

## Pengaruh Kegiatan Bermain Bambu Pletokan Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak

Dian Ning Lasiana<sup>a,1\*</sup>, Rina Wijayanti<sup>a,2</sup>, Siti Muntomimah,<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup> dianning277@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 7 April 2021;

Revised: 21 April 2021;

Accepted: 1 Mei 2021.

### Kata-kata Kunci:

Bambu Pletokan;  
Kemampuan Sosial  
Emosional.

### Keywords:

Pletokan Bamboo;  
Social Emotional Skills.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain bambu pletokan terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Duwet Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. Berdasarkan pengamatan, tidak semua anak di kelompok B mampu mengembangkan kemampuan emosional sosial. Model penelitian adalah pre-eksperimental desain dengan jenis one-group pretest dan posttest. Hasil observasi yang sudah dilakukan sebelumnya perlakuan kemampuan sosial emosional anak masih rendah 19%, 41 % anak belum berkembang, 32% perkembangan anak mulai nampak, 4,6% anak perkembangannya sudah baik, anak berkembang sesuai harapan 3,4%. Setelah diberikan perlakuan perkembangan anak mengenai sosial emosional mengalami peningkatan 7% untuk anak yang masih kurang berkembang. Anak mulai berkembang 28%, anak berkembang sangat baik 36 %, dan ada anak tumbuh sesuai harapan 29%. Simpulan yang diperoleh bahwa ada pengaruh kegiatan bermain bambu pletokan terhadap kemampuan sosial emosional anak. Peningkatan tersebut menjadi solusi untuk mengembangkan ketrampilan sosial emosional peserta didik.

### ABSTRACT

*The Influence of Pletokan Bamboo Play Activities on Children's Emotional Social Abilities. The study aim was to find out the influence of pletokan bamboo play activities on the emotional social abilities of group B children in TK Dharma Wanita Persatuan Duwet Kecamatan Tumpang Malang Regency. Based on observations, not all children in group B are able to develop social emotional abilities. The research model is a pre-experimental design with a type of one-group pretest and posttest. The results of observations that have been done before the treatment of children's emotional social ability is still low 19%, 41% of children have not developed, 32% of children's development began to appear, 4.6% of children's development is good, children develop in accordance with expectations of 3.4%. After being given developmental treatment of children on social and emotional issues, there was a 7% increase in underdeveloped children. Children began to develop 28%, children developed very well 36%, and there were children growing as expected 29%. The conclusion obtained that there is an influence of pletokan bamboo play activities on children's emotional social abilities. The improvement is a solution to develop the emotional social skills of students.*

Copyright © 2021 (Dian Ning Lasiana dkk). All Right Reserved

How to Cite: Lasiana, D. N., Wijayanti, R., & Muntomimah, S. (2021). Pengaruh Kegiatan Bermain Bambu Pletokan Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 20–27. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v1i1.121>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Perkembangan sosial emosional berkaitan erat dengan segala aspek perkembangan anak, maka diperlukan cara pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan semua unsur kemampuan peserta didik dengan teknik belajar yang tidak membosankan Wortham dalam Ramli (2005). Permendikbud 137 tahun 2014 bertujuan menjamin mutu pendidikan dalam mengoptimalkan perkembangan untuk mempersiapkan pembentukan sikap sosial emosional meliputi indikator (1) mau bermain dengan teman, (2) antusias ketika melakukan kegiatan, (3) menaati peraturan permainan, (4) bertanggung jawab akan tugasnya, (5) sabar menunggu giliran, (6) mengendalikan diri dengan cara yang wajar. Maka dari itu harus dikembangkan dengan pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat langsung mendapat pengalaman.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan bagi anak (Fadlillah, 2019). Banyak aspek yang dapat dikembangkan saat bermain diantaranya, aspek motorik, sosial emosional, daya pikir dan kreatif. Dalam kejuan teknologi mengakibatkan banyak anak yang bermain secara individu mengakibatkan kurangnya sikap sosial pada anak. Implikasinya, anak kurang mengenal lingkungan sekitar. Untuk menumbuhkan rasa sosial terhadap lingkungan sekitar, anak perlu diberikan permainan yang dapat menumbuhkan sikap sosial salah satunya dengan bermain permainan tradisional. Permainan tradisional adalah contoh permainan yang bisa mengembangkan sosial emosional. Dalam konteks ini, peran pendidik menjadi penting untuk menerapkan permainan dalam pembelajaran di kelas (Gultom, 2011).

Permainan tradisional suatu permainan yang diturunkan oleh nenek moyang dimana didalam permainan mengandung unsur dan nilai yang bermanfaat besar bagi pemainnya (Andriani, 2012). Permainan tradisional suatu kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang didaerah tertentu, didalam permainan ini mengandung nilai moral, budaya, dan nilai kehidupan bermasyarakat yang diajarkan secara turun temurun (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011). Dalam menurunkan permainan zaman dahulu tidak menggunakan buku atau tulisan aksara, tetapi secara contoh langsung dengan generasinya.

Permainan tradisional bambu pletokan adalah bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan sosial emosional pada anak (Rodiyah, 2020). Bambu pletokan merupakan permainan yang cara bermainnya menggunakan bambu kecil yang kemudian diisi dengan kertas yang sudah dibasahi kemudian dibulatkan dan dimasukkan ke dalam bambu sebagai peluru, yang kemudian dijadikan senjata saat bermain perang-perangan. Permainan bambu pletokan dapat menumbuhkan rasa patriotisme, melatih ketangkasan, ketelitian dan keberanian (Sari, Masfuah, & Ardianti, 2020).

## Metode

Model eksperimen penelitian ini pre-eksperimental desain yang menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu anak-anak diberikan *pretest* sebelum *treatment* kemudian dilaksanakan *treatment* yang dilanjutkan dengan *posttest*. Variabel penelitian adalah nilai dari anak obyek atau kegiatan yang mempunyai variabel yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2015). Untuk menganalisis data peneliti menggunakan bantuan rumus SPSS versi 20. Analisis data merupakan cara yang berguna untuk mengelola data yang sudah terkumpul dan akan diambil suatu kesimpulan apakah hipotesis yang diajukan tersebut diterima atau ditolak. Data harus dianalisis terlebih dahulu sebelum dilakukan uji instrumen untuk mendapatkan data yang valid dan konsisten dan uji prasyarat analisis ada dua yaitu uji normalitas dengan uji hipotesis. Bermain bambu pletokan merupakan variabel bebas dalam penelitian ini. Variabel dependen biasa disebut dengan variabel *out put*, kriteria, konsekuen disebut juga variabel terikat. Instrumen pengukur dalam penelitian kemampuan sosial emosional anak dan pengetahuan tentang permainan tradisional adalah dengan lembar observasi.

## Hasil dan Pembahasan

---

Tabel 1 Kisi-kisi Rubrik Penilaian

Pertumbuhan	Percapaian Pertumbuhan	Materi	Aspek yang Dinilai
Perkembangan sosial emosional	Senang ikut serta dalam kegiatan bersama	- Mau bermain bersama teman - Melakukan kegiatan dengan sangat antusias	- Bermain dengan teman - Senang bermain bambu pletokan
	Mentaati aturan dalam kegiatan	- Mentaati aturan permainan - Bertanggung jawab akan tugasnya	- Mentaati peraturan - Mau bertanggung jawab akan tugas yang diberikan
	Mengendalikan diri	- Sabar menunggu giliran - Mengendalikan emosi	- Sabar menunggu bermain - Mau mengendalikan emosi

Lembar observasi kemampuan sosial emosional berisi tentang hasil pelaksanaan kegiatan harus cocok dengan materi yang akan dihasilkan. Lembar observasi pada penulisan ini terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2 Instrumen Kemampuan Sosial Emosional

Kriteria Penilaian	Mau bermain dengan teman	Antusias dalam melakukan kegiatan	Mentaati aturan permainan	Bertanggung jawab akan tugasnya	Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar	Sabar menunggu giliran
BB	Anak belum mau bermain dengan teman	Anak belum mau melakukan kegiatan	Anak belum mampu mengikuti aturan	Anak belum mampu bertanggung jawab dengan tugasnya	Anak belum mampu mengendalikan emosi	Anak belum mampu sabar menunggu giliran
MB	Anak mau bermain dengan didampingi guru	Anak antusias dalam bermain dengan bimbingan guru	Anak mau mengikuti aturan dengan bimbingan guru	Anak mampu bertanggung jawab akan tugasnya dengan bantuan guru	Anak mampu mengendalikan emosi dengan bimbingan guru	Anak mampu sabar menunggu giliran dengan bimbingan guru
BSH	Anak bermain bersama teman secara mandiri	Antusias anak dalam melakukan kegiatan secara mandiri	Anak mampu mentaati peraturan dengan mandiri	Anak mampu bertanggung jawab dengan tugasnya secara mandiri	Anak mampu mengendalikan emosi secara mandiri	Anak mampu bersabar dalam menunggu giliran dengan mandiri
BSB	Anak bermain bersama teman dengan baik	Antusias anak dalam melakukan kegiatan berkembang dengan baik	Anak mampu mentaati peraturang dengan baik	Anak dapat bertanggung jawab akan tugasnya	Kemampuan yang baik dalam mengendalikan emosi	Anak mampu bersabar mennggu giliran dengan baik

Uji instrumen dilakuakn untuk mendapatkan data yang valid dan konsisten dan uji prasyarat analisis ada dua yaitu uji normalitas dengan uji hipotesis

#### 1. Uji instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan alat ukur berupa butir-butir item tingkat kevaliditasan suatu instrumen yang akan digunakan. Menurut Sugiyono (2010) “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”

b. Uji Kebenaran

Uji Kebenaran merupakan suatu alat penilaian yang dapat dibuktikan kebenarannya agar bisa dijadikan media untuk mengumpulkan data. Realiable artinya dapat dipastikan kebenarannya. Untuk test reliabilitas alat penilaiannya dengan bantuan rumus pada komputer SPSS teknik Reability Analysis.

2. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Dalam menentukan adanya data yang digunakan terdistribusi normal atau tidak peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan statistic uji wiloxon dengan bantuan SPSS 20.00 for *windows*. Pedoman pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah:

- 1) Jika nilai propabilitas  $> 0.05$  maka data distribusi normal
- 2) Jika nilai propabilitas  $< 0.05$  maka data tidak terdistribusi normal

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini memakai uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui berapa banyak korelasi kegiatan main bambu pletokan terhadap ketrampilan sosial emosional peserta didik di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Duwet usia 5-6 tahun. Bila t hitung lebih besar dari ttabel maka koefisiensi korelasi parsial yang ditemukan signifikan (nyata) atau dapat digeneralisasikan (Sugiyono,2013). Kriteria pengujian secara parsial adalah sebagai berikut:

- 1) Bila thitung lebih kecil dari ttabel atau  $\text{sig } t > 0,05$ , membuat variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
- 2) Bila thitung lebih besar dari ttabel atau  $\text{sig } t < 0,05$  membuat unsur bebas dampak terhadap unsur terikat, agar mengetahui uji t dilakukan dengan bantuan SPSS 20.00 for *windows*.

Dari hasil uji instrumen penelitian, test prasyarat analisis dan test hipotesis. Penulisan karya yang dilakukan termasuk penelitian kuantitatif sambil menggunakan desain kuasi eksperimen (*quasi experiment design*). Observasi dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Duwet Tumpang - Kabupaten Malang. Penelitian ini dilakukan pada murid usia 5-6 tahun pada tahun 2020 yang berjumlah 20 murid. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bambupletokan terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Duwet Tumpang Kabupaten Malang.

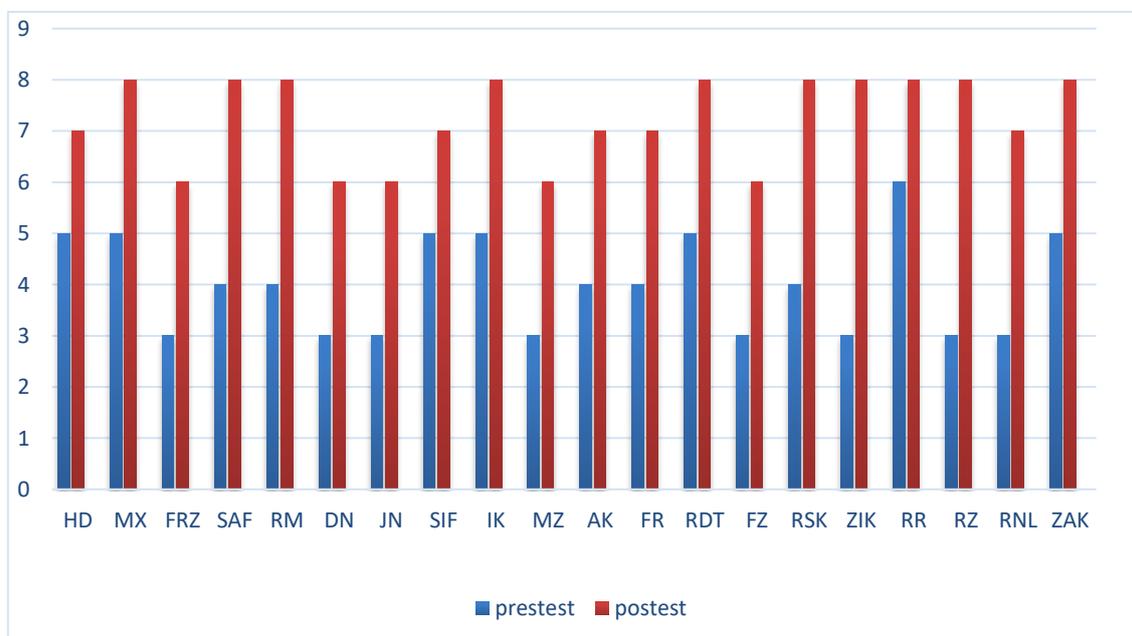
Penulisan ini dengan kelompok ialah kelompok eksperimen. Variabel yang digunakan meliputi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan bambu pletokan dan yang termasuk variabel terikat adalah kemampuan sosial emosional. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang terdiri dari *pretest, treatment dan posttest*.

## 1. Hasil penelitian *pretest* dan *posttest*

Rekap perolehan hasil penelitian sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data *pretest* dan *posttest*

No	Responden	Pretest	Posttest	Jumlah score
1	RD	5	7	12
2	HB	5	8	13
3	AS	3	6	9
4	AN	4	8	12
5	FH	4	8	12
6	BM	3	6	9
7	FR	3	6	9
8	RV	5	7	12
9	DN	5	8	13
10	ELX	3	6	9
11	HS	4	7	11
12	TM	4	7	11
13	AF	5	8	13
14	CH	3	6	9
15	ZH	4	8	12
16	SL	3	8	11
17	DF	6	8	14
18	VT	3	8	11
19	NB	3	7	10
20	IN	5	8	13
	Jumlah	80	145	225



Grafik 4.1 nilai *pretest* dan *posttest*

## 2. Uji Instrumen penelitian

### a. Uji Validitas

Dilihat dari perhitungan uji validitas menggunakan spss 22.00 *for windows* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

**Tabel 4.2 Hasil uji Validitas Correlations**

	Indikator1	Indikator2	Total
Pearson Correlation	1	,387	,862**
Indikator1 Sig. (2-tailed)		,165	,000
N	20	20	20
Pearson Correlation	,387	1	,825**
Indikator2 Sig. (2-tailed)	,165		,000
N	20	20	20
Pearson Correlation	,862**	,825**	1
Total Sig. (2-tailed)	,000	,000	
N	20	20	20

Berdasarkan perolehan dari korelasi product moment masing-masing instrument kegiatan kemampuan sosial emosional di atas, dapat diketahui bahwa korelasi tersebut dihitung lebih besar  $r_{tabel}$  yaitu 0,387 ( $0,387 > 0,862$ ) dengan demikian bisa diambil kesimpulan yaitu indikator kegiatan instrumen penelitian adalah valid.

b. Uji Kebenaran

Pengujian kebenaran instrumen kegiatan bermain petak umpet ini dengan memakai bantuan SPSS 20.0 for Windows Evaluation Version, yang hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,853	3

Dari tabel di atas dapat diketahui nilai Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) adalah 0,883 yang lebih besar dari 0,05 maka data instrumen penelitian permainan bambu pletokan dianggap reliable dan cukup baik dipakai sebagai masukan (input) dalam proses penganalisis data guna menguji hipotesis penelitian.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilaksanakan guna mengambil sebaran data pada suatu kelompok data atau variabel, sebaran data apakah tersebut terdistribusi normal apa tidak. Uji normalitas data memakai cara Non parametric menggunakan SPSS versi 20.0 for windows diperoleh output yaitu:

Tabel 4.4 Hasil uji normalitas  
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest
N	27	27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	5,59
	Std. Deviation	2,206
Most Extreme Differences	Absolute	,172
	Positive	,172
	Negative	-,146
Kolmogorov-Smirnov Z	,895	1,105
Asymp. Sig. (2-tailed)	,400	,174

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dapat diketahui dari tabel di atas nilai Kolmogorov Smirnov memiliki signifikan lebih besar dari 0,05 baik sebelum melakukan perlakuan maupun sesudah perlakuan, uji normalitas data kontrol dan eksperimen tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

#### d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis data digunakan untuk memberi hasil sehingga dapat diuji dalam penelitian dan juga menjelaskan tentang gejala-gejala juga memperluas pengetahuan dalam suatu bidang. Pengujian hipotesis ini dibantuan dengan SPSS 20.00 for windows agar mengetahui pengaruh bermain bambu pletokan terhadap sosial emosional pada anak.

**Tabel 4.5 Hasil uji hipotesis**

**Test Statistic**

	Posttest Pretest
Z	-3,481 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based On Negative Ranks

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui uji hipotesis memiliki signifikan 0,001 yang berarti lebih kecil dari signifikan 0,05 ( $0,001 < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan bambu pletokan terhadap kemampuan sosial emosional anak. Hasil pengujian hipotesis disimpulkan bahwa probabilitas  $< 0.05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan tentang pengaruh kegiatan bermain bambu pletokan terhadap sikap sosial emosional pada peserta didik kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Duwet Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sosial emosional anak setelah mendapatkan perlakuan. Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis yang mencapai 0,001 kurang dari 0,05 ( $\text{sig } 0,001 < 0,05$ ). Saran bagi guru dalam pengembangan sosial emosional anak dengan kegiatan bermain bambu pletokan. Sebagai bahan masukan untuk memperbaiki kegiatan saat belajar untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional murid TK. Diharapkan dalam main memakai berbagai permainan yang variatif juga nyaman dengan anak, karena permainan ini dapat menunjukkan peningkatan sosial emosional anak kelompok. Saran bagi sekolah, diharapkan penelitian dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak.

### Referensi

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Desrianti, D. I., Firdaus, A. N., & Gunawan, D. P. Animasi dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 10(1), 114-126.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Mukhlis, A., & Mbello, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-28.
- Ramli (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rodiyah, N. (2020). *Penerapan Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional Pletokan Pada Materi Pengukuran Panjang Kelas II UPT SDN 76 Gresik (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik)*.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 219-224.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).