

PENGARUH PERMAINAN PIPA BOCOR TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJASAMA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Amilia Anom Sari
Dewi Komalasari

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya 60136. (Email: amiluca@ymail.com) (dewikomalasari.satmoko@gmail.com)

Abstract : *The purpose of this research is to correct whether it is true or not about the influence of hydro tower game to the social ability in cooperation on 5-6 years old children. This research uses a quantitative research approach to the type of Pre Experimental Design, using One group pretest-posttest design. The samples were on B group children at TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya of 22 children. Methods of data collection using assessment tools such as observation with the observation sheet. While the statistical analysis of the data using non-parametric Wilcoxon test marked level. The Results showed that $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$), thus H_a Accepted , and H_o is rejected. According to the research, we can conclude that hydro tower game gives influence to the social ability in cooperation children's.*

Keywords : *Social ability in cooperation, Hydro tower game*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *Pre Experimental Design*, menggunakan *One group pretest-posttest design*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya yang berjumlah 22 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Sedangkan analisis datanya menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$), dengan demikian H_a diterima, dan H_o ditolak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan pipa bocor berpengaruh terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak.

Kata kunci : Kemampuan sosial dalam bekerjasama, Permainan pipa bocor

Salah satu bentuk perilaku sosial pada anak usia dini adalah sikap bekerjasama. Pada masa kanak-kanak akan belajar bekerjasama dengan teman sebaya melalui interaksi dan permainan. Pada usia 5-6 tahun merupakan masa dimana anak akan menunjukkan sikap kerjasamanya. sikap ini akan muncul bila anak berinteraksi dengan beberapa temannya, dan saling berbagi ide atau pendapat untuk menyelesaikan suatu permainan. Tanpa disadari dari bermain secara bersama-sama sikap egois anak akan berkurang karena kebersamaan yang tercipta. Pada masa usia dini inilah anak belajar untuk mengembangkan perilaku-perilaku prososial

dan bermain sosialnya, yang meliputi; empati, kemurahan hati, kerja sama, dan kepedulian.

Maka untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial pada diri anak, pendidik haruslah memahami karakteristik belajar anak usia dini, yaitu anak belajar seraya bermain, dengan bermain anak akan belajar mengenal lingkungan sekitarnya dan mengembangkan segala aspek kemampuannya. Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan keadaan karena banyaknya anak yang membagi alat-alat dan mainan, belajar menunggu giliran/antri, belajar bekerja sama, saling tolong

menolong dan juga belajar menaati peraturan-peraturan bermain yang dimainkan bersama. Bermain dilakukan sendiri oleh anak-anak secara menyenangkan, guru juga dapat memberikan stimulasi berupa arahan kegiatan bermain sosial agar lebih terstruktur dan mengandung unsur pendidikan yang lebih bermanfaat.

Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak TK yang kurang memperhatikan karakteristik anak yaitu anak belajar seraya bermain. Urusan bermain dianggap sepele, pembelajaran dibuat secara klasikal menuntut anak untuk duduk, diam, dan mendengarkan serta melakukan apa yang diperintah oleh guru. Fenomena tersebut ditemukan oleh peneliti ketika melakukan observasi pertama di kelompok B TK Dharma Wanita Surabaya. Dimana setiap hari guru mengajar baca tulis dan hitung, tanpa diselingi dengan bermain. Sangat jauh dari kesan TK yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang terstruktur hanya ada pada hari Senin, sisanya digunakan untuk belajar secara klasikal. Karena kurangnya aktivitas bermain tersebut anak lebih sering ribut dan berlari-larian di dalam kelas. Tenaga yang ada pada diri anak dilampiaskan pada waktu pembelajaran berlangsung, ada yang berkejar-kejaran, keliling kelas, mengganggu teman yang lain, dan ada pula yang asyik bermain perang-perangan sampai ada salah satu yang terluka hingga bertengkar satu sama lain

Dengan pembelajaran klasikal menyebabkan interaksi antar anak sangat kurang, hubungan sosial terutama komunikasi dan kerjasama anak dengan temannya yang lain dapat dikatakan rendah. Peneliti mengamati proses bermain balok pada waktu kegiatan belajar berlangsung. Ketika bermain balok anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri atas 4-5 orang. Anak-anak dituntut untuk bekerjasama dengan temannya untuk menciptakan suatu bangunan.

Namun, sebagian besar anak terutama anak laki-laki masih saling berebut balok.

Dari hasil observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa 16 anak dari 22 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya memiliki kemampuan sosial dalam bekerja sama yang rendah. Berdasarkan realita yang ada pendidik kurang memperhatikan pentingnya bermain dan pendidik dianggap kurang memberikan metode dan media yang inovatif dalam mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin menerapkan suatu upaya untuk mengatasi rendahnya kemampuan sosial dalam bekerja sama anak dengan cara bermain yang menyenangkan, yaitu melalui permainan pipa bocor. Alasan peneliti menggunakan permainan pipa bocor sebagai media dan sarana dalam mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun adalah karena pipa bocor merupakan permainan yang penuh dengan kerja sama agar permainan dapat terselesaikan. Dengan permainan pipa bocor diharapkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Surabaya dapat meningkat, dengan harapan tingkat keberhasilan mencapai 75%. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penelitian ini dilakukan untuk menjawab masalah berikut : “ adakah pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya”. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya.

Permainan menurut John W. Santrock (2002: 272), permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu

sendiri. Melalui permainan anak mendapatkan kegembiraan dari apa yang telah anak lakukan. Sementara itu menurut Ismail (dalam Susanto, 2011:129) mendefinisikan permainan adalah sebagai suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial emosional, moral maupun kognitif. Melalui permainan pipa bocor ini adalah salah satu sarana untuk membantu anak dalam mencapai perkembangan sosial dalam bekerjasama.

Permainan pipa bocor merupakan permainan yang penuh dengan kerjasama, karena tanpa kerjasama permainan tidak akan bisa diselesaikan. (Malahayati, 2012:62). Selaras dengan pendapat dari Susanta (2008:141) permainan pipa bocor merupakan permainan yang mengutamakan kekompakan antar individu dalam sebuah kelompok untuk mengeluarkan bola pingpong menggunakan air. Permainan ini dilakukan dengan memasukkan air ke dalam pipa paralon yang dilubangi secara acak di sisi-sisinya untuk mengeluarkan bola plastik/pingpong yang ada di dalamnya.

Susanto (2012:137) menjelaskan bahwa perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial layak diterima oleh orang lain.

Sedangkan kerjasama menurut Sargent (dalam Sentosa, 1992:29) menyatakan bahwa kerja sama merupakan usaha terkoordinasi diantara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial dalam bekerjasama adalah kemampuan pada diri anak untuk menjalin hubungan atau interaksi berupa komunikasi yang baik dengan orang lain di luar dirinya baik teman sebaya maupun orang yang lebih tua darinya untuk bekerja secara bersama-sama dalam

menyelesaikan suatu kegiatan agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan bersama.

METODE

Penelitian tentang pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *One-Group Pre-test-Post-test Design*. Peneliti menggunakan desain tersebut dikarenakan jumlah anak dalam satu kelas yang dijadikan sebagai subyek penelitian berjumlah 22 orang anak. *Pre-test* dan *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment*. *Pre-test* yaitu memberikan *test* sebelum *treatment* diberikan untuk mengetahui hasil sebelum *treatment*, sedangkan *post-test* adalah memberikan *test* setelah memberikan *treatment* untuk mengetahui hasil dari penelitian eksperimen setelah *treatment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya yang berjumlah 22 anak, yakni 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan yaitu partisipan, dalam observasi partisipan ini peneliti mengamati apa yang dikerjakan oleh sampel yang akan diteliti dan peneliti ikut berpartisipasi dalam aktivitas sampel yang diteliti. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto sekolah, ruangan kelas yang digunakan untuk kegiatan *pre-test* dan *post-test*, foto aula dan tempat bermain *outdoor* yang digunakan

pada saat kegiatan *treatment*, serta foto-foto dokumentasi baik dokumentasi pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test* yaitu ketika anak bermain balok, dokumentasi pada saat kegiatan *treatment* yaitu ketika anak melakukan permainan pipa bocor.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini relatif kecil yaitu N= 22 dan berupa data ordinal serta tidak berdistribusi normal. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik. Penggunaan analisis ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012 : 8) dimana statistik non-parametrik digunakan untuk menganalisis data yang tidak dilandasi persyaratan data harus berdistribusi normal. Uji statistik non-parametrik yang akan digunakan dalam analisis data penelitian ini adalah uji *Wilcoxon Match Pairs Test* yang dalam penggunaannya menggunakan tabel penolong (Sugiyono, 2012 : 47)

Metode uji jenjang bertanda *wilcoxon* dimaksudkan untuk mengetahui arah dan ukuran perbedaan.

Tabel 1

Hasil Analisis dalam *Wilcoxon MatchPair Test* pada Kemampuan Sosial Emosional

No	Nama	X_{A1}	X_{B1}	Beda $X_{B1}-X_{A1}$	Tanda Jenjang		
					Jenjang	+	-
1	IR	10	15	5	6,5	+ 6,5	-
2	LA	5	16	11	22	+ 22	-
3	ZA	5	10	5	6,5	+ 6,5	-
4	GR	6	14	8	15	+ 15	-
5	IC	7	15	8	15	+ 15	-
6	MO	4	14	10	19,5	+ 19,5	-
7	VN	6	16	10	19,5	+ 19,5	-
8	NI	4	10	6	9,5	+ 9,5	-
9	EB	4	12	8	15	+ 15	-
10	TT	8	16	8	15	+ 15	-
11	CH	8	13	5	6,5	+ 6,5	-
12	IL	8	14	6	9,5	+ 9,5	-
13	VI	11	15	4	3,5	+ 3,5	-
14	ARJ	8	16	8	15	+ 15	-
15	BI	9	15	6	9,5	+ 9,5	-
16	DAR	8	16	8	15	+ 15	-
17	RAF	4	9	5	6,5	+ 6,5	-
18	ERS	8	11	3	1,5	+ 1,5	-
19	RND	8	15	7	11,5	+ 11,5	-
20	JJ	4	14	10	19,5	+ 19,5	-
21	MIF	11	15	4	3,5	+ 3,5	-
22	RO	11	15	4	3,5	+ 3,5	-
		JUMLAH				+ 253	T = 0

Langkah awal dalam melakukan pengujian dengan menggunakan uji jenjang bertanda *Wilcoxon* adalah menentukan kriteria signifikan perbedaan. Misalkan dipilih harga $\alpha=5\%$. Langkah selanjutnya adalah menentukan besar dan arah hasil pengukuran *rank* ($X_{B1}-X_{A1}$), kemudian dilanjutkan dengan menentukan rank (pangkat) perbedaan mutlak.

HASIL

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya suatu perbedaan hasil kemampuan sosial dalam bekerjasama anak saat *pre-test* dan *post-test*. Hasil kemampuan sosial emosional saat *pre-test* yaitu 7,13, sedangkan untuk hasil saat *post-test* yaitu 14,34. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan hasil *post-test*, sehingga menunjukkan adanya perubahan hasil kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan pipa bocor. Analisis data yang digunakan adalah uji jenjang bertanda *Wilcoxon* dengan tabel hasil analisis statistik sebagai berikut :

(Sumber : Hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test*)

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diketahui bahwa T_{hitung} yang diperoleh adalah 0, karena jumlah terkecil tanda jenjang (positif atau negatif) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} . selanjutnya T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $N = 22$. Dari tabel kritis untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* bahwa nilai T_{tabel} adalah 66.

Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan penelitian di atas, diketahui bahwa $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 66$), maka hipotesis kerja (H_a) diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan pipa bocor berpengaruh terhadap pengaruh permainan pipa bocor terhadap kemampuan sosial dalam bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya yang dilihat dari aspek bersedia bermain bersama teman, bersedia saling membantu, mampu menyelesaikan kegiatan secara tuntas, dan bersedia memberikan kesempatan main pada teman.

PEMBAHASAN

Kemampuan sosial emosional anak mengalami perubahan yang positif Setelah diberikan perlakuan berupa permainan pipa bocor. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *post-test* yang mengalami peningkatan skor yang diperoleh masing-masing anak. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui pemberian perlakuan permainan pipa bocor berjalan dengan baik. Pemberian *treatment* berupa permainan pipa bocor dilakukan berulang-ulang agar anak dapat mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerjasamanya dengan baik. Kemampuan sosial dalam bekerjasama anak meliputi dapat bekerjasama dengan temannya yang dilihat dari aspek bersedia bermain bersama teman, bersedia saling membantu sesama teman, mampu menyelesaikan kegiatan secara tuntas dan bersedia memberikan kesempatan main kepada teman. Hal ini dipertegas dengan

pendapat Steinberg dkk (dalam Susanto, 2012:152) yang mengatakan bahwa kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak usia Kelompok B Taman Kanak-kanak yaitu lebih menyukai bekerja dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri, bermain dalam kelompok, senang bekerja berpasang-pasangan, mulai mengikuti dan memahami aturan membentuk, dapat membereskan alat mainan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan, dapat diajak diskusi dan mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri-sendiri.

Permainan pipa bocor ini dianggap tepat, menarik, dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan kerjasama pada anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Malahayati (2012:62) permainan pipa bocor membutuhkan kekompakan, kerja sama dalam kelompok. Selain itu kerja sama dan manajemen yang baik sangat diperlukan untuk keberhasilan dalam permainan ini. Sikap toleransi antar kelompok sangat penting, mengingat sikap individualisme yang sering muncul dalam suatu organisasi atau instansi dapat memberikan efek negatif bagi tujuan bersama. Sikap kompetitif juga sangat diperlukan, karena dengan adanya persaingan akan lebih membangkitkan semangat dan daya juang kelompok.

Hasil penelitian ini sesuai dengan dengan pendapat Susanta (2008:141) yang menjelaskan bahwa permainan pipa bocor atau yang disebut juga *hydro tower* dapat membangun kerja sama antar anggota tim. Dengan menerapkan permainan pipa bocor ini sikap toleransi anak akan meningkat, sehingga kerja sama antar akan semakin baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa dengan pemberian perlakuan berupa permainan pipa bocor

berpengaruh kemampuan sosial dalam bekerjasama anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Surabaya. “telah terbukti”.

Saran

Bagi Guru Taman Kanak-kanak dapat menggunakan permainan pipa bocor sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak. Permainan petak umpet dapat dilakukan secara berulang-ulang agar kemampuan sosial dalam bekerjasama pada anak dapat berkembang menjadi lebih baik lagi. Selanjutnya bagi peneliti lain dapat melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan pipa bocor dengan menggunakan variabel yang berbeda dan dapat menambahkan sampel penelitian yang lebih banyak dari penelitian yang dilakukan sebelumnya dan melakukan penelitian mengenai permainan pipa bocor yang disediakan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran yang telah ditentukan.

DAFTAR RUJUKAN

- Malahayati. 2012. *Koleksi Game Asyik Untuk Melejitkan Potensi Anak*. Jakarta: Mocomedia
- Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta :Erlangga
- Sentosa, Sembiring. 1992. *Himpunan Undang-undang hak milik perindustrian*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Susanta, Agustinus. 2008. *Merancang Outbound Training Profesional*. Jakarta: Andi publisher
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana

