berkelompok dibebaskan untuk membuat gambar dan membuat bentuk tempelan dari bahan yang sudah disediakan serta anak boleh menambahkan bahan yang ia temukan disekitarnya. Anak juga bebas menggunakan alat yang sudah disediakan dengan kebutuhan masing-masing

### 3.7.2 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:230). Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis atau berupa foto. Dengan metode ini peneliti mengumpulkan data-data dokumen yang sudah ada, sehingga penulis dapat memperoleh catatan-catatan yang berhubungan dengan penelitian (profil lembaga sekolah, daftar nama guru beserta strukturnya, dan daftar nama anak kelompok B). Metode ini dilakukan guna mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode observasi.

## 3.8 Pengembangan Kualitas Instrumen

Pengembangan kualitas instrumen data ini mencakup dua hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut ini akan diuraikan kajian tentang validitas dan reliabilitas instrumen.

Pengembangan instrumen tes dilakukan agar instrumen dapat berfungsi sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini adalah variabel-variabel yang telah ditetapkan untuk diteliti, agar penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan data yang berkualitas dan dapat dipertanggung jawabkan. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini diantaranya yaitu, daftar cek langkah-langkah mengembangkan keterampilan sosial dan instrumen penilaian keterampilan sosial berupa skala penilaian (*rating scale*). Sedangkan pengembangan instrumen tersebut dilakukan dengan cara validasi media oleh ahli, uji validitas butir pada instrumen penilaian keterampilan sosial pada anak dan uji reliabilitas instrumen penilaian keterampilan sosial pada anak.

Skala penilaian (*rating scale*) ini, digunakan untuk mengumpulkan data dari lembar observasi yang menguraikan tentang keterampilan sosial pada anak yang akan dinilai. Kisi-kisi yang dimuat pada instrumen penilaian keterampilan sosial yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak

No	Aspek yang diamati	Indikator	Nomor item
1.	Keterampilan sosial	Kepedulian terhadap sesama	1,2
		Bertanggung jawab	3,4
		Komunikasi dua arah/ hubungan antarpribadi	5,6
		Kerja sama	7,8

### 3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen (Arikunto, 2006:168). Instrumen dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrumen tersebut dapat mengukur semua yang dapat diukur, sehingga instrumen itu benar sudah cocok untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk dan validitas isi. Pengujian validitas konstruk dengan meminta pendapat para ahli untuk mengetahui apakah instrumen yang dipakai sesuai dengan isi yang dikaji. Sedangkan pengujian validitas isi digunakan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan program dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan rancangan yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2012:125-129). Berikut hasil validasi media:

Tabel 3.2 Hasil Validasi Media

No.	Nama Validator	Skor	Kesimpulan
1.	Laily Nur Aisyah, S.pd., M.Pd (Dosen PG PAUD Universitas Jember)	100	Sangat Baik
2.	Nur Indah, S. Pd.I (Guru Kelompok B di RA Bustanul Ulum)	100	Sangat Baik

Setelah instrumen media dinyatakan baik oleh ahli, selanjutnya dilakukan pengujian validitas butir dengan cara menguji cobakan butir instrumen penelitian. Uji validitas butir instrumen dilakukan di RA Al-Mubarak Patrang Jember,

dengan jumlah peserta didik 17 siswa dalam satu kelas. Pembelajaran dalam uji validitas ini menggunakan Lembar Kerja Anak untuk menguji kevalidan instrumen. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan menggunakan rumus Tata Jenjang atau *Spearman's rho*, karena jumlah subjek penelitian (N) sebanyak 17 yang dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

$Rho_{xy}$  : koefisien korelasi tata jenjang

6 & 1 : bilangan konstan

D : beda, yaitu selisih nilai rangking skor butir dengan skor total, nilai D dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil

N : banyak subyek (Masyhud, 2016:372)

Hasil dari perhitungan  $Rho_{xy}$  tersebut, digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian yang menggunakan taraf signifikansi 5% atau 1%. Apabila  $r_{hitung}$  lebih besar daripada  $r_{tabel}$  maka setiap butir instrumen dinyatakan valid, sedangkan apabila  $r_{hitung}$  lebih kecil daripada  $r_{tabel}$  maka setiap butir instrumen dinyatakan tidak valid. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas instrumen adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Indikator	No. Item	R-hitung	R-tabel Taraf Signifikansi		Keterangan
			5%	1%	
Kepedulian pada sesama	Item 1	0,800	0,514	0,641	Valid
	Item 2	0,947	0,514	0,641	Valid
Bertanggung jawab	Item 3	0,898	0,514	0,641	Valid
	Item 4	0,919	0,514	0,641	Valid
Komunikasi dua arah/hubungan pribadi	Item 5	0,790	0,514	0,641	Valid
	Item 6	0,881	0,514	0,641	Valid
Kerja sama	Item 7	0,798	0,514	0,641	Valid
	Item 8	0,842	0,514	0,641	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa semua butir instrumen dinyatakan valid yang selanjutnya akan digunakan sebagai penelitian.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Masyhud (2016:280) menyatakan bahwa instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, jika menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya. Suatu instrumen dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut memiliki konsistensi yang dilakukan berkali-kali hasilnya tetap sama. Langkah awal yang dilakukan dalam uji reliabilitas yaitu dengan cara mengujicobakan instrumen, kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus yang sama dengan uji validitas yakni rumus korelasi tata jenjang. Hasil korelasi tersebut, kemudian diolah kembali dengan rumus Sprearman-Brown sebagai berikut.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ split-half}}}{1 + r_{xy \text{ split-half}}}$$

Keterangan:

$R_{11}$  = koefisien reliabilitas  
 $r_{xy - split-half}$  = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2016:304)

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan metode belah dua (*Split-half*). Hasil dari perhitungan uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dijelaskan melalui tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Split-half</i>	Keterangan
Keterampilan Sosial	0,904	Reliabilitas Tinggi

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas menghasilkan nilai *Split-half* sebesar 0,904. Berikut adalah tabel penafsiran dalam instrumen penelitian sebagai pedoman dalam uji reliabilitas.

Tabel 3.5 Penafsiran Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0 < r \leq 0,8$	Tidak reliabel
$0,8 < r \leq 0,85$	Reliabilitas cukup
$0,85 < r \leq 0,9$	Reliabilitas tinggi
$0,9 < r \leq 1$	Reliabilitas sangat tinggi

Masyhud (2016:302).

Berdasarkan pada hasil uji perhitungan uji reliabilitas di atas diperoleh nilai *splithalf* sebesar 0,904. Nilai tersebut kemudian ditafsirkan pada tabel uji reliabilitas, sehingga dikategorikan reliabilitas tinggi. Kemudian dapat disimpulkan bahwa instrumen dapat digunakan untuk mengukur pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak.

### 3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yang berarti data-data yang mengandung angka. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengelola skor hasil dari lembar tes *performance*, observasi dan dokumentasi. Data-data hasil ini kemudian dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan kemudian ditarik kesimpulan berupa angka. Jadi analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik t-test untuk sampel berhubungan. Gambaran mengenai hasil pengukuran terhadap dua variabel yaitu permainan balap karung estafet dan keterampilan sosial anak.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan menggunakan rumus *Paired Samples T Test* dalam menghitung hasil uji t. Berikut langkah-langkahnya yaitu pilih menu *Analyze - Compare Means - Paired Samples T Test*.

Ketentuan uji *paired sample t test* dapat dianalisis menggunakan nilai signifikansi SPSS sebagai berikut :

- a. Jika nilai  $p < 0,05$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.
- b. Jika nilai  $p > 0,05$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotetis dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_a$ = ada pengaruh dalam permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020.

$H_0$ = tidak ada pengaruh dalam permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020.

b. Pengujian hipotesis

Jika hasil  $t_{tes} \geq t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Jika hasil  $t_{tes} \leq t_{tabel}$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan yaitu “adakah pengaruh antara kegiatan permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020?”, maka hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari kegiatan permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

#### 5.2.1 Saran bagi guru

- a. Hendaknya guru menerapkan permainan tradisional seperti balap karung estafet agar keterampilan sosial anak meningkat secara berkelanjutan.
- b. Guru bisa menambahkan variasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah agar dapat mengenalkan permainan tradisional.

#### 5.2.2 Bagi sekolah

Sekolah dapat menggunakan kegiatan permainan tradisional balap karung estafet dalam pembelajaran di kelompok B atau kelompok lainnya.

#### 5.2.3 Untuk peneliti lain

- a. Dapat dijadikan salah satu referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya terkait dengan permainan tersebut.
- b. Hendaknya untuk penggunaan media dalam permainan tradisional balap karung estafet ini memakai bahan yang tebal, agar tidak mudah robek ketika memainkannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, R. 2016. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Jurnal Pedagogi. Vol.2(No.3): 96-106.*
- Arikuto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Ermawati, E., dan D.A Zahraini. Tanpa Tahun. *Upaya Peningkatan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang.* 153-168.
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.* Jakarta: KENCANA.
- Dharmamulya Lestari, Y. S. A., E. S Markamah., dan R. Hafidah. Tanpa Tahun. *Upaya Peningkatan Perkembangan Motorik Kasar Melalui Bermain Balap Karung Mencari Bola Pada Anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Surakarta.* 1-8.
- Masyhud, M. S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan.* Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia.* Yogyakarta. DIVA Press.
- Musfiroh, T., dan S. Tatminingsih. 2015. *Bermain dan Permainan Anak.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nugraha, A., dan Y. R. Rachmawati. 2007. *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur, H. 2013. *Membangun Karakter anak Melalui Permainan Anak Tradisional. Jurnal Pendidikan Karakter.* No.2 dan 87-94.

- Perdani, P. A. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7: 335-350.
- Sahid, O. S. Z. 2017. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Di RA Assalam Wonorejo Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. Skripsi*. Surakarta: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini/ Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Setiani, T. 2014. *Peningkatan Keterampilan sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri Pakem 2 Sleman. Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhartiwi. 2017. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Kegiatan Bermain Peran dan Layanan Bimbingan Kelas. Jurnal PPKn dan Hukum*. Vol.12(No.2): 50-65.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengembangan Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.



## Lampiran A. Matrik Penelitian

## Matrik Penelitian

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	Adakah Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	1. Variabel Bebas: Permainan Tradisional Balap Karung Estafet 2. Variabel Terikat: Keterampilan Sosial Anak	1. Permainan Tradisional Balap Karung Estafet: a. Cara bermain b. Aturan bermain c. Manfaat bermain 2. Keterampilan Sosial Anak : • Kepedulian terhadap sesama • Bertanggung jawab • Komunikasi dua arah/hubungan antarpribadi • Kerja sama	1. Responden: Anak kelompok B usia 5-6 tahun RA Bustanul Ulum 2. Guru kelompok B di RA Bustanul Ulum 3. Dokumen	1. Subyek penelitian: Anak kelompok B usia 5-6 tahun RA Bustanul Ulum 2. Jenis penelitian: Pola Penelitian Pra Eksperimental dengan rancangan "One-Group Pretest-Posttest Design" 3. Pengumpulan data : a. Observasi b. Dokumentasi	1. Hipotesis Kerja: Ada pengaruh permainan tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020 2. Hipotesis Nol: Tidak ada pengaruh antara permainan

					4. Analisis data : Menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus uji Paired Sample T-Test	tradisional balap karung estafet terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020
--	--	--	--	--	---	--

**Lampiran B. Kisi-kisi Instrumen Penelitian****B.1 Kisi-kisi Observasi**

Aspek yang Diamati	Indikator	Deskripsi	Nomor Item	Sumber Data
Keterampilan sosial	I. Kepedulian pada sesama	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak menolong temannya yang sedang kesusahan</li> <li>Anak saling mengingatkan apabila ada salah satu temannya yang tidak mentaati aturan permainan</li> </ol>	1,2	Responden
	II. Bertanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru</li> <li>Anak bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan bermain</li> </ol>	3,4	Responden
	III. Komunikasi dua arah/ hubungan antarpribadi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak mau berbagi pendapat dengan temannya dalam menyusun strategi permainan</li> <li>Anak mau bertanya ketika kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru</li> </ol>	5,6	Responden
	IV. Kerja sama	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anak saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok</li> <li>Anak bekerja sama membersihkan alat permainan setelah digunakan</li> </ol>	7,8	Responden

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Bermain Permainan Tradisional Balap Karung Estafet	I. Mengelola Interaksi di Luar Kelas	1, 2, 3, 4	Responden
	II. Pemahaman Alur dan Penggunaan Strategi	5, 6, 7	Responden
	III. Bersikap Terbuka	8, 9, 10, 11	Responden

### B.2 Pedoman Dokumentasi

No.	Data Yang Hendak Diraih	Sumber Data
1.	Profil RA Bustanul Ulum Patrang Jember	Dokumen
2.	Daftar peserta didik	Dokumen
3.	Daftar tenaga pendidik	Dokumen
4.	Nilai hasil Pre-test dan Post-Test	Dokumen
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

**Lampiran C. Instrumen Penelitian Pelaksanaan Balap Karung Estafet****C.1 Cheklist Permainan Balap Karung Estafet****Susunan Pelaksanaan Balap Karung Estafet**

No.	Pelaksanaan Kegiatan	Ya	Tidak
1	Guru menyiapkan alat dan arena permainan balap karung estafet		
2	Guru mengajak anak untuk berkumpul dan memberi aba-aba untuk berbaris dengan rapi		
3.	Guru membagi kelompok bermain menjadi 4 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak secara <i>random/acak</i>		
4.	Guru menentukan kelompok pemain dan kelompok lawan dengan cara pengundian		
5.	Guru menjelaskan alur permainan tradisional balap karung estafet		
6.	Guru memberi contoh sederhana pelaksanaan permainan balap karung estafet		
7.	Setelah anak memahami alur permainan, anak dipersilahkan bermain sesuai kelompoknya		
8.	Guru mengawasi jalannya permainan dan bersiap memberi arahan apabila anak bertanya		
9.	Guru menginstruksikan bahwa permainan telah selesai apabila pemenang telah ditentukan		
10.	Guru memberikan apresiasi kepada semua anak yang ikut serta dalam permainan		
11.	Guru menilai setiap aktivitas anak sesuai dengan instrumen penilaian		

## C.2 Skenario Kegiatan

### Tahapan Permainan Tradisional Balap Karung Estafet

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Mempersiapkan arena permainan	Guru membuat pola arena permainan balap karung estafet di lapangan
Tahap 2 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan anak	Guru menjelaskan tujuan permainan, memberi informasi latar belakang permainan dan mempersiapkan anak
Tahap 3 Mendemonstrasikan cara dan aturan	Guru mendemonstrasikan cara bermain balap karung estafet dengan baik dan benar serta memberi informasi mengenai aturan permainan
Tahap 4 Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberikan bimbingan
Tahap 5 Melihat pemahaman dan keterampilan anak	Guru melihat apakah anak telah berhasil melakukan tugas dengan baik
Tahap 6 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan	Guru memberikan latihan lanjutan pada anak
Tahap 7 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar anak melakukan permainan balap karung estafet
Tahap 8 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya belajar anak

**Lampiran D. Instrumen Penilaian Pelaksanaan Permainan****Instrumen Validasi Media Permainan Tradisional Balap Karung Estafet**

1. Berdasarkan pendapat bapak / ibu berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia jika “Ya” maka pernyataan sesuai dan jika “Tidak” maka pernyataan tidak sesuai untuk menilai ketepatan media permainan tradisional balap karung estefet
2. Pada bagian akhir bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran – saran untuk perbaikan mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estefet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini.

No	Bagian Penilaian	Kriteria	
		Ya	Tidak
1	Aman dan nyaman ketika dimainkan		
2	Tempat untuk bermain ramah lingkungan		
3	Alat dan bahan mudah didapat		
4	Mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan		
5	Merangsang partisipasi aktif anak		
6	Sesuai dengan kemampuan anak (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah)		
7	Menarik untuk dimainkan anak		
8	Cara dan syarat bermain mudah dipahami oleh anak		

Kritik dan saran mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estefet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini :

.....  
 .....

**Hasil Validasi oleh Validator 1**

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

**Instrumen Validasi Media Permainan Tradisional Balap Karung Estafet**

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.pd., M.Pd

Profesi : Dosen PG PAUD Universitas Jember

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat bapak / ibu berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia jika "Ya" maka pernyataan sesuai dan jika "Tidak" maka pernyataan tidak sesuai untuk menilai ketepatan media permainan tradisional balap karung estafet
2. Pada bagian akhir bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran – saran untuk perbaikan mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estafet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini.

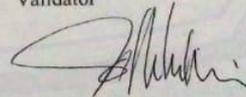
No	Bagian Penilaian	Kriteria	
		Ya	Tidak
1	Aman dan nyaman ketika dimainkan	✓	
2	Tempat untuk bermain ramah lingkungan	✓	
3	Alat dan bahan mudah didapat	✓	
4	Mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan	✓	
5	Merangsang partisipasi aktif anak	✓	
6	Sesuai dengan kemampuan anak (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah)	✓	
7	Menarik untuk dimainkan anak	✓	
8	Cara dan syarat bermain mudah dipahami oleh anak	✓	

Kritik dan saran mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estafet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini :

Bisa dikembangkan dengan variasi kegiatan bermain yang lain

Jember, 8 Juli 2019

Validator



**Laily Nur Aisyah, S.pd., M.Pd**  
NIP: 198007182015042001

**Hasil Validasi oleh Validator 2**

Nama Validator : Nur Indah, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru Kelompok B di RA Bustanul Ulum

**Instrumen Validasi Media Permainan Tradisional Balap Karung Estefet**

Nama Validator : Nur Indah, S.Pd.I

Profesi : Guru Kelompok B di RA Bustanul Ulum

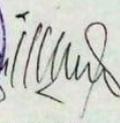
Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat bapak / ibu berilah tanda (√) pada kolom yang tersedia jika "Ya" maka pernyataan sesuai dan jika "Tidak" maka pernyataan tidak sesuai untuk menilai ketepatan media permainan tradisional balap karung estefet
2. Pada bagian akhir bapak / ibu dimohon untuk memberikan saran – saran untuk perbaikan mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estefet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini.

No	Bagian Penilaian	Kriteria	
		Ya	Tidak
1	Aman dan nyaman ketika dimainkan	✓	
2	Tempat untuk bermain ramah lingkungan	✓	
3	Alat dan bahan mudah didapat	✓	
4	Mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan	✓	
5	Merangsang partisipasi aktif anak	✓	
6	Sesuai dengan kemampuan anak (tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah)	✓	
7	Menarik untuk dimainkan anak	✓	
8	Cara dan syarat bermain mudah dipahami oleh anak	✓	

Kritik dan saran mengenai instrumen media permainan tradisional balap karung estefet yang digunakan sebagai media di dalam penelitian ini :

.....  
 .....

Jember, 23 Juli 2019  
 Validator  
  
 Nur Indah, S.Pd.I



Dari kedua Validator di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

Total Skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2}}{2} = \frac{100 + 100}{2} = 100$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa langkah-langkah pelaksanaan bermain konstruktif sudah sangat baik digunakan serta sesuai dengan kriteria penilaian berdasarkan skala penilaian yang digunakan dalam menentukan keefektifan hasil pembelajaran sebagai berikut :

<b>Rentangan skor</b>	<b>Kategori skor</b>
81 – 100	Sangat baik
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup baik
41 – 60	Kurang baik
0 – 40	Sangat kurang baik

(Masyhud, 2016:251)

**Lampiran E. Lembar Validasi Skala Penilaian Keterampilan Sosial**

**Lembar Validasi Skala Penilaian Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Keseluruhan aspek dan indikator			
2	Kesesuaian penilaian			
3	Kejelasan rubrik penilaian			

**Catatan :**

.....  
.....

**Hasil Validasi oleh Validator 1**

Nama Validator : Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

**Lembar Validasi Skala Penilaian Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Keseluruhan aspek dan indikator			
2	Kesesuaian penilaian			
3	Kejelasan rubrik penilaian			

Catatan :

.....

.....

Jember, 22 Juli 2019

Validator



Nur Indah, S.Pd.I

**Hasil Validasi oleh Validator 2**

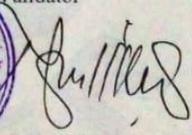
Nama Validator : Nur Indah, S.Pd.I

Pekerjaan : Guru Kelompok B di RA Bustanul Ulum

**Lembar Validasi Skala Penilaian Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Keseluruhan aspek dan indikator			
2	Kesesuaian penilaian			
3	Kejelasan rubrik penilaian			

Catatan :

.....  
.....Jember, 22 Juli 2019  
Validator  
  
Nur Indah, S.Pd.I  


## Lampiran F. Instrumen Observasi

## Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak

Nama anak :

Kelompok :

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
	Keterampilan sosial				
1.	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan				
2.	Anak saling mengingatkan apabila ada salah satu temannya yang tidak mentaati aturan permainan				
3.	Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru				
4.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan bermain				
5.	Anak mau berbagi pendapat dengan temannya dalam menyusun strategi permainan				
6.	Anak mau bertanya ketika kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru				
7.	Anak saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok				
8.	Anak bekerja sama membersihkan alat permainan setelah digunakan				

Keterangan:

Skor Penilaian	Angka	Keterangan Taraf Penilaian
★	1	Belum berkembang
★★	2	Mulai berkembang
★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★★	4	Berkembang baik

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Hasil *Pretest*

**D. Instrumen Observasi**

**Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak**

Nama anak : *Salwa*

Kelompok : *B*

No	Kegiatan	Skor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
Keterampilan sosial						
1.	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan		✓			
2.	Anak saling mengingatkan apabila ada salah satu temannya yang tidak mentaati aturan permainan		✓			
3.	Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru			✓		
4.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan bermain		✓			
5.	Anak mau berbagi pendapat dengan temannya dalam menyusun strategi permainan		✓			
6.	Anak mau bertanya ketika kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru		✓			
7.	Anak saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok		✓			
8.	Anak bekerja sama merapikan alat permainan setelah digunakan	✓				

Keterangan:

Skor Penilaian	Angka	Keterangan Taraf Penilaian
★★★★★	4	Berkembang baik
★★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★	2	Mulai berkembang
★★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{16}{32} \times 100$$

$$= 50$$

Hasil Posttest

D. Instrumen Observasi

Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak

Nama anak : Salwa

Kelompok : B

No	Kegiatan	Skor Penilaian				
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★
	Keterampilan sosial					
1.	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan					✓
2.	Anak saling mengingatkan apabila ada salah satu temannya yang tidak mentaati aturan permainan			✓		
3.	Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru					✓
4.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan bermain			✓		
5.	Anak mau berbagi pendapat dengan temannya dalam menyusun strategi permainan			✓		
6.	Anak mau bertanya ketika kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Anak saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok					✓
8.	Anak bekerja sama merapikan alat permainan setelah digunakan					✓

Keterangan:

Skor Penilaian	Angka	Keterangan Taraf Penilaian
★★★★★	4	Berkembang baik
★★★★	3	Berkembang sesuai harapan
★★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{28}{32} \times 100$$

$$= 87.5$$

## Lampiran G. Rubrik Instrumen Penilaian

## Rubrik Instrumen Penilaian Keterampilan Sosial Anak

No	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
1.	Anak menolong temannya yang sedang kesusahan	Anak tidak peduli dengan keadaan sekitarnya	1
		Anak mau dimintai tolong tapi harus ada imbalan terlebih dahulu	2
		Anak mau menolong temannya dengan bimbingan guru	3
		Anak langsung menolong temannya secara sukarela	4
2.	Anak saling mengingatkan apabila ada salah satu temannya yang tidak mentaati aturan permainan	Anak hanya diam dan tidak melakukan apapun	1
		Anak mengetahui temannya melanggar peraturan tapi tidak mengingatkannya	2
		Anak mau mengingatkan temannya tapi dengan bimbingan guru	3
		Anak langsung mengingatkan temannya dengan inisiatif sendiri	4
3.	Melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru	Anak hanya diam dan tidak melakukan apapun	1
		Anak tidak dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	2
		Anak mau melaksanakan tugas tapi dengan bimbingan guru	3
		Anak melaksanakan tugas yang diberikan guru dengan rapi dan baik	4
4.	Anak bertanggung jawab atas perilakunya selama kegiatan bermain	Anak tidak bisa bertanggung jawab terhadap perilakunya	1
		Anak mampu bertanggung jawab dengan bantuan guru	2
		Anak mampu bertanggung jawab selama kegiatan, dengan motivasi	3
		Anak bertanggung jawab dalam memainkan permainan hingga selesai	4

No	Indikator Penilaian	Kegiatan Anak	Skor
5.	Anak mau berbagi pendapat dengan temannya dalam menyusun strategi permainan	Anak tidak mau berbagi apapun dengan temannya	1
		Anak mau berbagi hanya pada teman dekatnya saja	2
		Anak mau berbagi pendapat dengan temannya, ketika dimintai guru	3
		Anak mau berbagi pendapat dengan inisiatif sendiri	4
6.	Anak mau bertanya ketika kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru	Anak malu untuk bertanya dan hanya diam	1
		Anak baru mau bertanya tetapi dengan bimbingan guru	2
		Anak berani bertanya meskipun hanya sekali	3
		Anak langsung bertanya pada guru ketika setiap kali kurang memahami penjelasan yang diberikan (lebih dari 2 kali)	4
7.	Anak mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok	Anak tidak mau bekerja sama dengan teman, cenderung diam	1
		Anak mau bekerja sama tapi harus dengan dibimbing guru	2
		Anak mau bekerja sama dengan teman, dengan motivasi	3
		Anak bekerja sama dengan temannya dan dengan sangat baik, tanpa dimotivasi dari guru (mandiri)	4
8.	Anak bekerja sama membersihkan alat permainan setelah digunakan	Anak tidak mau membersihkan peralatan dan langsung pergi begitu saja	1
		Anak mau membersihkan alat permainan harus setelah ditegur	2
		Anak mau membersihkan peralatan, tetapi hanya sebentar (belum tuntas)	3
		Anak langsung membersihkan peralatan bermain dan diletakkan kembali pada tempatnya (sampai tuntas)	4

## Lampiran H. Tabel Uji Validasi

Tabel Data Hasil Skoring Jawaban Uji Validitas Penelitian Observasi Keterampilan Sosial Anak

No	Indikator (Item)		JML Faktor	Faktor Total									
	1	2		3	4		5	6		7	8		
1	3	2	5	2	2	4	2	3	5	3	4	7	21
2	4	3	7	2	3	5	3	2	5	2	4	6	23
3	3	4	7	2	2	4	2	3	5	2	2	4	20
4	3	3	6	3	4	7	2	3	5	3	3	6	24
5	3	3	6	3	3	6	1	2	3	3	2	5	20
6	3	2	5	3	4	7	1	1	2	2	3	5	19
7	3	2	5	2	2	4	1	3	4	2	2	4	17
8	4	3	7	3	3	6	1	2	3	3	2	5	21
9	4	4	8	3	2	5	2	3	5	3	3	6	24
10	3	3	6	3	3	6	2	4	6	4	3	7	25
11	4	4	8	4	3	7	2	4	6	4	3	7	28
12	3	2	5	3	2	5	2	2	4	2	3	5	19
13	3	3	6	2	2	4	1	2	3	3	2	5	18
14	3	3	6	2	1	3	2	2	4	2	2	4	17
15	3	2	5	3	3	6	2	4	6	2	2	4	21
16	3	3	6	2	2	4	2	2	4	2	2	4	18
17	3	3	6	4	3	7	3	3	6	3	3	6	25

## H.1 Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir 1-8

### 1. Butir Soal 1 (B1)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	3	5	11	15	-4	16
2	4	7	2,5	4	-2	2,25
3	3	7	11	4	7	49
4	3	6	11	9	2	4
5	3	6	11	9	2	4
6	3	5	11	15	-4	16
7	3	5	11	15	-4	16
8	4	7	2,5	4	-2	2,25
9	4	8	2,5	1,5	1	1
10	3	6	11	9	2	4
11	4	8	2,5	1,5	1	1
12	3	5	11	15	-4	16
13	3	6	11	9	2	4
14	3	6	11	9	2	4
15	3	5	11	15	-4	16
16	3	6	11	9	2	4
17	3	6	11	9	2	4
Jumlah						163,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 163,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{981}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{981}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,200$$

$$Rho_{xy} = 0,800$$

## 2. Butir Soal 2 (B2)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	2	5	15	15	0	0
2	3	7	8	4	4	16
3	4	7	2	4	-2	4
4	3	6	8	9	-1	1
5	3	6	8	9	-1	1
6	2	5	15	15	0	0
7	2	5	15	15	0	0
8	3	7	8	4	4	16
9	4	8	2	1,5	0,5	0,25
10	3	6	8	9	-1	1
11	4	8	2	1,5	0,5	0,25
12	2	5	15	15	0	0
13	3	6	8	9	-1	1
14	3	6	8	9	-1	1
15	2	5	15	15	0	0
16	3	6	8	9	-1	1
17	3	6	8	9	-1	1
Jumlah						43,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 43,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{261}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{261}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,053$$

$$Rho_{xy} = 0,947$$

## 3. Butir Soal 3 (B3)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	2	4	14	14	0	0
2	2	5	14	10	4	16
3	2	4	14	14	0	0
4	3	7	6,5	2,5	4	16
5	3	6	6,5	6,5	0	0
6	3	7	6,5	2,5	4	16
7	2	4	14	14	0	0
8	3	6	6,5	6,5	0	0
9	3	5	6,5	10	-3,5	12,25
10	3	6	6,5	6,5	0	0
11	4	7	1,5	2,5	-1	1
12	3	5	6,5	10	-3,5	12,25
13	2	4	14	14	0	0
14	2	3	14	17	-3	9
15	3	6	6,5	6,5	0	0
16	2	4	14	14	0	0
17	4	7	1,5	2,5	-1	1
Jumlah						83,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \Sigma D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 83,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{501}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{501}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,102$$

$$Rho_{xy} = 0,898$$

## 4. Butir Soal 4 (B4)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	2	4	13	14	-1	1
2	3	5	6	10	-4	16
3	2	4	13	14	-1	1
4	4	7	1,5	2,5	-1	1
5	3	6	6	6,5	-0,5	0,25
6	4	7	1,5	2,5	-1	1
7	2	4	13	14	-1	1
8	3	6	6	6,5	-0,5	0,25
9	2	5	13	10	3	9
10	3	6	6	6,5	-0,5	0,25
11	3	7	6	2,5	3,5	12,25
12	2	5	13	10	3	9
13	2	4	13	14	-1	1
14	1	3	17	17	0	0
15	3	6	6	6,5	-0,5	0,25
16	2	4	13	14	-1	1
17	3	7	6	2,5	3,5	12,25
Jumlah						66,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \Sigma D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 66,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{399}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{399}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,081$$

$$Rho_{xy} = 0,919$$

## 5. Butir Soal 5 (B5)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	2	5	7,5	7	0,5	0,25
2	3	5	1,5	7	-5,5	30,25
3	2	5	7,5	7	0,5	0,25
4	2	5	7,5	7	0,5	0,25
5	1	3	15	15	0	0
6	1	2	15	17	-2	4
7	1	4	15	11,5	3,5	12,25
8	1	3	15	15	0	0
9	2	5	7,5	7	0,5	0,25
10	2	6	7,5	2,5	5	25
11	2	6	7,5	2,5	5	25
12	2	4	7,5	11,5	-4	16
13	1	3	15	15	0	0
14	2	4	7,5	11,5	-4	16
15	2	6	7,5	2,5	5	25
16	2	4	7,5	11,5	-4	16
17	3	6	1,5	2,5	-1	1
Jumlah						171,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 171,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1029}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1029}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0.210$$

$$Rho_{xy} = 0,790$$

## 6. Butir Soal 6 (B6)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	3	5	6,5	7	-0,5	0,25
2	2	5	13	7	6	36
3	3	5	6,5	7	-0,5	0,25
4	3	5	6,5	7	-0,5	0,25
5	2	3	13	15	-2	4
6	1	2	17	17	0	0
7	3	4	6,5	11,5	-5	25
8	2	3	13	15	-2	4
9	3	5	6,5	7	-0,5	0,25
10	4	6	2	2,5	-0,5	0,25
11	4	6	2	2,5	-0,5	0,25
12	2	4	13	11,5	1,5	2,25
13	2	3	13	15	-2	4
14	2	4	13	11,5	1,5	2,25
15	4	6	2	2,5	-0,5	0,25
16	2	4	13	11,5	1,5	2,25
17	3	6	6,5	2,5	4	16
Jumlah						97,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 97,5}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{585}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{585}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,119$$

$$Rho_{xy} = 0,881$$

## 7. Butir Soal 7 (B7)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	3	7	6	2	4	16
2	2	6	13,5	5,5	8	64
3	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
4	3	6	6	5,5	0,5	0,25
5	3	5	6	10	-4	16
6	2	5	13,5	10	3,5	12,25
7	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
8	3	5	6	10	-4	16
9	3	6	6	5,5	0,5	0,25
10	4	7	1,5	2	-0,5	0,25
11	4	7	1,5	2	-0,5	0,25
12	2	5	13,5	10	3,5	12,25
13	3	5	6	10	-4	16
14	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
15	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
16	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
17	3	6	6	5,5	0,5	0,25
Jumlah						165

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 165}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{990}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{990}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,202$$

$$Rho_{xy} = 0,798$$

## 8. Butir Soal 8 (B8)

No	X	Y	Rangking		B	B <sup>2</sup>
			X	Y		
1	4	7	1,5	2	-0,5	0,25
2	4	6	1,5	5,5	-4	16
3	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
4	3	6	6	5,5	0,5	0,25
5	2	5	13,5	10	3,5	12,25
6	3	5	6	10	-4	16
7	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
8	2	5	13,5	10	3,5	12,25
9	3	6	6	5,5	0,5	0,25
10	3	7	6	2	4	16
11	3	7	6	2	4	16
12	3	5	6	10	-4	16
13	2	5	13,5	10	3,5	12,25
14	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
15	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
16	2	4	13,5	15	-1,5	2,25
17	3	6	6	5,5	0,5	0,25
Jumlah						129

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 129}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{774}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{774}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,158$$

$$Rho_{xy} = 0,842$$

**Lampiran I. Tabel Uji Reliabilitas****Tabel Data Persiapan Uji Reliabilitas**

No	Indikator 1				Jumlah X	Indikator 2				Jumlah Y
	1	3	5	7		2	4	6	8	
1	3	2	2	3	10	2	2	3	4	11
2	4	2	3	2	11	3	3	2	4	12
3	3	2	2	2	9	4	2	3	2	11
4	3	3	2	3	11	3	4	3	3	13
5	3	3	1	3	10	3	3	2	2	10
6	3	3	1	2	9	2	4	1	3	10
7	3	2	1	2	8	2	2	3	2	9
8	4	3	1	3	11	3	3	2	2	10
9	4	3	2	3	12	4	2	3	3	12
10	3	3	2	4	12	3	3	4	3	13
11	4	4	2	4	14	4	3	4	3	14
12	3	3	2	2	10	2	2	2	3	9
13	3	2	1	3	9	3	2	2	2	9
14	3	2	2	2	9	3	1	2	2	8
15	3	3	2	2	10	2	3	4	2	11
16	3	2	2	2	9	3	2	2	2	9
17	3	4	3	3	13	3	3	3	3	12

Tabel Hasil Uji Reliabilitas

No	X	Y	Rangking		D	D <sup>2</sup>
			X	Y		
1	10	11	9,5	8	1,5	2,25
2	11	12	6	5	1	1
3	9	11	14	8	6	36
4	11	13	6	2,5	3,5	12,25
5	10	10	9,5	11	-1,5	2,25
6	9	10	14	11	3	9
7	8	9	17	14,5	2,5	6,25
8	11	10	6	11	-5	25
9	12	12	3,5	5	-1,5	2,25
10	12	13	3,5	2,5	1	1
11	14	14	1	1	0	0
12	10	9	9,5	14,5	-5	25
13	9	9	14	14,5	-0,5	0,25
14	9	8	14	17	-3	9
15	10	11	9,5	8	1,5	2,25
16	9	9	14	14,5	-0,5	0,25
17	13	12	2	5	-3	9
Jumlah						143

Perhitungan Korelasi Tata Jenjang :

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 143}{17(17^2 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{858}{17(289 - 1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{858}{4896}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,175$$

$$Rho_{xy} = 0,825$$

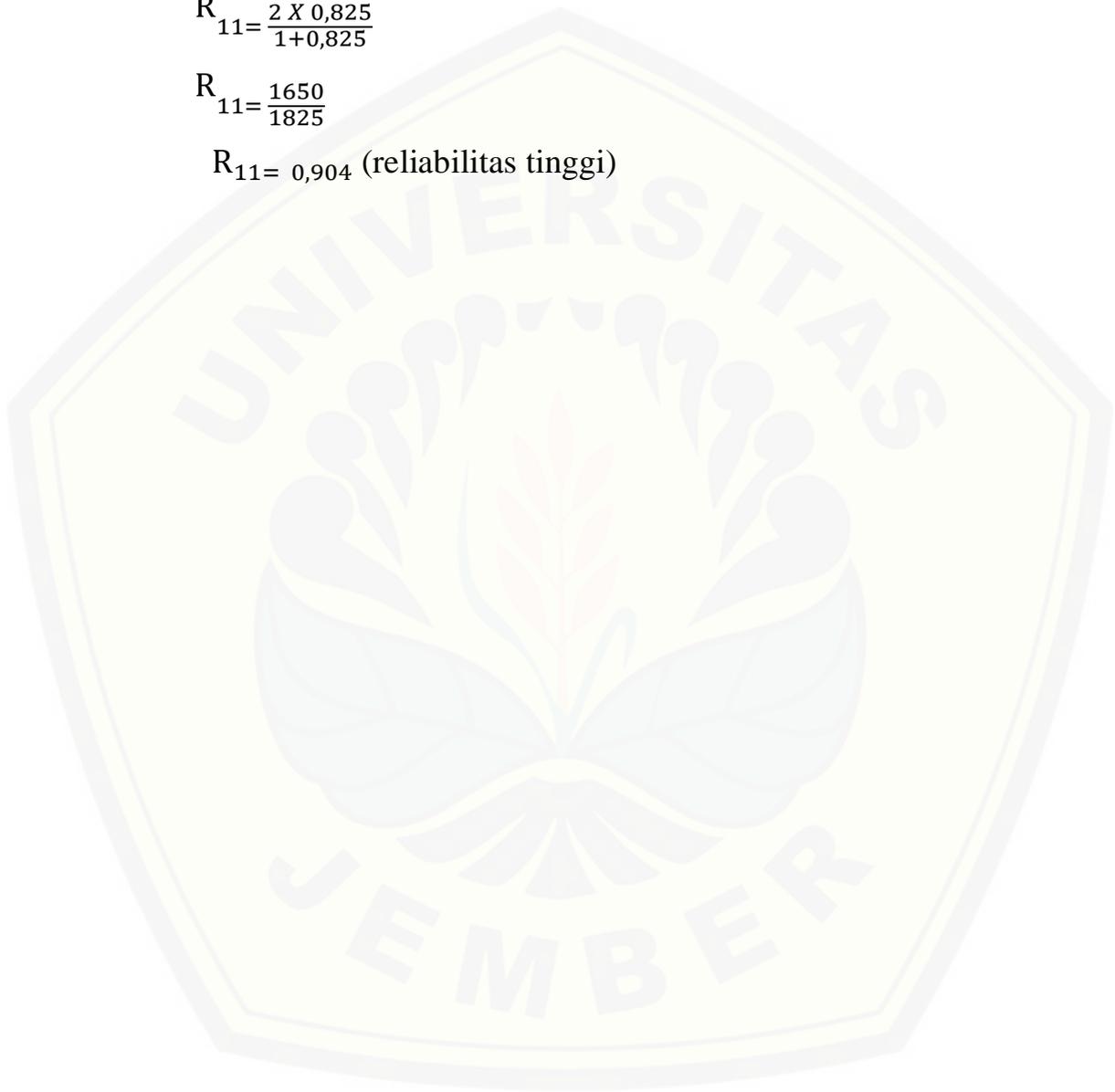
Hasil dari perhitungan korelasi tata jenjang kemudian diolah kembali menggunakan rumus *Spearman-Brown* Sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

$$R_{11} = \frac{2 \times 0,825}{1 + 0,825}$$

$$R_{11} = \frac{1650}{1825}$$

$$R_{11} = 0,904 \text{ (reliabilitas tinggi)}$$



## Lampiran J. Hasil Uji Normalitas

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pre-test	post-test
N		20	20
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	55.08	78.85
	Std. Deviation	10.621	9.648
Most Extreme Differences	Absolute	.143	.201
	Positive	.134	.142
	Negative	-.143	-.201
Kolmogorov-Smirnov Z		.638	.898
Asymp. Sig. (2-tailed)		.810	.395

a. Test distribution is Normal.

**Lampiran J. Perhitungan Uji Hipotesis**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-test	55.08	20	10.621	2.375
	post-test	78.85	20	9.648	2.157

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre-test & post-test	20	.869	.000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	-23.770	5.266	1.178	-26.235	-21.305	-20.186	19	.000

**Lampiran K. LKS (Lembar Kerja Anak)****LKA (Lembar Kerja Anak) untuk *Pretest-Posttest*****Langkah kerja membuat kolase**

- a. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok
- b. Guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan
- c. Guru membebaskan anak membuat gambar sesuai kreasinya
- d. Cara membuat :
  1. Menggunakan bahan biji-bijian (kacang ijo, jagung, beras, kedelai, merica dengan berbagai ukuran)
  2. Alat yang digunakan yaitu kertas gambar A3, lem kertas dan pensil.
  3. Berilah/oleskan permukaan gambar dengan lem kertas
  4. Tempelkan macam-macam biji-bijian pada gambar sesuai kreasi
  5. Letakkan hasil karya di meja guru setelah selesai

**LEMBAR KERJA ANAK**

Tema: Tanah air/ Negeraku

Nama:

**Tempelkan sesuai kreasimu dengan bahan yang sudah disediakan!**

**Lampiran L. Dokumentasi Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

Provinsi : Provinsi Jawa Timur  
Kab/Kota : Jember

**A. Identitas Sekolah**

Nama Sekolah : RA Bustanul Ulum  
NPSN / NSS : 69745176  
Jenjang Pendidikan : TK  
Status Sekolah : SWASTA  
No. Statistik RA : 101235090110

**B. Lokasi Sekolah**

Alamat : Jl. Manyar Gg. Antrokan No. 5 Puring  
RT/RW : 002/008  
Nama Dusun : Puring Slawu  
Desa/Kelurahan : Slawu  
Kode pos : 68116  
Telepon : 085236813284  
Kecamatan : Patrang  
Kab.- kota : Jember  
Provinsi : Prov. Jawa Timur

**C. Data Pelengkap Sekolah**

Akreditasi : B  
Jarak Pusat ke Conata : 33 Km  
Jarak Pusat Otada : 33 Km  
Tahun berdiri : 1985  
Ditandatangani oleh : Yayasan Al Kirom

**Lampiran M. Dokumentasi Data Peserta Didik Kelompok B**

No.	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1.	Dyana Margareta Z P	Jember	10/03/2012	P
2.	Naila Oktaria Aunur A	Jember	20/10/2013	P
3.	Alisa Bening Syah R	Jember	05/08/2013	P
4.	Moh. Furqon Aiul Ikhsan	Jember	24/10/2013	L
5.	Azzahra Dwi Putri S	Jember	14/02/2014	P
6.	Fino Dwika Adriansyah	Banyuwangi	21/05/2013	L
7.	Jihan Fahira	Jember	30/05/2013	P
8.	Meilany Nura Imelda	Jember	19/05/2013	P
9.	Muhammad Hazni M I	Jember	22/12/2013	L
10.	Nadia Khoirun Nisa	Jember	07/09/2013	P
11.	Almira Tungga Dewi R	Jember	01/06/2013	P
12.	Afrinia Parahita	Jember	22/07/2014	P
13.	Ayu Destiana Agustin	Jember	14/08/2013	P
14.	Abel Aulia Ramadhani	Jember	09/07/2014	P
15.	Daffa Ibnu Hafidz R	Jember	02/07/2013	L
16.	Mohammad Afghan M H	Jember	27/01/2013	L
17.	Bahapudin Putra Al Azhar	Jember	24/07/2012	L
18.	Lucky Syahru Ramadhani	Jember	09/07/2013	L
19.	Arkan Zaid Zhafran R	Jember	11/04/2013	L
20.	Keyzhia Auliya Salwa	Jember	23/09/2012	P

**Lampiran N. Dokumentasi Daftar Tenaga Pendidik RA Bustanul Ulum**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>L/P</b>	<b>Tempat Tanggal Lahir</b>	<b>Ijazah Terakhir</b>	<b>Jabatan</b>
1.	Nur Indah, S,Pd.I	P	Jember, 08 September 1965	S1	Kepala Sekolah
2.	Ummu Khofifah	P	Jember, 06 Juli 1984	SMA	Guru Kelas
3.	Titin Ulfa Puji Rahayu	P	Jember, 03 Juni 1980	DII	Guru Kelas
4.	Iga Arista Sari, S.AB	P	Jember, 05 Januari 1995	S1	Guru Kelas
5.	Sutini	P	Jember, 16 Mei 1979	SD	Pesuruh

**Lampiran O. Dokumentasi Nilai *Pretest* dan *Posttest*****O.1 Nilai *Pretest*****Tabel O.1 Tabel nilai sebelum diberi perlakuan**

No.	Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Zakiah	59,3
2.	Naila	53,1
3.	Alisa	43,7
4.	Furqon	40,6
5.	Rara	62,5
6.	Fino	62,5
7.	Jihan	50
8.	Imelda	50
9.	Iqbal	62,5
10.	Nadia	50
11.	Almira	71,8
12.	Afrinia	71,8
13.	Ayu	50
14.	Abel	53,1
15.	Dafa	40,6
16.	Afghan	50
17.	Azhar	65,6
18.	Lucky	37,5
19.	Zafran	71,8
20.	Salwa	62,5

**O.2 Nilai *Posttest*****Tabel O.2 Tabel nilai sesudah diberi perlakuan**

<b>No.</b>	<b>Nama Anak</b>	<b>Nilai <i>Posttest</i></b>
1.	Keizhia	87,5
2.	Naila	78,1
3.	Alisa	65,6
4.	Furqon	71,8
5.	Rara	87,5
6.	Fino	87,5
7.	Jihan	78,1
8.	Imelda	68,7
9.	Iqbal	87,5
10.	Nadia	71,8
11.	Almira	93,7
12.	Afrinia	93,7
13.	Ayu	75
14.	Abel	78,1
15.	Dafa	68,7
16.	Afghan	75
17.	Azhar	71,8
18.	Lucky	65,6
19.	Zafran	93,7
20.	Salwa	87,5

Lampiran P. Dokumentasi Foto Pelaksanaan Penelitian



Gambar P.1 Pelaksanaan *Pretest*



Gambar P.2 Pelaksanaan Perlakuan/*treatment*



Gambar P.3 Pelaksanaan Perlakuan/*treatment*



Gambar P.4 Pelaksanaan *Posttest*

**Lampiran Q. Gambar Media Penelitian**



Gambar Q.1 Media Permainan Tradisional Balap Karung Estafet

## Lampiran R. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS JEMBER**  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 \* Faximile 0331-339029  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

---

Nomor : 5438 /UN25.I.5/LT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

08 JUL 2019

Yth. Kepala  
RA Bustanul Ulum  
Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Belqis Leila Cipta
NIM	: 150210205131
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di RA Bustanul Ulum Jember dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di RA Bustanul Ulum Patrang Jember Tahun Pelajaran 2019/2020". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Suratno, M.I, Si. P  
NIP. 196706251992031003

**Lampiran S. Surat Keterangan Penelitian**

 **RAUDLATUL ATHFAL BUSTANUL ULUM**  
Jl. Manyar Gg. Antrokan No. 05 Puring Slawu - Jember  
Kode Pos : 68116

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 221 /RABU /VII / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nur Indah, S. Pd.I  
Jabatan : Kepala Sekolah

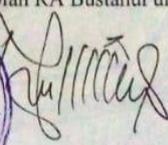
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa

Nama : Belqis Leila Cipta  
NIM : 150210205131  
Program Studi : PG PAUD

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di RA Bustanul Ulum tahun pelajaran 2019/2020 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Di RA Bustanul Ulum Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun Ajaran 2019/2020"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Jember, 23 Juli 2019  
Kepada Sekolah RA Bustanul ulum

  
Nur Indah, S. Pd.I



**Lampiran T. Biodata Peneliti****Biodata Peneliti**

Nama : Belqis Leila Cipta  
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 28 Februari 1997  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat asal : Dusun Pekulo RT 001 RW 001 Desa  
 Kepundungan, Kecamatan Srono, Kabupaten  
 Banyuwangi  
 Telepon : 085777382017  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Email : [belqisleilacipta@gmail.com](mailto:belqisleilacipta@gmail.com)

**Riwayat Pendidikan**

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Dharma Wanita 1	Banyuwangi	2003
2.	SDN 02 Genteng	Banyuwangi	2009
3.	SMPN 02 Srono	Banyuwangi	2012
4.	SMA Darul Ulum 1 Unggulan BPP-T Jombang	Jombang	2015
5.	Universitas Jember	Jember	2019