

## Pengembangan Gatric Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar

Yustina Kartini Palui<sup>a,1\*</sup>, Mochammad Ramli Akbari<sup>a,2</sup>, Rina Wijayanti<sup>a,3</sup>

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

<sup>1</sup> tinilay548@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 10 November 2021;

Revised: 25 November 2021;

Accepted: 3 November 2021.

Kata-kata kunci:

Gatric Game;

Keterampilan Sosial.

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan gatric game yang layak digunakan untuk perkembangan keterampilan sosial anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Desa Selopuro Kabupaten Blitar. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan skala Guttman (deskriptif) dengan persentase tabel kriteria tingkat kelayakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuji dengan beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, tahap validasi ahli permainan, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional memperoleh hasil sebagai berikut, hasil persentase dari validasi ahli materi 100%, validasi ahli permainan 93%, sedangkan pada uji coba lapangan 97,65% dan 94,5% disimpulkan bahwa semua dalam kategori "sangat layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan gatric game sudah layak dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak. Penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan guru dalam mengajar pembelajaran aspek perkembangan keterampilan sosial anak.

### Keywords:

Application of Tolerance

Values;

Learners;

Social Relations.

### ABSTRACT

*The Development of Gatric Games To Improve Social Skills of Children Group B RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar. The purpose of this study is to produce gatric games that are worthy of use for the development of social skills of group B children in RA Perwanida Jajar Selopuro Village, Blitar Regency. The research method uses the Borg & Gall development. Data collection techniques use observations, interviews, questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis techniques use the Guttman scale (descriptive) with a table percentage of eligibility level criteria. The results of research has been tested with several stages, namely the material expert validation stage, the game expert validation stage, the main field trial, and the operational field trial obtained the following results, the percentage result of the material expert validation was 100%, the validation of the game expert was 93%, while in the field trials 97.65% and 94.5% it was concluded that all were in the category of "very feasible". The results show that the development of gatric games is feasible and very well used to improve the ability of children's social skills. This research can be an input and consideration for teachers in teaching learning aspects of child social skills development.*

Copyright © 2021 (Yustina Kartini Palui, dkk). All Right Reserved

How to Cite: Palui, Y. K., Akbar, M. R., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Gatric Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 34-41. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/lucerna/article/view/559>



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

Pendidikan anak usia dini adalah kelompok anak yang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan bersifat unik serta menarik. Mereka mempunyai pola pertumbuhan spesial yang cocok dengan tingkatan perkembangannya. Usia dini ialah faktor yang sangat penting, sehingga membutuhkan pemberian stimulus yang tepat untuk memahami karakteristik anak, apabila ingin mempunyai generasi yang bisa meningkatkan diri secara maksimal. Oleh sebab itu untuk kehidupan anak pada waktu yang akan datang, sangat dipengaruhi dengan apa yang dipunyai anak pada masa perkembangan serta pertumbuhan (Mansyur, 2005).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu usaha yang ditujukan bagi anak sejak lahir dari 0-6 tahun yang dilaksanakan dengan memberi rangsangan pendidikan yang dapat menunjang perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa itu anak mengalami pertumbuhan yang sangat cepat serta tidak terulang lagi, oleh sebab itu diperlukan lingkungan yang dapat membantu segala aspek pertumbuhan anak (Permendikbud No 137 Tahun 2014). Pendidikan PAUD mengembangkan 6 aspek perkembangan tersebut ialah nilai agama serta moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Seluruh aspek tersebut sama nilainya serta berarti untuk setiap anak.

Salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting merupakan aspek perkembangan sosial emosional maupun keterampilan sosial karena secara fitrah manusia dilahirkan selaku makhluk sosial, ketika lahir anak belum bersifat sosial, hingga anak butuh diajarkan aturan-aturan, disiplin belajar membiasakan diri terhadap norma-norma kelompok yang terdapat serta teknik anak usia dini ataupun prasekolah biasanya meningkatkan kegiatan sosial bersama temannya dengan teknik bermain ialah menggunakan permainan baik dengan media maupun tanpa media. Keterampilan sosial merupakan sikap seseorang yang mendorong interaksi positif dengan orang lain serta lingkungannya. Sebagian keterampilan ini meliputi menampilkan empati, partisipasi dalam kegiatan kelompok, kemurahan hati, membantu, berkomunikasi dengan orang lain, serta pemecahan permasalahan (Linch, 2010).

Perkembangan sosial emosional maupun keterampilan sosial anak usia dini mempunyai Standar Tingkatan Pencapaian Pertumbuhan Anak (STPPA) sesuai dengan rentan umurnya. Permendikbud No 137 Tahun 2014, menerangkan tingkatan pencapaian pertumbuhan sosial emosional ataupun keterampilan sosial anak kelompok B mempunyai 3 lingkup perkembangan ialah, kesadaran diri, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri serta orang lain, sikap prososial. Keterampilan sosial tidak hanya dapat dikembangkan lewat aktivitas lembar kerja, melainkan dikembangkan dengan anak melaksanakan aktivitas yang menyenangkan dalam perihal keterampilan sosial. Pertumbuhan dan perkembangan ini pula dibesarkan dengan bermacam tata cara, model, media pembelajaran ataupun bermacam jenis permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar pada bulan Januari 2020, memperoleh keterangan sebagai berikut, guru kelas telah melaksanakan belajar megajar dengan berbagai metode yang mengharuskan anak-anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, guru juga menerapkan belajar sambil bermain, namun saat pembelajaran kurangnya media atau permainan yang bervariasi sehingga belajar kurang interaktif dan seringkali monoton dilakukan di dalam kelas. Dalam pembelajaran kurang antusias, banyak anak yang saat diminta untuk bekerjasama anak cenderung ingin kerja sendiri, tidak taat pada aturan yang telah disepakati oleh guru, sehingga pembelajaran kurang aktif.

Salah satu penyebab masih kurangnya kemampuan keterampilan sosial anak adalah metode pengajar kurang memiliki variasi dalam bermain, serta pembagian tugas kepada anak sering kali bersifat individual atau tidak berkelompok. Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain akan mengakibatkan anak cepat bosan dan jenuh di dalam kelas sehingga diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak dengan lebih menyenangkan yaitu dengan gatric

game. di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar belum pernah dilaksanakan kegiatan gatric game, sehingga dengan masih kurangnya kemampuan keterampilan sosial anak RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai kemampuan keterampilan sosial melalui kegiatan gatric game.

Terkait dengan uraian di atas, dilakukan observasi dengan menggunakan beberapa indikator yang ada di Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan sosial atau keterampilan sosial anak kelompok B adalah memiliki sikap mau bermain dengan teman sebaya; kesadaran mengikuti peraturan yang berlaku dalam sebuah permainan; berkomunikasi dengan teman; mempunyai kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan dengan kegiatan permainan bola estafet di RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar pada bulan Januari 2020, diketahui bahwa perkembangan keterampilan sosial anak masih belum berkembang 3 anak, mulai berkembang 3 anak, berkembang sesuai harapan 5 anak, serta anak yang berkembang sangat baik 4 anak. Dari data tersebut kemampuan keterampilan sosial anak terutama pada sikap mau bermain dengan teman sebaya; kesadaran mengikuti peraturan yang berlaku dalam sebuah permainan; berkomunikasi dengan teman; mempunyai kemampuan bekerjasama dengan teman sebaya masih kurang.

Asmah dan Wulandari (2017), menerangkan jika bermain merupakan aktivitas belajar anak, sehingga belajar untuk anak usia dini merupakan bermain. Hurlock (2000), menerangkan jika bermain merupakan seluruh aktivitas yang menyenangkan, sukarela serta tidak terpaksa. Musfiroh, (2016), menerangkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dicoba untuk kepentingan diri sendiri, menggunakan metode yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif serta positif. Elfiadi (2016), menerangkan bahwa manfaat bermain terdiri dari: (1) aktivitas bermain bisa melatih anak belajar yang memungkinkan stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangan intelektualnya; (2) aktivitas bermain memperkaya kata-kata dalam melatih kemampuan berkomunikasi; (3) bermain bisa melatih anak belajar untuk jujur; (4) bermain melatih anak belajar membangun ikatan sesamanya; (5) aktivitas bermain bisa melatih segala otot badan; (6) bermain bisa memicu energi kreativitas anak. Musfiroh(2016) mengatakan karakteristik bermain ialah, 1) anak hendak ikut serta aktif bersama- sama; 2) spontan; 3) pura- pura; 4) anak kreativitas; 5) fleksibel; 6) aturan sesuai kebutuhan anak; 7) motivasi dari dalam diri; 8) mengasyikkan serta menggembirakan. Huges (dalam Ardiyanto, 2017), ciri bermain ialah, 1) bermain didorong oleh motivasi intrinsik; 2) bermain itu bersifat aktif serta leluasa; 3) bermain menyenangkan; 4) bermain berorientasi pada hasil yang sebetulnya. karakteristik bermain anak usia dini adalah, bermain ialah motivasi dari dalam diri anak yang otomatis cocok dengan kebutuhan, menyenangkan serta menggembirakan untuk dirinya.

Muhammad Zaini (2011), gatrik pada masanya sempat menjadi permainan yang populer di Indonesia. Gatrik ialah salah satu permainan tradisional jaman dahulu yang dimainkan oleh kanak-kanak secara kelompok. Masing- masing kelompok terdiri dari 2 sampai 4 orang. Permainan ini menggunakan dari 2 potongan bambu yang satu menyerupai tongkat berukuran lebih panjang serta yang lain berukuran lebih pendek. Awal potongan bambu yang kecil ditaruh di antara 2 batu kemudian dipukul oleh tongkat bambu, diteruskan dengan memukul bambu kecil tersebut, pemukul hendak terus memukul sampai beberapa kali hingga sesuatu kali pukulannya tidak mengena/ luput/ meleset dari bambu kecil tersebut sejauh mungkin. Setelah gagal maka orang selanjutnya dari kelompok tersebut hendak meneruskan hingga giliran orang terakhir. Setelah berakhir maka kelompok lawan akan berikan hadiah berbentuk gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir sampai ke batu awal permainan dimulai makin jauh maka makin enak digendong dan dan kelompok lawan akan main lelah. Permainan pada masa anak- anak mempunyai ciri tertentu yang membedakan permainan anak-anak serta orang dewasa.

Gatric game ini memiliki banyak manfaat untuk anak usia dini: anak hendak lebih mengenal permainan tradisional serta mempunyai pengalaman langsung jadi pemain gatric; melatih keterampilan sosial anak seperti cara bermain, berkomunikasi dengan teman, menumbuhkan jiwa kerjasama antar

teman dalam permainan gatric; melatih ketangkasan tidak hanya menuntut keahlian memukul bambu gatric ini melatih kelincihan serta kecepatan, pemain wajib berhati-hati saat memainkan gatric karena semakin kencang gatric meluncur, regu penjaga wajib sigap menangkap kayu serta terhindar dari cedera terkena kayu; mengajarkan anak bersosialisasi dengan lingkungannya, serta berjiwa besar ketika menerima kekalahan.

Keterampilan sosial adalah sikap yang bisa diterima secara sosial (Takahashi, Okada, Hoshino & Anme, 2015). Keterampilan bisa dipelajari dan dikembangkan agar orang bisa berinteraksi secara efisien. Keterampilan sosial sebaiknya dikembangkan sejak dini, agar sedari dini individu bisa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yaitu dengan orangtua, guru, teman sebaya, serta masyarakat di sekitarnya. Sehingga pada saat dewasa, orang tersebut mempunyai keterampilan sosial yang besar yang mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial merupakan sikap seseorang untuk berinteraksi positif dengan orang lain dan lingkungannya. Sebagian keterampilan ini meliputi menampilkan empati, partisipasi dalam kegiatan kelompok, kemurahan hati, membantu, berkomunikasi dengan orang lain, negosiasi, serta pemecahan permasalahan (Lynch, 2010). Melalui proses sosialisasi ini, orang tua menjamin bahwa anak mempunyai standar perilaku, sikap, keahlian, serta motif- motif yang cocok dengan yang diinginkan ataupun dengan perannya di masyarakat. Lebih jauh, orang tua percaya bahwa anak yang bisa melaksanakan penyesuaian diri dengan baik dan hendak mempunyai dasar untuk diterima dengan baik oleh teman-teman sebayanya, keadaan ini hendak menciptakan pola sikap serta perilaku yang baik (Acar, 2015). Dalam suatu riset Zanirah (2018) menyatakan bahwa teman sebaya sangat mempengaruhi keterampilan sosial anak.

Salah satu cara mengembangkan keterampilan sosial dengan pembelajaran yang menyenangkan agar anak lebih aktif saat mengikuti proses pembelajaran menggunakan permainan seperti gatric game. Gatric game merupakan permainan yang membutuhkan kerjasama kelompok, agar anak mau bermain dengan teman, berkomunikasi dan mengikuti peraturan, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Gatric Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar".

## Metode

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menggunakan model pendekatan jenis *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut Sugiyono (2019) penelitian *Research and Development (R&D)* merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pada penelitian ini, prosedur pengembangan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B menggunakan model *Borg & Gall* dengan pengurangan satu tahapan terakhir, karena prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan *gatric game* untuk pembelajaran mandiri di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar bukan merupakan langkah yang kaku, setiap langkah pengembangan tentunya dapat memilih serta menentukan langkah-langkah yang tepat dalam pengembangan produk berdasarkan kondisi khusus langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian yaitu: (1) potensi masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, lembar observasi, dan dokumentasi.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pengujian tahap I dan revisi produk digunakan sebagai dasar dalam menilai kualitas suatu produk baik dari aspek materi maupun aspek permainan. Pengembangan *gatric game* yang telah dibuat,

peneliti melakukan validasi hasil desain *gatric game* ahli materi dan ahli media. Pada uji ahli materi ada dua aspek penilaian yang pertama aspek isi pembelajaran dan kedua aspek kemenarikan yang berhubungan dengan *gatric game* dan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B. Hasil validasi dari ahli materi, diketahui skor 64 dan persentase 100% maka berdasarkan kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa jika ekuivalen ke dalam data kualitatif maka data tersebut tergolong pada kategori “sangat layak”.

Berdasarkan uji validitas yang dilaksanakan dalam mengembangkan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial akan ditinjau dari saran ahli materi yaitu cakupan materi diperjelas dan dalam pemberian petunjuk pada anak lebih detail dan beruntun. Data validasi dengan cara memberikan angket mencakup keefektifan dan kemenarikan. Ahli permainan mencoba permainan langsung sehingga dapat bertanya tentang pengembangan produk dan dapat memberikan kritik dan saran pada pengembangan agar digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap permainan yang dikembangkan.

Hasil validasi dari uji ahli permainan terhadap aspek keterampilan sosial dan penggunaan, diketahui skor 30 dan presentase 93% maka berdasarkan kriteria kelayakan dapat disimpulkan bahwa jika ekuivalen ke dalam data kualitatif maka data tersebut tergolong pada kategori “sangat layak”. Berdasarkan uji validasi yang dilaksanakan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan keterampilan sosial akan ditinjau dari saran ahli permainan yaitu menggunakan bahan yang aman dan lunak sebagai pelindung bambu, gunakan tempat penyimpanan media menggunakan bahan triplek dan kemenarikan media maupun prosedur.

Hasil Pengujian Tahap II dan Revisi Produk. Hasil pengujian tahap II ini berupa uji coba lapangan utama terhadap *gatric game* untuk kemampuan keterampilan sosial kelompok B diperoleh dari observasi tentang kederhanaan dalam *gatric game* untuk kegiatan permainan yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap 8 anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Selopuro Blitar. Adapun hasil uji coba lapangan utama sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Indikator												Jumlah		
		K1			K2			K3			K4					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		4	
1.	AN			4				4				4			4	16
2.	LY			4				4		3				3		14
3.	AC			4				4				4			4	16
4.	SN			3				4				4		3		14
5.	RU			4				4				4			4	16
6.	DH			3				4				4			4	15
7.	AR			4				4				4			4	16
8.	HM			4				4				4			4	16
		Jumlah Nilai Seluruh Anak														123
		Persentase %														97,65%

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama terhadap 8 anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar terkait dengan pengembangan dalam pelaksanaan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 123 dari jumlah total 125. Jumlah tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 97,65% dan dapat dikatakan produk *gatric game* “sangat layak” untuk digunakan. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak dapat dilakukan uji kembali pada tahap III yaitu uji operasional.

Revisi pada uji coba lapangan utama ini adalah metode dalam melaksanakan *gatric game* karena ada anak yang belum mampu memahami tugas dalam melaksanakan permainan *gatric*.

Hasil Pengujian Tahap III dan Penyempurnaan Produk. Hasil pengujian tahap III ini berupa uji coba lapangan operasional terhadap produk *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B diperoleh dari pelaksanaan yang dilakukan terhadap 15 anak di kelompok B RA Perwanida Jajar Selopuro. Adapun hasil uji coba lapangan operasional sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Coba Lapangan Operasional

No	Nama	Indikator																Jumlah
		K1				K2				K3				K4				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	AN				4				4				4				4	16
2.	LY				4				4				4				4	16
3.	AC				4				4			3					4	15
4.	SN			3					4				4			3		14
5.	RU				4				4				4				4	16
6.	DH				4				4			3					4	15
7.	AR				4				4				4				4	16
8.	HM				4				4				4				4	16
9.	NS				4				4				4				4	16
10.	LM				4				4				4			3		15
11.	CU			3					4			3					4	14
12.	UR				4				4				4				4	16
13.	CH			3					4			3				3		14
14.	LM			3					4			3				3		13
15.	DO				4				4				4				4	16
		Jumlah Nilai Seluruh Anak																227
		Persentase %																94,5%

Berdasarkan tabel hasil uji coba lapangan operasional terhadap 15 anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar terkait dengan pengembangan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 227 dari jumlah total 240. Jumlah tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 94,5% dan dapat dikatakan produk pedoman *gatric game* “sangat layak”. Dari hasil pengamatan uji coba lapangan operasional respon subjek penelitian sangat senang, antusias, ingin bermain lagi. Berdasarkan data diatas, disimpulkan bahwa *gatric game* dapat dikatakan pengembangan *gatric game* sudah layak dan sangat baik digunakan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B.

Berdasarkan analisis sumber belajar yang telah dilakukan, sangat diperlukan kegiatan *gatric game* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar. Adanya kegiatan *gatric game* kemampuan kerjasama, kemampuan berkomunikasi, mengikuti peraturan dan mau bermain dengan teman sebaya berkembang dengan baik. *Gatric game* ini merupakan permainan permainan kerjasama yang dilakukan secara berkelompok dan menuntut adanya interaksi dan kerjasama dalam menangkap gatrik pendek yang di yang dikaitkan menggunakan gatrik panjang. Dalam permainan ini sebagai penjaga akan berusaha menangkap gatrik pendek dan beberapa petunjuk yang diharapkan akan membantu anak belajar bekerjasama untuk tujuan bersama, mereka mampu untuk saling memberi semangat, saling menghargai diri sendiri dan orang lain, mengendalikan emosi, bermain dengan teman sebaya, mengikuti peraturan dan saling bertanggung jawab dengan diri sendiri maupun orang lain. Adapun kelebihan dari *gatric game* yaitu: (1) menimbulkan sikap kerjasama, (2) menumbuhkan keantusiasan untuk saling berinteraksi dengan teman. Kekurangan yaitu: (1) membutuhkan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan data keseluruhan diperoleh dari hasil penelitian uji coba, *gatric game* ini sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak dengan persentase nilai sebesar 97,65% dan 94,5% klasifikasi persentase antara 80%-100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Dari uji coba tahap I, II, dan III, maka dapat disimpulkan bahwa *gatric game* sudah layak dan sudah baik digunakan untuk kemampuan keterampilan sosial kelompok B yaitu anak bias bermain dengan teman sebaya, berkomunikasi dengan teman, bekerjasama dalam menyelesaikan tugas, dan mengikuti peraturan permainan yang berlaku dalam sebuah permainan.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Wijayanti (2016), permainan tradisional dapat melatih kemampuan dalam menjalani hubungan sosial anak. Sehingga dapat dikatakan sebuah permainan yang menarik dan layak digunakan dapat membantu meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *gatric game* sudah layak dan sangat baik digunakan untuk kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar telah diuji beberapa tahap yaitu tahap validasi ahli materi, validasi ahli permainan, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Hasil persentase dari validasi ahli materi memperoleh persentase 100%, hasil persentase dari validasi ahli permainan memperoleh persentase 93%, hasil persentase dari uji coba lapangan utama memperoleh persentase 97,65%, hasil persentase dari uji coba lapangan operasional memperoleh persentase 94,5%. Hasil persentase 4 (empat) tahap tersebut, semua dalam kategori "sangat layak", maka pengembangan *gatric game* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak kelompok B di RA Perwanida Jajar Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam mengajar yang berkaitan dengan pembelajaran aspek kemampuan keterampilan sosial anak.

## Referensi

- Acar, O., Patton, B. R., & White, A. L. 2015. "Prospective Secondary Science Teachers' Argumentation Skills and the Interaction of These Skills with Their Conceptual Knowledge." *Australian Journal of Teacher Education*. 40(9), 132- 156. DOI: 10.14221/ajte.2015v40n9.8
- Agustin, M., & Puspita, R. (2020). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(1), 8492.
- Andriyanto, A. (2017), Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Olahraga*. Vol. 2, No. 2.
- Asmah, A. dan Wulandari T.C. (2017). Pengembangan Permainan Mahkota Berteman Untuk Pembelajaran Mengenalkan Konsep dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Vol. 02, No. 02.
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan: Jurna Ilmu-ilmu Pendidikan*. Vol. VII, No. 1.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/211>
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, Jilid 1. Edisi: ed 6. Jakarta: Erlangga. 2000.
- Lynch, S.A. (2010). *Social Skills: Laying The Foundation For Success*. *Dimensions Of Early Childhood*, 03-11.
- Mansur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam / Mansu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2005
- Musfiroh. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. 2016.
- Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

- Takahashi, Y. Okada, K. Hoshino, T. & Anme, T. (2015). Developmental Trajectories of Social Skills to Parenting Practices in a Japanese Sample. *Journal Plos.*
- Winaya, I. K. (2014, January). Permainan Gatrik. Dipetik Mei 28, 2017, dari ikadekwinaya: <http://ikadekwinaya.blogspot.co.id/2-14/01/permainan-gatrik.html>
- Zanirah (2018), Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Instagram . Vol 7 No 2 (2018): JPPP: Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi, Vol 7 No 2 Oktober 2018