



naskah diterima: 17/09/2023, direvisi: 08/11/2023, disetujui: 30/11/2023

MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA 4-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GONCANG KALENG DI PAUD SPNF SKB KOTA PEKANBARU

Erly Ariescha^{1*}, Wilson², Ria Rizkia Alvi³

^{1,2,3} Universitas Riau

Corresponding Author: erly.ariescha3702@student.unri.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan permainan tradisional goncang kaleng di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah *action research* (penelitian tindakan) yang dilakukan sebanyak dua siklus dan setiap siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung, melakukan wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dan diperoleh peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Terlihat dari skor kemampuan interaksi sosial anak yang diperoleh setiap siklusnya. Pada pra-tindakan memperoleh skor rata-rata 27,50 (45,83%) dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Siklus I memperoleh skor rata-rata 36,25 (60,42%) dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus II memperoleh skor rata-rata 49,50 (82,50%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya persentase peningkatan pra-tindakan ke siklus I 31,81%, siklus I ke siklus II 36,55%, dan keseluruhan pra-tindakan ke siklus II 80%. Disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional goncang kaleng dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru.

Kata kunci: Kemampuan Interaksi Sosial, Perkembangan Anak Usia Dini, Permainan Tradisional Goncang Kaleng

Abstract: The goal of this study was to improve the ability of social interaction of children aged 4 to 6 years by using traditional games of shaking cans at PAUD SPNF SKB Pekanbaru City. This research was conducted at PAUD SPNF SKB Pekanbaru City. This type of research is *action research* which is carried out as many as two cycles and each cycle is carried out as many as 2 meetings. Data collection was done by direct observation, conducting interviews, and documentation. Data were analyzed and obtained an increase in the ability of social interaction of children aged 4-6 years at PAUD SPNF SKB Pekanbaru City. This can be seen from the score of children's social interaction skills obtained each cycle. In the pre-action obtained an average score of 27.50 (45.83%) with the criteria Starting to Develop (MB). Cycle I obtained an average score of 36.25 (60.42%) with criteria Developing as expected (BSH). Cycle II obtained an average score of 49.50 (82.50%) with the criteria of Developing Very Well (BSB). Furthermore, the percentage increase from pre-action to cycle I was 31.81%, cycle I to cycle II was 36.55%, and overall pre-action to cycle II was 80%. It is concluded that the application of traditional games can improve the ability of social interaction of children aged 4 to 6 years at PAUD SPNF SKB Pekanbaru City.

Keywords: Social Interaction Skills, Early Childhood Development, Traditional Game of Shaking Cans

PENDAHULUAN

Masa emas atau *golden age* dikenal sebagai sebutan untuk anak usia dini yang berarti usia dini ialah usia emas dalam rentang usia perkembangan manusia. Anak usia dini adalah kelompok anak yang berusia antara empat hingga enam tahun. Pada usia ini, anak sangat peka dan mudah menerima stimulasi dari lingkungannya. Aspek perkembangan sosial menjadi salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan dalam pemberian stimulusnya (Wilson et al., 2017:3).

Perkembangan sosial pada anak usia dini dimaknai sebagai bentuk kematangan anak dalam berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya dari hubungan sosial yang dilakukannya (Khadijah & Zahriana, 2021:8). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Menurut Hurlock (1988:250) perkembangan sosial dapat dilihat sebagai proses dimana seorang individu belajar menyesuaikan perilakunya dengan standar-standar yang diharapkan oleh lingkungan sosialnya. Dapat dikatakan bahwa perkembangan sosial anak bergantung pada kemampuannya untuk berinteraksi sosial. Oleh karena itu, anak-anak yang cakap dalam berinteraksi dengan orang lain akan memiliki perkembangan sosial yang baik.

Kemampuan interaksi sosial dimaknai sebagai kesanggupan individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lainnya, antar individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok yang saling mengubah dan mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan satu sama lain, melalui kegiatan ini individu dapat mengalami perubahan dan belajar atau sebaliknya (Fatnar, V. N., & Anam, C., 2014:72).

Untuk membantu anak menjalankan peran mereka dalam masyarakat dan menjalin hubungan yang sehat dan merasa nyaman dengan orang-orang disekitarnya, kemampuan interaksi sosial penting bagi mereka. Selain itu, membekali anak dengan kemampuan interaksi sosial yang baik akan membantunya untuk berani menghadapi masalah, menyelesaikan konflik yang dihadapinya, serta membangun perilaku yang positif pada anak sesuai dengan tata karma yang ada di masyarakat (Mayar, 2013:459).

Ketika seorang anak mengalami kekurangan dalam kemampuan interaksi sosial, hal ini dapat menyebabkan sejumlah masalah, terutama dalam hal perkembangan sosialnya. Menurut Hurlock (1988: 263) beberapa masalah yang dapat ditimbulkan jika anak tidak memiliki kemampuan interaksi sosial yang baik yaitu menimbulkan perilaku-perilaku tidak sosial seperti anak berperilaku agresif secara verbal atau fisik, melawan dan tidak mendengarkan orang dewasa disekitarnya, cenderung lebih memikirkan dan mementingkan dirinya sendiri, selalu ingin mendominasi atau berkuasa, antisosial dan menghindari pergaulan dengan lawan jenis.

Perkembangan sosial anak-anak terlihat jelas pada masa prasekolah, terutama pada usia empat tahun (Handrianto et al., 2020; Rahman et al., 2022). Hal ini dikarenakan anak prasekolah terlibat dalam interaksi sosial yang lebih kuat dengan teman seusianya. Ada beberapa indikator yang menunjukkan bahwa seorang anak telah matang secara sosial, seperti yang diuraikan oleh Yusuf (2011: 171) indikator tersebut antara lain 1) mereka mulai mengenal peraturan, baik di rumah maupun di tempat bermain, 2) mereka secara bertahap mulai patuh terhadap peraturan, 3) mereka mulai menyadari hak dan kepentingan

orang lain, dan 4) mereka mulai bisa bermain bersama anak-anak sebayanya. Beberapa komponen dan indikator untuk meningkatkan keterampilan sosial dikembangkan pada tahun 2009 oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta dalam (Binar Mentari Putri, 2015:32) yaitu : 1) Peduli terhadap sesama, 2) Komunikasi dua arah, 3) Kerjasama, dan 4) Tanggung jawab sosial.

Permainan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Permainan yang dapat diterapkan adalah permainan tradisional sederhana, seperti yang dijelaskan oleh Alvi et al (2021:106) bahwa permainan tradisional sendiri memiliki fungsi yang salah satunya adalah untuk menstimulus keterampilan sosial pada anak usia dini.

Permainan tradisional sendiri sudah sangat jarang dilakukan oleh anak-anak sekarang. Dalam kenyataannya saat ini sering dijumpai bahwa di zaman serba modern anak-anak lebih senang mengisi waktunya dengan permainan modern, yang justru melatih mereka sebagai pemakai namun tidak mampu untuk menciptakan, serta juga menyebabkan interaksi sosial pada anak menurun karena keasyikan dengan gadget tanpa peduli lingkungan sekitar. Oleh sebab itu dalam permainan tradisional sendiri akan banyak memberikan nilai-nilai karakter yang dapat membantu anak untuk mengekspresikan dirinya sehingga dapat melahirkan kreatifitas dan keterampilan yang kelak dapat menunjang keberhasilan dalam hidupnya (Alvi et al., 2021:105).

Menurut Kurnia, R. (2020:2) permainan tradisional adalah alat yang digunakan untuk bermain, diturunkan dari satu generasi ke generasi, mengandung nilai-nilai positif dengan kegiatan yang menyenangkan dalam aspek perkembangan mental, fisik motorik, sosial, emosi, kepribadian, kognitif, moral/agama, bahasa, seni dan ketajaman penginderaan khusus pada anak usia dini. Menurut Kurniati (2011:112) dalam (Nugraheni et al., 2021:594), Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, salah satunya mengembangkan kemampuan (kemampuan kerja sama, sportifitas, membuat strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan)) dan karakternya. Permainan tradisional bermanfaat untuk mestimulasi anak dalam mengembangkan sikap kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

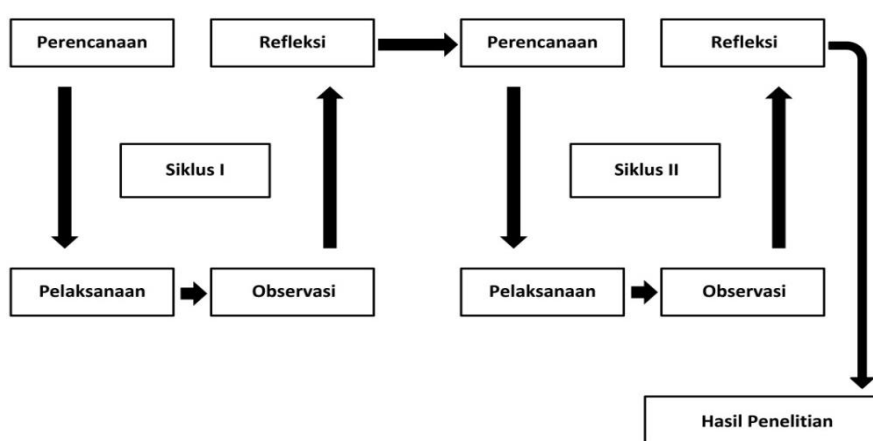
Salah satu permainan tradisional yang bisa diterapkan untuk anak adalah permainan tradisional gongcang kaleng. Permainan gongcang kaleng adalah permainan anak-anak yang masih selalu dimainkan di Pekanbaru dan sekitarnya, dimana permainan ini menggunakan kaleng yang diisi dengan batu kecil sehingga mengeluarkan bunyi saat digoyangkan atau diguncang. (Kurnia, R., 2020:142). Model permainannya sendiri hampir sama persis dengan Petak Umpet. Pemain yang kalah saat Hompimpa atau suit pertama dialah yang akan menjadi “pencari” rekan-rekan lainnya yang bersembunyi disekitar lokasi permainan yang disebut “penyuruk”. Perbedaan permainan ini dengan petak umpet ialah menggunakan kaleng yang fungsinya diguncangkan atau digoyangkan saat “pencari” berhasil menemukan “penyuruk”. (Agustin, T., & Puspita, A., 2018:9).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Zhulya Fahirah Anwar (2020:81), permainan goncang kaleng dapat meningkatkan kecerdasan fisik atau kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Permainan goncang kaleng yang diterapkan mampu memberikan stimulasi atau rangsangan kepada anak untuk mampu menggunakan seluruh tubuhnya atau sebagian anggota tubuhnya untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan yang meliputi keterampilan khusus (Hafnidar et al., 2021; Nengsih et al., 2022). Maka dari hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwasannya permainan goncang kaleng ini dapat membantu dalam menstimulasi atau memberikan rangsangan kepada anak untuk melatih kemampuannya pada aspek perkembangan anak usia dini.

Melihat kondisi awal anak diketahui bahwa anak kurang dalam menunjukkan perilaku kemampuan interaksi sosial. Serta kurang menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran anak. Oleh karena itu kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru masih perlu ditingkatkan melalui permainan tradisional. Anak-anak di PAUD SPNF SKB Pekanbaru yang berusia 4-6 tahun diberikan permainan tradisional goncang kaleng sebagai tindakan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka.

METODE PENELITIAN

Anak-anak berusia 4 sampai 6 tahun menjadi fokus penelitian yang dilakukan di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Dari total 14 anak, 8 anak dipilih untuk penelitian ini. Penelitian tindakan (*action research*), khususnya model yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart, digunakan untuk melaksanakan penelitian ini. Metode ini terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Total ada dua siklus yang dilakukan dalam penelitian ini, dengan masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan.



Gambar 1. Desain Penelitian

Kemampuan interaksi sosial anak-anak diamati dengan menggunakan lembar observasi kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Kemudian data dianalisis secara analisis statistik deskriptif.

Pengukuran peningkatan kemampuan interaksi sosial anak selama kegiatan bermain setiap siklusnya dapat menggunakan rumus menurut Sudijono (Munif et al., 2016:4), kemudian dianalisis kembali untuk mengetahui persentase peningkatan dari siklus ke siklus dengan menggunakan rumus analisis Zainal Aqib (2011:53), sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Sudijono)}$$

Keterangan:

P : Persentase penilaian

f : Skor yang diperoleh

n : Skor keseluruhan

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\% \text{ (Zainal Aqib)}$$

Keterangan:

P : Persentase peningkatan

Posrate : Skor sesudah diberikan tindakan

Baserate : Skor sebelum tindakan

Adapun berdasarkan yang dikemukakan oleh Muhammad Yaumi dan Muljono Damopoli (2016:148), rumus untuk mencari rata-rata di setiap siklus nya adalah sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : (Dibaca x-bar) adalah simbol rata-rata

$\sum x$: (Dibaca sigma) adalah simbol jumlah

x : Simbol skor

n : Simbol jumlah skor atau data

Data yang telah dianalisis menggunakan rumus persentase diatas akan dikategorikan berdasarkan indikator keberhasilan peningkatan kemampuan interaksi sosial pada anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng. Menurut Yuliana, M. Syukri, dan Halida (2013:4) menyatakan bahwa pengamatan terhadap anak pada lembar observasi dibagi menjadi empat kriteria penilaian yaitu : 1) BB (Belum Berkembang) (0-25%); 2) MB (Mulai Berkembang) (25-50%); 3) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) (50-75%); dan 4) BSB (Berkembang Sangat Baik) (75-100%).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Studi ini dilakukan peneliti sebanyak dua siklus dan dilakukan 2 kali pertemuan di setiap siklusnya. Sebelum peneliti melaksanakan siklus 1, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal. Peneliti dibantu oleh satu orang kolaborator yaitu guru yang mengajar di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Setelah dilakukan observasi awal diperoleh bahwa kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru masih rendah. Hal ini terlihat saat bermain anak enggan untuk berbagi mainan, masih terdapat anak yang lebih senang bermain sendiri daripada bermain bersama temannya, saling mengejek antar teman, berkelahi, memilih-milih teman saat bermain, mengganggu teman yang lain dan sebagainya.

Tabel 1. Pra-Tindakan

NO	SUBJEK	SKOR	PERSENTASE
1	AAA	28	46,67%
2	CAW	28	46,7%
3	JHEY	28	46,7%
4	KFR	26	43,33%
5	NAP	27	45%
6	RAP	28	46,67%
7	NSA	29	48,33%
8	A	26	43,33%
RATA-RATA		27,50	45,83%

Dari tabel 1 hasil observasi pada pra-tindakan dapat terlihat masih rendahnya kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun. Hasil observasi pra-tindakan yang dicapai yaitu 27,50 atau 45,83% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Berdasarkan tabel 1 yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 anak yaitu 0%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 anak yaitu 100%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 0 anak yaitu 0%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0 anak yaitu 0%.

Disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial anak masih rendah sehingga dilakukannya tindakan guna meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun yang dilakukan melalui permainan tradisional yaitu goncang kaleng.

Tabel 2. Siklus I Pertemuan 1 dan 2

NO	SUBJEK	SKOR SIKLUS I				SKOR	
		Pertemuan 1	%	Pertemuan 2	%	Rata-Rata	Rata-Rata (%)
1	AAA	34	56,67%	39	65%	36,5	60,83%
2	CAW	33	55%	39	65%	36	60%
3	JHEY	33	55%	42	70%	37,5	62,50%

4	KFR	34	56,67%	38	63,33%	36	60%
5	NAP	32	53,33%	39	65%	35,5	59,17%
6	RAP	34	56,67%	40	66,67%	37	61,67%
7	NSA	33	55%	41	68,33%	37	61,67%
8	A	30	50%	39	65%	34,5	57,50%
RATA-RATA		32,88	54,8%	39,63	66,04%	36,25	60,42%

Terlihat pada tabel 2 bahwasannya kemampuan interaksi sosial anak melalui permainan tradisional goncang kaleng mengalami peningkatan. Siklus I pertemuan 1 skor tertinggi anak yaitu 34 (56,67%) dan skor terendah anak 30 (50%), dengan 1 anak (12,5%) kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 7 anak (87,5%) kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Siklus I pertemuan 2 skor tertinggi anak yaitu 42 (70%) dan skor terendah anak 38 (63,33%), dengan 8 anak (100%) kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil pengamatan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 36,25 (60,42%) dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 3. Siklus II Pertemuan 1 dan 2

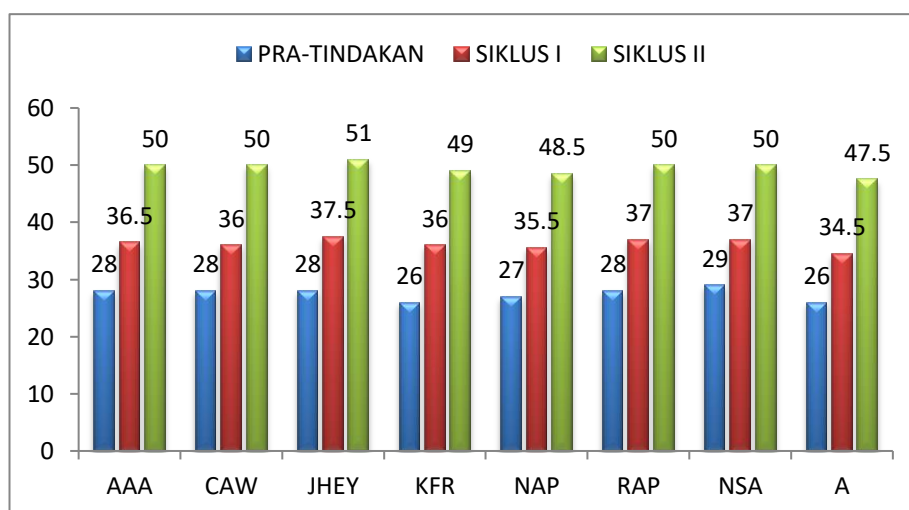
NO	SUBJEK	SKOR SIKLUS II				SKOR	
		Pertemuan 1	%	Pertemuan 2	%	Rata-Rata	Rata-Rata (%)
1	AAA	45	75%	55	91,67%	50	83.33%
2	CAW	45	75%	55	91,67%	50	83.33%
3	JHEY	47	78,33%	55	91,67%	51	85%
4	KFR	44	73,33%	54	90%	49	81.67%
5	NAP	44	73,33%	53	88,33%	48.5	80.83%
6	RAP	45	75%	55	91,67%	50	83.33%
7	NSA	46	76,67%	54	90%	50	83.33%
8	A	43	71,67%	52	86,67%	47.5	79.17%
RATA-RATA		44.88	74.79%	54.13	90.21%	49.50	82.50%

Hasil observasi siklus II pada tabel 3 di atas dapat terlihat kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng mengalami peningkatan yang signifikan. Siklus II pertemuan 1 skor tertinggi anak yaitu 47 dengan persentase 78,33% dan skor terendah anak yaitu 43 dengan persentase 71,67%, dengan 6 anak (75%) kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 2 anak (25%) kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Siklus II pertemuan 2 skor tertinggi anak yaitu 55 dengan persentase 91,67% dan skor terendah anak yaitu 52 dengan persentase 86,67%, dengan 8 anak (100%) kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil pengamatan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh anak adalah 49,50 (82,50%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Observasi Pra-Tindakan, Siklus I dan Siklus II

NO	SUBJEK	PRA-TINDAKAN		SIKLUS I		SIKLUS II	
		SKOR	%	SKOR	%	SKOR	%
1	AAA	28	46,67%	36,5	60,83%	50	83,33%
2	CAW	28	46,67%	36	60%	50	83,33%
3	JHEY	28	46,67%	37,5	62,50%	51	85%
4	KFR	26	43,33%	36	60%	49	81,67%
5	NAP	27	45%	35,5	59,17%	48,5	80,83%
6	RAP	28	46,67%	37	61,67%	50	83,33%
7	NSA	29	48,33%	37	61,67%	50	83,33%
8	A	26	43,33%	34,5	57,50%	47,5	79,17%
RATA-RATA		27,50	45,83%	36,25	60,42%	49,50	82,50%

Berdasarkan tabel 4 di atas maka dapat terlihat bahwa pada pra-tindakan, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng. Pada pra-tindakan mendapatkan hasil skor rata-rata 27,50 atau 45,83%, pada siklus I didapatkan hasil skor rata-rata 36,25 atau 60,42% dan pada siklus II mendapatkan hasil skor rata-rata 49,50 atau 82,50%. Adapun perbandingan hasil dari setiap siklus berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh anak dapat dilihat dalam diagram berikut ini :



Gambar 2. Grafik Perbandingan Kemampuan Interaksi Sosial Anak

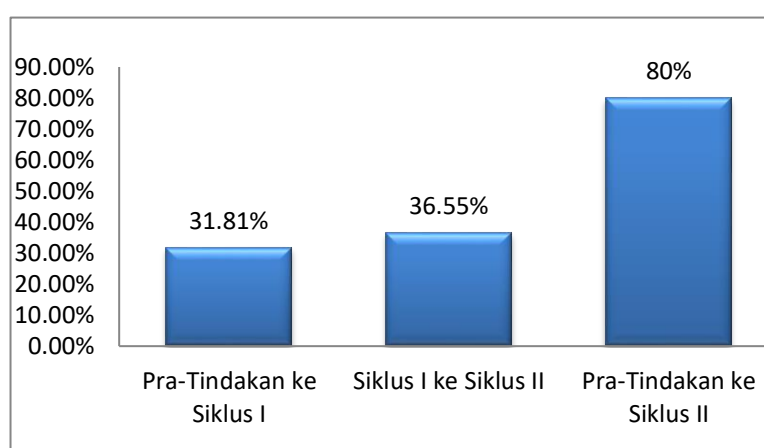
Dari hasil observasi yang diamati saat pra-tindakan, siklus I dan siklus II, dianalisis kembali untuk mengetahui berapa persentase peningkatan yang terjadi dari siklus ke siklus nya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 5. Analisis Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Anak

DATA SETIAP	SKOR SETIAP	PERSENTASE PENINGKATAN
-------------	-------------	------------------------

SIKLUS	SIKLUS	PRA-TINDAKAN ke SIKLUS I	SIKLUS I ke SIKLUS II	PRA-TINDAKAN ke SIKLUS II
PRA-TINDAKAN	27,50			
SIKLUS I	36,25	31,81%	36,55%	80%
SIKLUS II	49,50			

Berdasarkan tabel 5 di atas terlihat adanya peningkatan persentase pada setiap siklus, maka hal ini menyatakan bahwa melalui permainan tradisional goncang kaleng dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Peningkatan ini digambarkan pada grafik dibawah ini :



Gambar 3. Persentase Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan dan hasil refleksi yang dilakukan selama dua siklus menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Dapat terlihat dari hasil observasi kemampuan interaksi sosial dari setiap kegiatan pra-tindakan, siklus I dan siklus II. Peningkatan kemampuan interaksi sosial merupakan tujuan yang ingin dicapai pada penelitian yang dilakukan.

Dari hasil observasi pra-tindakan peneliti di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru, peneliti menemukan bahwa kemampuan interaksi sosial anak diantaranya 8 dari 14 anak yang hadir pada saat itu, masih belum menonjolkan kemampuan interaksi sosial dengan kategori keberhasilan penelitian yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada pra-tindakan menunjukkan bahwa anak masih belum mampu untuk bekerja sama dan bertanggung jawab saat kegiatan bermain, masih memilih-milih teman dan cenderung bermain sendiri, kurang baik dalam permainan kelompok, memiliki komunikasi dua arah yang tidak baik terlihat anak masih terlibat perkelahian dan saling mengejek, serta belum mampu mengikuti aturan dengan baik.

Menurut Erikson dalam (Khadijah & Zahriana, N., 2021:15) pada saat anak berusia 4-5 tahun yang termasuk ke dalam usia prasekolah, anak sudah mulai melepaskan diri dari

keluarga dan aktif bermain dan berinteraksi bersama teman-temannya. Hal yang sama juga disampaikan oleh Hurlock, E.B. (1988:261) bahwa pada usia ini anak mempergunakan sebagian besar waktunya untuk bergaul dan memperoleh kesenangan dari teman sebayanya. Oleh sebab itu, pada saat anak tidak menjalin hubungan dengan teman sebayanya pada usia ini, maka dapat dikatakan anak memiliki kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan perlu dilakukan stimulasi untuk membantu anak memenuhi tugas perkembangannya yaitu menjadi makhluk social (Sarte et al., 2021; Zainil et al., 2023).

Melihat dari hasil observasi pra-tindakan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun belum berkembang secara optimal dan perlu dilakukannya upaya guna meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun tersebut. Dilanjutkan dari hasil observasi dan refleksi pra-tindakan diperoleh kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun sebanyak 8 anak masih pada kriteria Mulai Berkembang (MB).

Upaya yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun dalam penelitian ini adalah permainan tradisional gongcang kaleng. Dikarenakan melalui bermain permainan tradisional dapat menstimulus kemampuan sosial pada anak (Alvi, et al., 2021:106). Selain dapat menstimulus anak, permainan tradisiol juga memiliki manfaat seperti melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak, mendekatkan anak pada alam, menjadi media pembelajaran nilai-nilai budaya, mengembangkan kemampuan motorik anak, bermanfaat untuk kesehatan, mengoptimalkan kemampuan kognitif, memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak, serta mengasah kepekaan anak pada seni (Padila, 2019; Nengsih et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut maka permainan tradisional gongcang kaleng dapat dapat membantu menstimulus anak dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak seperti kemampuan untuk bekerjasama dan bertanggung jawab, kemampuan bermain dengan teman sebaya, kemampuan melakukan komunikasi dua arah, kemampuan memahami peraturan, kemampuan bermain permainan tradisional gongcang kaleng.

Kegiatan bermain permainan tradisional gongcang kaleng ini pada umumnya berjalan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun. Pada setiap akhir dari pemberian tindakan dilakukan diskusi bersama antara peneliti dan observer kolaborator terkait hasil pengamatan dan selanjutnya direfleksikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk siklus berikutnya. Adapun penelitian ini dihentikan pada siklus II dikarenakan pada akhir dari siklus II hasil observasi tentang meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak telah mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yakni sebanyak 8 anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Artinya melalui permainan tradisional gongcang kaleng ini anak dapat menambah pengalaman bermain mereka dan meningkatkan kemampuan interaksi sosial mereka yang nantinya akan sangat berpengaruh kepada kehidupan sosial mereka kedepannya.

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, ada beberapa anak yang mengalami peningkatan kemampuan interaksi sosial yang cukup signifikan yaitu pada pertemuan 1 kemampuan interaksi sosial anak yang mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB)

sebanyak 1 anak (12,5%) dan pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 anak (87,5%). Selanjutnya pada pertemuan 2 terjadi peningkatan kemampuan interaksi sosial anak yakni sebanyak 8 anak (100%) berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Pada siklus I dilihat dari hasil rekapitulasi yang diperoleh dari perbandingan pra-tindakan dengan siklus I terjadinya peningkatan pada anak, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan tindakan. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I terjadi peningkatan pada anak walaupun dalam praktiknya anak masih diminta dan diarahkan dalam melakukan kegiatan selama proses bermain. Peningkatan tersebut seperti anak mau berpartisipasi dalam permainan kelompok, melakukan perannya dalam permainan, mengikuti permainan hingga akhir, mengajak temannya bermain bersama, mendengarkan arahan, bertanya dan menceritakan pengalamannya saat bermain. Diluar dari peningkatan tersebut masih terdapat kekurangan saat melakukan komunikasi dua arah seperti masih terdapat anak yang mengejek satu sama lain dan terlibat perkelahian. Kemuudian anak masih belum begitu memahami aturan permainan, dalam prosesnya anak masih teralihkan dengan permainan di lapangan. Menurut peneliti permasalahan yang muncul pada siklus I ini disebabkan oleh faktor internal dan eksternal dari anak yang disebabkan oleh kurang sempurnanya perencanaan dan maupun pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, sehingga diperlukan adanya tindakan siklus II agar peningkatan kemampuan interaksi sosial anak usi 4-6 tahun melalui permainan tradisional goncang kaleng dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I yang telah dipaparkan, terlihat kemampuan anak dalam melakukan komunikasi dua arah masih rendah. Padahal menurut Maunah, B. (2016:8) salah satu syarat yang harus dipenuhi agar tercapainya interaksi sosial yaitu komunikasi. Komunikasi merupakan penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak yang lainnya. Salah satu macam komunikasi yaitu komunikasi dua arah. Dimana komunikasi ini dilakukan secara aktif oleh dua belah pihak yakni komunikan dan komunikator. Dengan menstimulus anak untuk melakukan komunikasi dua arah maka akan dapat membantu meningkatkan kemampuan interaksi sosial yang baik antar anak dan juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa, kognitif dan lainnya. Maka komunikasi dua arah sangat penting untuk diterapkan pada anak.

Pada siklus II hasil dari dua pertemuan yang telah dilaksanakan terjadinya peningkatan kemampuan interaksi sosial yang signifikan, dimana pada pertemuan 1 kemampuan interaksi sosial anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 anak (75%) dan dengan kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 2 anak (25%). Selanjutnya pada pertemuan 2 diperoleh kemampuan interaksi anak mencapai 8 anak (100%) dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil yang diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan siklus II yakni kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan, sehingga tindakan dihentikan pada siklus ini. Sebagaimana dijelaskan bahwa kriteria keberhasilan tindakan dapat dilihat ketika

terjadi peningkatan pada kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun yang dilakukan melalui permainan tradisional gongcang kaleng. Maka artinya tindakan berhenti pada siklus II karena sudah mencapai kriteria keberhasilan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan kemampuan interaksi sosial didapatkan bahwa dengan penerapan permainan tradisional gongcang kaleng dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4-6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru. Terlihat bahwa terjadi peningkatan kemampuan interaksi sosial anak 4-6 tahun melalui permainan tradisional gongcang kaleng pada setiap siklus nya. Terlihat dari skor kemampuan interaksi sosial anak yang diperoleh setiap siklusnya. Pada pra-tindakan memperoleh skor rata-rata 27,50 (45,83%) dengan kriteria Mulai Berkembang (MB). Siklus I memperoleh skor rata-rata 36,25 (60,42%) dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus II memperoleh skor rata-rata 49,50 (82,50%) dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya persentase peningkatan pra-tindakan ke siklus I 31,81%, siklus I ke siklus II 36,55%, dan keseluruhan pra-tindakan ke siklus II 80%. Disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional gongcang kaleng dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak usia 4 sampai 6 tahun di PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru.

Berdasarkan penelitian dapat disarankan kepada Lembaga PAUD SPNF SKB Kota Pekanbaru agar lebih banyak memberikan pelatihan media pembelajaran kepada tutor berbasis kearifan local khususnya PAUD. Kemudian disarankan kepada masyarakat dan orang tua untuk terus melestarikan permainan tradisional dan memperhatikan perkembangan sosial anak khususnya kemampuan interaksi sosial pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T., & Puspita, A. 2018. "Strategi Permainan Tradisional Terhadap Gerak Lokomotor Anak Tunagrahita". *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 11, 96–104.
- Alvi, R. R., Jais, M., Ayub, D., Fitrilinda, D., & Ramadhani, N. 2021 . "Identifikasi Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional Cak Bur". *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, 5(2), 104–111. (<https://doi.org/10.15294/jnece.v5i2.49187> diakses pada 22 Desember 2022).
- Anwar, Z. F. 2020. "Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Gongcang Kaleng Pada Kelompok B Di PAUD Terpadu Bukit Permai Ii Taipale'leng Karampang Eja Desa Kampili Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa". *Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Makassar*. (https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/14018-Full_Text.Pdf, diakses pada 22 Desember 2022).

- Aqib, Z., Diniati, E., Jaiyaroh, S., & Khotimah, K. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yauma Widya.
- Fatnar, V. N., & Anam, C. 2014. "Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga". *Empathy, Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71–75.
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Goh, P. S. C., Rashid, N. A., & Rahman, M. A. (2020). The role of teachers in drug abuse prevention in schools. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 10(11), 708-716. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v10-i11/8131>
- Hafnidar, H., Harniati, I., Hailemariam, M., & Handrianto, C. (2021). Students self-regulation: An analysis of exploratory factors of self-regulation scale. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 220-225. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i2.112589>
- Hurlock, E. B. 1988. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Penerbit Erlangga.
- Ilyendri, N., Wilson, W., & Risma, D. 2017. "Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Melalui Penerapan Metode Eksperimen Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelita Hati Desa Lubuk Terentang Kecamatan Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi". 1–12.
- Khadijah, & Zahriana, N. 2021. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. Medan: Merdeka Kreasi.
- Kurnia, R. 2020. *Permainan Tradisional Riau Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Ur Press Pekanbaru.
- Maunah, B. 2016. *Interaksi Sosial Anak di Dalam Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat*. Jengala Pustaka Utama.
- Mayar, F. 2013. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa". *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. (<https://doi.org/10.15548/Jt.V20i3.43>, diakses pada 29 Desember 2022).
- Munif, A., Susanto, H., & Susilo. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Audio Berbasis Inkuiri Berbantuan Alat Peraga Pada Materi Gerak Untuk Anak Tunanetra". *Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 1–11. (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>, diakses pada 20 Desember 2022).
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. P. (2022). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. (2021). Undergraduate students' needs toward instructional material during pandemic. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 140-148.

- Nugraheni, B. R., Nugrahanta, G. A., & Kurniastuti, I. 2021. "Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guna Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun". *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 5(1), 593–607. (<https://doi.org/10.30738/Tc.V5i1.8970>, diakses pada 20 Desember 2022).
- Padila, N. 2019. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Anak Kelompok B Di Tk It Al-Fajar Desa Kuta Galuh Kecamatan Lawe Bulan Tahun Ajaran 2018/2019". *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. UIN Sumatera Utara.
- Putri, B. M. 2015. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Benteng Pada Anak Didik Kelompok B TK Aisyiyah XV Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015". *Skripsi*. Program Studi Guru PAUD. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Rahman, M. A., Melliyani, M., Handrianto, C., Erma, E., & Rasool, S. (2022). Prospect and promise in integrating multiliteracy pedagogy in the english language classroom in Indonesia. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 8(1), 34-52. <https://doi.org/10.24252/Eternal.V8i1.2022.A3>
- Sarte, N. M. R., Santiago, B. T., Dagdag, J. D., & Handrianto, C. (2021). Welcome back: The return of college dropouts to school. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)*, 8(2), 140-149. <https://doi.org/10.36706/jppm.v8i2.15386>
- Yaumi, M., & Damopolii, M. 2016. *Action Research : Teori, Model, Dan Aplikasi*.
- Yuliana, Syukri, & Halida. 2013. "Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 2(11), 1–16.
- Yusuf, S. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainil, M., Kenedi, A. K., Rahmatina, R., Indrawati, T., & Handrianto, C. (2023). The influence of a STEM-based digital classroom learning model and high-order thinking skills on the 21st century skills of elementary school students in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(1), 29-35. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i1.4336>