

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK *ACTION PLAY* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH**

LITERATURE REVIEW



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
“INSAN CENDEKIA MEDIKA”
JOMBANG
2020**

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK ACTION
PLAY TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK
PRASEKOLAH

Nama Mahasiswa : Hepy November

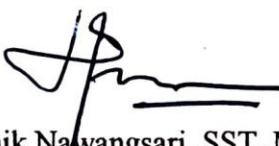
NIM : 163210058

TELAH DISETUJUI KOMISI PEMBIMBING
PADA TANGGAL 13 AGUSTUS 2020

Pembimbing Ketua


Hindyan Ike S, S.Kep., Ns., M.Kep
NIK. 04.06.059

Pembimbing Anggota


Harnanik Nawangsari, SST., M.Keb
NIK. 02.03.012

Mengetahui,


Ketua STIKes ICME
Imam Patoni, SKM. MM
NIK. 03.04.022


Ketua Program Studi
Inayatur Rosyidah, S.Kep., Ns M.Kep
NIK. 04.05.053

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Hepy November

NIM : 163210058

Program Studi : S1 Keperawatan

Judul : PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK ACTION
PLAY TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRASEKOLAH

Telah berhasil dipertahankan dan diuji dihadapan Dewan Penguji dan
diterima sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi S1 keperawatan

Komisi Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji : Hidayatun Nufus, SSIT.,M.Kes

()

Penguji I : Hindyah Ike S, S.Kep., Ns., M.Kep

()

Penguji II : Harnanik Nawangsari, SST.,M.Keb

()

Ditetapkan di : Jombang

Pada tanggal : 13 - Agustus - 2020

RIWAYAT HIDUP

Hepy November, dilahirkan di kabupaten Bojonegoro pada tanggal 24 November 1997. Penulis merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak Sukardi dan Ibu Sunarti.

Pada tahun 2005 penulis masuk Sekolah Dasar Negeri (SDN) Ngaglik 1, Bojonegoro dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMPN 2 Cepu, Blora dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya masuk pada sekolah menengah akhir di SMAN 1 Kasiman, Bojonegoro dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama, penulis diterima menjadi mahasiswa prodi S1 Ilmu Keperawatan STIKes ICMe Jombang.

Demikian riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Jombang,Agustus 2020

Hepy November

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kemudahan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu. Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua “Bapak Sukardi dan Ibu Sunarti” tercinta, yang selalu memberikan doa dan dukungan serta cinta dan kasih sayang yang tiada tara. Hanya lewat selembar kertas bertyliskan persembahan ini semoga menjadi awal yang bisa membuat Bapak dan Ibu bangga. Maaf jika selama menempuh pendidikan ini selalu mengeluh, terimakasih atas semua yang telah engkau berikan sampai titik ini.
2. Kakung “Alm.Darmo Suwito Sojo” yang selalu menemani dan mendoakan hingga penghujung umur beliau yang bertepatan dengan ujian proposal penulis.
3. Seluruh bapak ibu dosen STIKes ICMe Jombang atas ilmu, nasehat serta dukungan yang diberikan. Khususnya kepada Ibu Hindiyah Ike S.,M.Kep dan Harnanik Nawangsari, SST.,M.Keb sebagai pembimbing dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Terimakasih untuk para sahabat dan teman-teman yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini. Khususnya “Tri Viu Nico” yang selalu menemani, membantu dan mendengarkan keluh kesah selama ini. Semoga kebaikan serta dukungan yang kalian berikan menjadi modal dalam kelancaran setiap urusan yang sedang kalian hadapi.

MOTTO

“Sedikit Bicara Banyak Bekerja”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktu yang telah ditentukan. Judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan Kelompok *Action Play* terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Keperawatan STIKes ICMe Jombang.

Penulis menyadari sepenuhnya tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak bisa terwujud. Untuk itu, dengan rasa bangga perkenankan penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak H. Imam Fatoni, SKM., MM., selaku Ketua STIKes ICMe Jombang.
2. Ibu Inayatur Rosyidah, M.Kep selaku Kaprodi S1 Keperawatan.
3. Ibu Hindiyah Ike S.,M.Kep selaku pembimbing I yang membimbing dan banyak memberikan saran, masukan sehingga Proposal ini dapat terselesaikan.
4. Harnanik Nawangsari, SST.,M.Keb selaku pembimbing kedua yang membimbing dan banyak memberikan saran, masukan sehingga Proposal ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini belum sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang dapat mengembangkan Karya Tulis Ilmiah sangat penulis harapkan guna menambah pengetahuan dan manfaat bagi perkembangan ilmu kesehatan.

Jombang, Agustus 2020

Hepy November

**PENGARUH PERMAINAN KELOMPOK *ACTION PLAY* TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH**

Oleh:

Hepy November

163210058

ABSTRAK

Pendahuluan: Perkembangan anak sangat penting dan berpengaruh besar dalam kehidupan manusia. Anak usia prasekolah adalah masa emas anak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya, selain itu pada masa ini juga rentan berbagai macam bahaya yang mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu perkembangan yang sangat penting dalam menyiapkan masa depan anak untuk terjun ke masyarakat adalah perkembangan sosial. Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia prasekolah adalah orang tua, peran guru dan teman sebayanya. Anak di era milenial ini sangat gemar bermain sendiri dengan gagednya, sehingga menghambat perkembangan sosialnya. **Tujuan:** Penelitian ini adalah mengetahui apakah ada pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah. **Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *Literatur Review* dengan mengambil 10 jurnal yang berkaitan dengan judul penelitian ini. 10 jurnal yang digunakan merupakan jurnal yang di publikasi pada tahun 2015 sampai dengan 2020. Menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang didalamnya terdapat faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia prasekolah.

Hasil: Dari analisis penelitian yang menggunakan *Literatur Review* ini menunjukkan bahwa permainan *action play* memberikan pengaruh sangat besar terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh dari permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah.

Kata kunci : Perkembangan Sosial, Permainan Kelompok, Anak Prasekolah



***EFFECT OF ACTION PLAY GROUP GAMES ON THE SOCIAL
DEVELOPMENT OF PRESCHOOL AGE CHILDREN***

Abstract

Introduction: *Child development is very important and has a huge influence on human life. Preschool age is the golden age of children to stimulate their growth and development, in addition to being susceptible to various hazards that interfere with the growth and development process. One of the most important developments in preparing a child's future for the foray into society is social development. Some of the factors that influence the social development of preschool-age children are parents, the role of teachers and their peers. Children in this millennial era are very fond of playing alone with gagednya, thus hindering its social development.* **Objective:** *This research is to find out if there is an effect of action play group games on the social development of preschoolers.* **Method:** *This study uses the Literature Review method by taking 10 journals related to the title of this study. The 10 journals used are published from 2015 to 2020. Using Indonesian and English, there are factors that can influence the social development of preschool-aged children.* **Results:** *From the analysis of research using this Review Literature shows that action play has a huge influence on the social development of preschoolers. The conclusion of this study is that there is an influence of action play group games on the social development of preschool age children.*

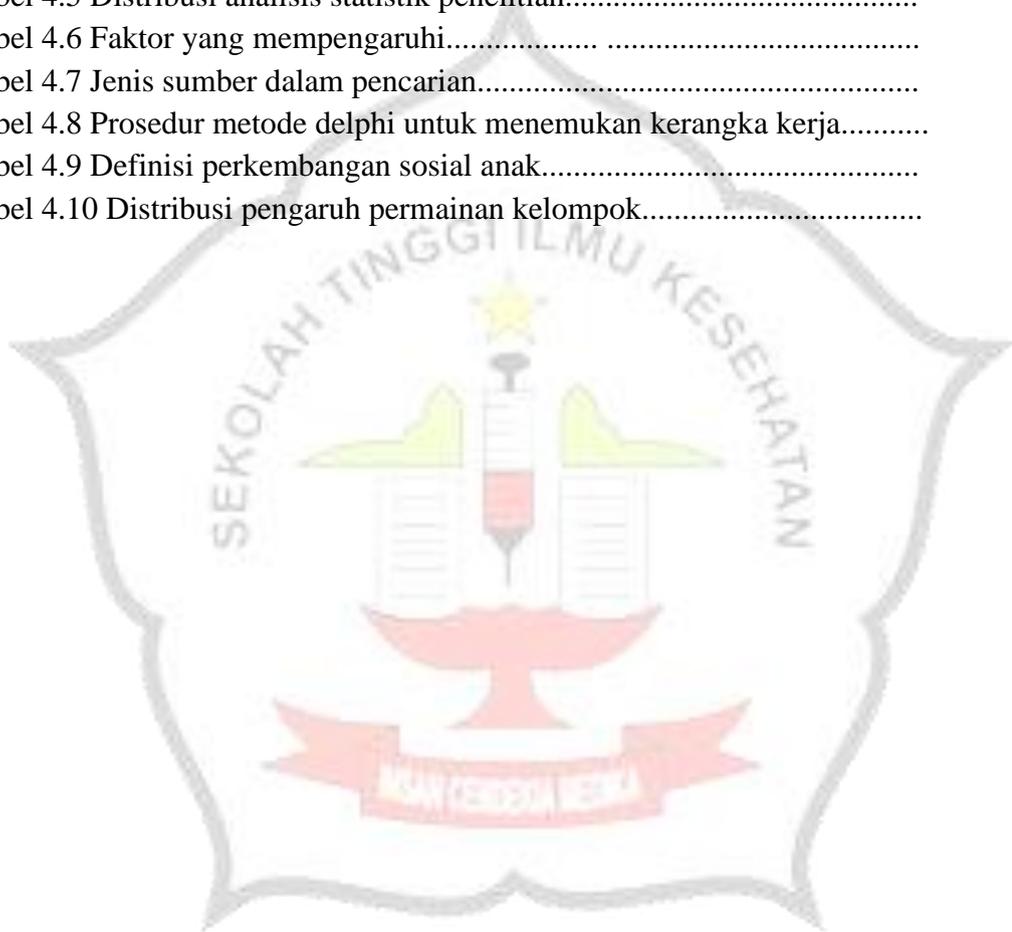
Keywords : *Social Development, Group Games, Preschoolers*



DAFTAR ISI	
HALAMAN SAMPUL LUAR	
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
<u>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</u>	1
2.1 Konsep Permainan Kelompok	1
2.2 Konsep Permainan Tradisional.....	2
2.3 Konsep Perkembangan Sosial	3
2.4 Penelitian Terkait	6
BAB 3 METODE.....	9
3.1 Strategi Pencarian Literature	9
3.2 Kriteria Inklusi dan Ekslusi	11
3.3 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas	12
BAB 4 HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN.....	37
4.1 Hasil penyajian tabel.....	37
4.2 Result	39
BAB 5 PEMBAHASAN	46
5.1 Pembahasan	46
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
6.1 Kesimpulan	48
6.2 Saran	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS	29
Tabel 3.2 Daftar artikel hasil pencarian.....	32
Tabel 4.1 Distribusi tahun penelitian.....	37
Tabel 4.2 Distribusi desain penelitian.....	
Tabel 4.3 Distribusi <i>sampling</i> penelitian.....	
Tabel 4.4 Distribusi instrumen penelitian.....	
Tabel 4.5 Distribusi analisis statistik penelitian.....	
Tabel 4.6 Faktor yang mempengaruhi.....	
Tabel 4.7 Jenis sumber dalam pencarian.....	
Tabel 4.8 Prosedur metode delphi untuk menemukan kerangka kerja.....	
Tabel 4.9 Definisi perkembangan sosial anak.....	
Tabel 4.10 Distribusi pengaruh permainan kelompok.....	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram alur review jurnal..... 31





BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan anak sangat penting dan berpengaruh besar dalam kehidupan manusia. Masa anak dibagi menjadi dua, pertama masa awal yaitu perkembangan dari berakhirnya masa bayi usia 5 atau 6 tahun, kedua masa menengah atau akhir saat anak usia 6 hingga 11 tahun. Selama masa pertumbuhan dan perkembangan, anak tidak hanya tumbuh secara fisik tetapi juga berkembang secara mental dan sosial. Pada masa ini bagi orang tua merupakan kesempatan emas untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya, selain itu pada masa ini juga rentan berbagai macam bahaya yang mengganggu proses pertumbuhan dan perkembangan (Khoiruddin 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa selain peran orang tua, peran guru dan teman bermainnya sangat berpengaruh dalam proses perkembangan sosialnya. Dewasa ini, anak lebih gemar bermain sendiri menggunakan gadget masing-masing. Dengan adanya hal seperti itu, anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan. Anak merupakan bagian dari keluarga dan juga masyarakat (Rini 2017).

Berdasarkan dari data Statistik Amerika Serikat, jumlah penduduk dunia mencapai 7,53 miliar jiwa dan jumlah anak pra sekolah di Indonesia mencapai 24 juta jiwa dan di provinsi Jawa Timur berjumlah 23 juta jiwa. Permasalahan pada tingkat sosial anak usia prasekolah yaitu 60,5% memiliki tingkat sosial yang rendah, 52,6% merupakan komponen otonomi, komponen

responsif 42,1%, sedangkan komponen empati 31,6%, motorik 50% dan regulasi emosi didapatkan 92,1% level tinggi. Dari hasil penelitian yang lainnya tentang perkembangan sosial anak prasekolah didapatkan 38,18% tidak mampu bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebayanya (Hurlock, 2018). *World Health Organisation* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak usia prasekolah mengalami disfungsi otak minor, yang termasuk gangguan perkembangan (GHO n.d.). Menurut UNICEF tahun 2019 didapatkan data masih tingginya angka kejadian gangguan perkembangan sosial anak usia pra sekolah didapatkan (27,5%) atau 2 juta anak mengalami gangguan (UNICEF n.d.). Departemen Kesehatan RI melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) anak mengalami prasekolah, mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan sosial, motorik dan keterlambatan bicara (Imron 2018). Indeks perkembangan pada anak usia pra sekolah menurut data provinsi Jawa Timur 2.345 anak yang mengalami gangguan perkembangan sosial, itu berarti cenderung meningkat dibandingkan tahun 2018 dan masih dibawah target 80%.

Faktor yang mempengaruhi kesanggupan sosial anak sebenarnya berasal dari anak itu sendiri ataupun berasal dari luar dirinya. Beberapa faktor diantaranya yaitu faktor lingkungan keluarga, status ekonomi keluarga serta sikap dan kebiasaan orang tua. Faktor dari luar rumah yaitu berupa lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang dapat menimbulkan gangguan pada tingkah laku anak yaitu hubungan yang kurang harmonis antara anak dan guru, selain itu juga hubungan keharmonisan dengan teman sebayanya (Imron 2018). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan kepada beberapa anak di TK Yogyakarta pada tahun

2013, menunjukkan bahwa sejak munculnya gadget dan kurangnya sosialisasi oleh orang tua ataupun keluarga mengenai permainan kelompok anak menjadi susah diajak komunikasi dan memiliki rasa tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Imron 2018). Apabila hal ini berlangsung terus menerus, dikhawatirkan anak akan mengalami gangguan sosial yang serius. Dimana anak-anak yang seharusnya mampu berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi malah acuh dengan lingkungan sekitar (Purnomo, 2019)

Pendidikan TK dapat membantu perkembangan sosial anak menjadi lebih baik, pada hakikatnya TK merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Ditinjau dari aspek umur anak, yang meliputi perkembangan keagamaan, motorik, kognitif dan sosial-emosional. Selain guru, teman sebayanya juga sangat berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. Karena dengan berinteraksi dan bermain bersama teman sebayanya, anak akan menjadi semakin terasah perkembangan sosialnya. Dalam standart pelajaran di tingkat sekolah TK, ada satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswanya yaitu mampu bekerja kelompok dengan metode permainan kelompok. Permainan yang dipilih adalah permainan action play yang mengharuskan siswa yang bermain mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menjaga satu sama lain. Permainan ini dilakukan satu minggu 2x diakarenakan dengan permainan ini kita dapat mengukur tingkat sosial anak sejauh mana (Pendidikan et al., 2017). Melalui bermain, selain meningkatkan perkembangan sosial, gerakan motorik anak akan senantiasa terlatih dengan baik. Peningkatan keterampilan motorik seorang anak akan berdampak positif pada aspek

perkembangan yang lain pula. Bagi anak usia prasekolah, gerakan-gerakan fisik tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik, melainkan juga dapat berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri (self esteem) dan bahkan perkembangan kognisi (Widiawati & Sugiman 2017). Permainan yang dipilih dalam penelitian ini adalah permainan tradisional, yang memiliki manfaat melatih kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan, dan kerjasama. Selain itu, permainan ini juga membantu anak untuk memotivasi dirinya dalam mendapatkan sesuatu harus berusaha dan tidak bisa bekerja sendiri (Arifin 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

1.3 Tujuan Penelitian

Menganalisis pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khasanah keilmuan keperawatan anak tentang pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Menambah wawasan informasi pengetahuan tentang pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Permainan Kelompok

2.1.1 Pengertian Permainan Kelompok

Permainan kelompok atau bermain secara kelompok dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel (Arifin 2015).

Permainan pada intinya bersifat sosial dan melibatkan belajar dalam memperoleh pengalaman serta memenuhi aturan-aturan yang sudah ditentukan, pemecahan masalah, disiplin diri, kontrol emosional dan adopsi peran pemimpin dalam kegiatan permainan yang semuanya itu merupakan komponen terpenting dari sosialisasi dengan lingkungan sekitar (Arifin 2015).

2.1.2 Permainan Kelompok *Action Play*

Permainan kelompok *action play* memiliki manfaat melatih kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan, dan kerjasama. Dari beberapa permainan *action play*, salah satu permainan yang memiliki banyak manfaat dalam perkembangan sosial anak adalah permainan tradisional. Permainan yang mungkin saat ini tidak banyak digemari oleh banyak anak, memiliki manfaat untuk melatih kerjasama dan memotivasi anak bahwa apapun yang ingin kita dapatkan harus melalui usaha (Ni Luh Mira Wintari, I Nyoman Jampel 2015).

Permainan kelompok menantang para peserta, dengan bekerja di dalam kelompok, untuk membuat latihan pembangunan kelompok (*Tim-Building*). Permainan ini tepat dilaksanakan pada akhir tahap suatu program atau sesi.

Waktu : ± 25-30 menit.

Kelompok : Satu kelompok terdiri dari 10-20 peserta.

Arena : Suatu ruangan yang tanpa halangan atau lapangan sekolah.

Peralatan : Tidak ada

Langkah bermain

1. Fasilitator membagi siswa menjadi 2 kelompok.
2. Setelah kelompok kerja terbentuk, fasilitator menerangkan bahwa mereka akan melakukan permainan yang menantang kekompakan kelompok. Setiap kelompok kerja akan menciptakan suatu latihan yang membuat setiap anggotanya merasa membangun semangat kelompok. Biasanya yang dilakukan kelompok menyusun yel-yel penyemangat.
3. Setelah diberikan waktu untuk menyusun yel-yel penyemangat kelompok, fasilitator menjelaskan mekanisme permainan dan kontrak waktu untuk lamanya permainan dilakukan.
4. Setelah mengerti dan memahami mekanisme permainannya, fasilitator akan memandu jalannya permainan (Arifin 2015).

2.2 Konsep Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang relatif sederhana namun memberikan manfaat yang luar biasa jika kita pahami dan telusuri maknanya. Setiap

daerah memiliki berbagai ragam permainan tradisional masing-masing. (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)

Indonesia merupakan salah satu negara dengan warisan budaya yang beragam. Mukhlis Akhmad (2010) menyebutkan terdapat 250 jenis permainan tradisional di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih dari 300 jenis permainan tradisional lainnya di berbagai daerah Indonesia lainnya.

2.2.1 Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat permainan tradisional antara lain:

1. Anak mampu mengenali lingkungan yang ada di sekitarnya.
2. Anak mampu mengenal dan dekat dengan alam sekitarnya.
3. Anak dapat belajar mengenai hal saling menghargai antar sesama.
4. Dapat melatih kerjasama, kekompakan, dan interaksi antar anak yang satu dengan yang lainnya. (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)

2.3 Konsep Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial, banyak dipengaruhi faktor lingkungan (pengasuhan). Seorang bayi mewarisi karakteristik emosional-sosial dan gaya berinteraksi, tetapi sifat bawaan tersebut dimodifikasi oleh gaya orangtua dan lingkungan sosial, bayi akan merasa nyaman disekitar orang-orang akrab dan timbul kecemasan di sekitar orang asing. Pada usia ini bayi senang bermain dengan bayi lainnya, dan sekali-kali ia akan tersenyum dan meniru suara masing-masing, diusia ini bayi mulai mengenali orang tua.

2.3.1 Proses Perkembangan Sosial

Untuk menjadi individu yang mampu diterima di masyarakat, diperlukan tiga proses sosialisasi seperti yang dikemukakan oleh Harlock dalam (Novi Ade Suryani 2019), yaitu:

1. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat.

2. Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.

Mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas yang ada di masyarakat.

2.3.2 Pola Perilaku Sosial

Pada masa kanak-kanak dibentuk perilaku sosial belum sedemikian berkembang, sehingga belum memungkinkan bagi anak untuk menyesuaikan diri dalam bergaul dengan teman-temannya. Sujiono dalam Novi Ade Suryani (2019) menjelaskan bahwa terdapat beberapa alasan mengapa anak perlu mempelajari perilaku sosial, yaitu:

1. Agar anak belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.

2. Agar anak memainkan peran sosial yang dapat diterima kelompok bermainnya, misalnya bermain sebagai laki-laki dan perempuan.

3. Membantu anak mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungan yang merupakan model penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.

4. Supaya anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik dan lingkungannya juga dapat menerima anak dengan senang hati.

2.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Menurut (Mayar 2013) perkembangan perilaku sosial anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara keseharian di keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga, pergaulan dan etika berinteraksi dengan orang lain banyak ditentukan oleh keluarga.

2. Kematangan Diri

Untuk bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan diri baik fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional.

3. Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang rendah. Pada dasarnya pendidikan sebagai proses tentang baik buruknya perilaku anak, anak memberikan warna kehidupan sosial di dalam masyarakat.

5. Kapasitas Mental Emosi dan Intelegensi

Kemampuan berpikir mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah dan berbahasa. Perkembangan sosial emosional berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan memiliki kemampuan bahasa dengan baik. Oleh karena itu, apabila perkembangan ketiganya seimbang maka sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

2.4 Penelitian Terkait

1. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng. Penelitian ini diteliti oleh Kadek Novia Dewi, I Nyoman Wirya dan Putu Rahayu Ujianti pada tahun 2017 (Dewi, Wirya, and Ujianti 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional dalam perilaku prososial pada anak di gugus VII Kecamatan Buleleng. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng. Dari analisis data yang terkumpul menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok eksperimen rata-rata (M)=83,63%, yang artinya ada pengaruh metode bermain peran dengan perkembangan sosial emosional anak.

2. Perkembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus Sosial dan Emosi), penelitian ini diteliti oleh Prilya Shanty Andeanie, Rosita Yuniati dan Yustinus Joko Dwi Nugroho pada tahun 2018

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menstimulasi lima aspek perkembangan pada anak melalui permainan tradisional yang efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menguji efektivitas suatu produk. Dari hasil FGD dan professional judgement menyebutkan bahwa ular tangga dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak.

3. Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional di Kabupaten Malang, penelitian ini diteliti oleh Akhmad Muklis dan Furkanawati Handani Mbalo pada tahun 2010 (Mukhlis Akhmad 2010)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional. Indikator inti pembelajaran sosial emosional dari Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL) digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial emosional, yaitu pengenalan diri (self-awareness), manajemen diri (self-management), pengenalan sosial (self-awareness), keterampilan membangun hubungan (relationship skill) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (responsible decision-making). Pendekatan kualitatif jenis studi kasus (case study) tunggal instrumental dipilih peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian dilakukan dalam setting alamiah di KB/RA Syihabuddin Malang. Penggalan data dilakukan tanpa memberikan intervensi menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi mendalam, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima indikator inti pembelajaran sosial emosional terlihat dalam aktivitas kelima permainan tradisional yang diterapkan di lokasi penelitian, yaitu permainan meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga dan balap karung. Pemberian supervisi dan pembangunan komitmen sebelum permainan merupakan kata kunci munculnya perilaku yang mencerminkan aspek pembelajaran sosial emosional pada anak usia dini.



BAB 3

METODE

3.1 Strategi Pencarian Literature

3.1.1 Framework yang digunakan

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan strategi PICOS *framework*. adapun keterangan untuk PICOS sebagai berikut:

- 1) *Population/problem*, merupakan populasi atau masalah yang akan dianalisis.
- 2) *Intervention*, suatu tindakan penatalaksanaan terhadap kesusperangan atau masyarakat serta pemaparan tentang penatalaksanaan.
- 3) *Comparison*, merupakan penatalaksanaan lain yang digunakan sebagai pembandingan.
- 4) *Outcome*, hasil atau luaran yang diperoleh pada penelitian.
- 5) *Study design*, merupakan desain penelitian yang digunakan oleh jurnal yang akan di review.

3.1.2 Kata Kunci

Pencarian artikel atau jurnal menggunakan *keyword* dan *boolean operator* (AND, OR, OR NOT dan AND NOT) yang digunakan untuk memperluas atau menspesifikasikan pencarian artikel atau jurnal, sehingga dapat mempermudah dalam penentuan artikel atau jurnal yang akan digunakan. Kata kunci yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu *“traditional group games”* AND *“social development”* AND *“preschoolers”*



3.1.3 Database atau *Search Engine*

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data skunder yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung, akan tetapi diperoleh dari hasil mereview penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Sumber data skunder berupa artikel atau jurnal yang relevan dengan topik yaitu *ScienceDirect*, *eBook Collection (EBSCOhost)* dan Google Scholar

3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Tabel 3.1 Kriteria inklusi dan eksklusi dengan format PICOS

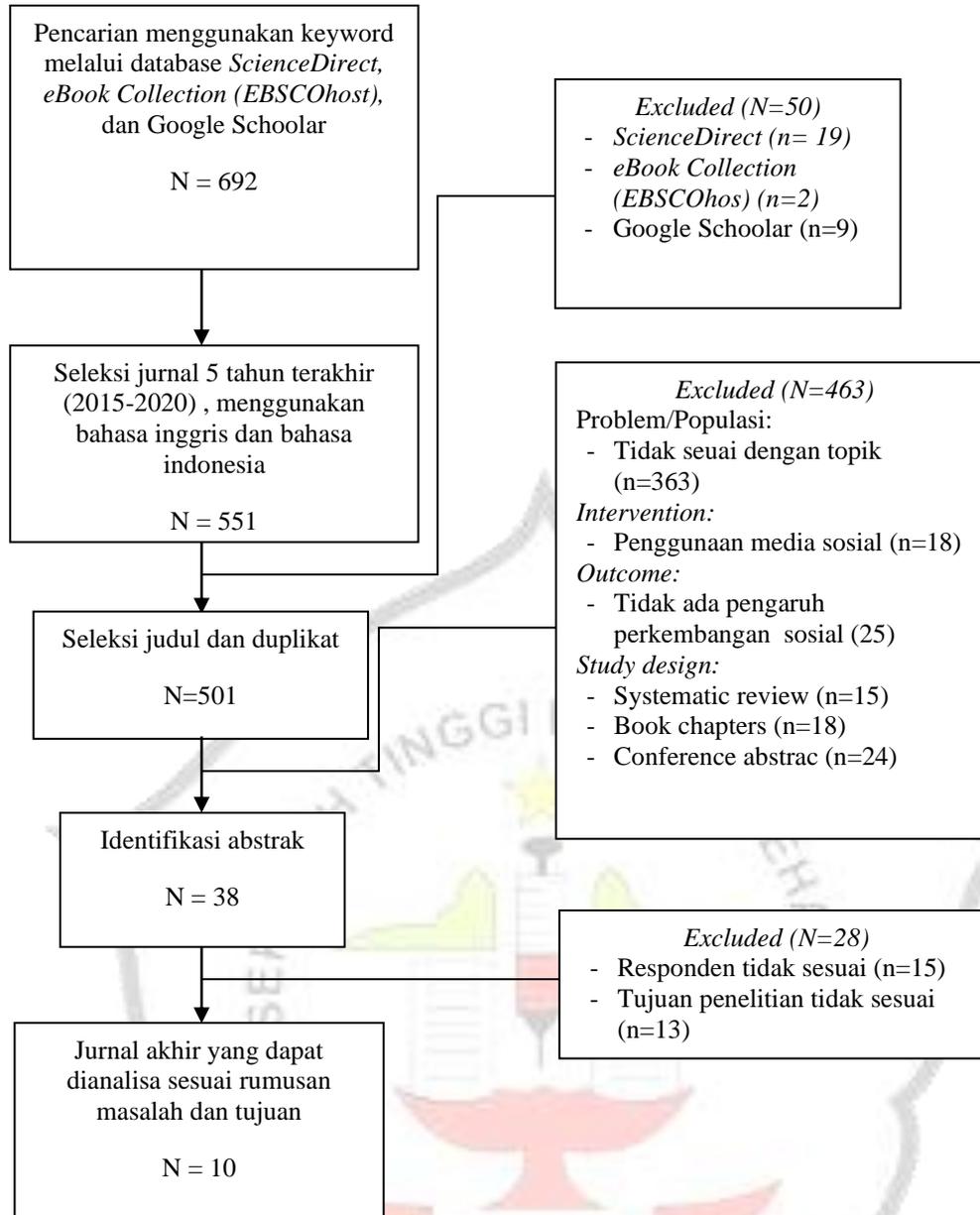
Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population/Problem</i>	Jurnal nasional dan internasional yang berhubungan dengan topik penelitian yakni perkembangan sosial anak usia prasekolah	Selain jurnal nasional dan internasional yang berhubungan dengan topik penelitian yakni perkembangan sosial anak usia prasekolah
<i>Intervention</i>	Permainan kelompok <i>action play</i> yang memiliki tujuan melatih kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan, dan kerjasama.	Selain permainan kelompok <i>action play</i> yang memiliki tujuan melatih kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan, dan kerjasama.
<i>Comparison</i>	Adanya faktor pembanding sesudah dilakukan perlakuan.	Tidak adanya faktor pembanding sebelum dilakukan perlakuan.
<i>Outcome</i>	Adanya pengaruh permainan kelompok <i>action play</i> yang terdiri dari beberapa macam permainan tradisional. Permainan ini meliputi faktor kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan, dan kerjasama terhadap perkembangan	Tidak ada pengaruh permainan kelompok <i>action play</i> yang terdiri dari beberapa macam permainan tradisional.

	sosial anak prasekolah.	
<i>Study design</i>	<i>Mix methods study, experimental study, survey study, cross-sectional, analisis korelasi, komparasi</i>	<i>Systematic review, studi kualitatif</i>
Tahun terbit	Artikel atau jurnal yang terbit mulai tahun 2015 sampai 2020.	Artikel atau jurnal yang terbit dibawah tahun 2015
Bahasa	Bahasa Inggris dan bahasa Indonesia	Selain bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. (German, Undetermined, Spanish, French, Turkish)

3.3 Seleksi Studi dan Penilaian Kualitas

3.3.1 Hasil penvarian dan seleksi studi

Berdasarkan hasil pencarian literature melalui publikas *ScienceDirect*, *eBook Collection (EBSCOhost)* dan Google Scholar menggunakan kata kunci “*traditional group games*” AND “*social development*” AND “*preschoolers*”, peneliti menemukan 692 jurnal yang sesuai dengan kata kunci tersebut. Kemudian peneliti melakukan skrining terhadap jurnal yang telah ditemukannya, sebanyak 11 jurnal di eksekusi karena terbitan tahun 2015 kebawah. Assessment kelayakan terhadap 551 jurnal, jurnal yang diduplikasi dan jurnal yang tidak sesuai dengan kriteria inklusi dilakukan eksklusi, sehingga didapatkan 10 jurnal yang dilakukan review.



Gambar 3.1 Alur review jurnal

3.3.2 Daftar artikel hasil pencarian

Literature review ini di sintesis menggunakan metode naratif dengan mengelompokkan data-data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan. Jurnal penelitian yang sesuai dengan hasil kemudian dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit, judul, metode dan hasil penelitian serta database.

Tabel 3.2 Daftar artikel hasil pencarian

No	Author	Tahun	Volume, angka	Judul	Metode (Desain, Sampel, Variabel, Instrumen, Analisis)	Hasil penelitian	Database
1	Nuri Kara, Kursat Cagiltay	2020	39 (2020) 100909	<i>Smart Toys for Preschool Children.</i>	<p>D: <i>development research method</i></p> <p>S: <i>Purposive sampling</i></p> <p>V: <i>smart toys dan Preschool children</i></p> <p>I: <i>Formative Evaluation Interview (FEI) dan Summative Evaluation Interview (SEI)</i></p> <p>A: <i>Descriptive statistics</i></p>	Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan cerdas seperti permainan kelompok dapat membantu perkembangan anak usia prasekolah. Khususnya perkembangan sosial anak.	<i>ScienceDirect</i>
2	Seaneen Sloana, Karen Wintera, Paul Connolly, Aideen Gildea	2020	108 (2020) 104619	<i>The effectiveness of Nurture Groups in improving outcomes for young children with social, emotional and behavioural difficulties in primary</i>	<p>D: <i>Experimental research</i></p> <p>S: <i>Purposive sampling</i></p> <p>V: <i>Effectiveness of nurture groups and social, emotional and behavioural</i></p> <p>I: <i>Questionnaire</i></p> <p>A: <i>Comparison</i></p>	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan kelompok berpengaruh dalam perkembangan sosial emosional anak.	<i>ScienceDirect</i>

				<i>schools.</i>			
3	Firat University, Faculty of Education, Departement of Primary Education, Elazig, Turkey	2019	277-295, Vol.11, No.4	<i>Perceptions of Classroom about Traditional Children's Games</i>	D: <i>Qualitative Study</i> S: <i>Propotional randm sampling</i> V: <i>Perceptions of classroom and traditional children's games</i> I: <i>Questionnaire</i> A: <i>Independent samples t-test and ANOVA</i>	Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa persepsi guru yang mengajar di kelas semua beranggapan bahwa ada pengaruh permainan tradisional untuk perkembangan sosial anak.	EBSCOhost
4	Thalia R. Goldstein	2016	Vol.10, no.3	<i>Developing a Dramatic Pretend Play Game Intervention.</i>	D: <i>Cross-sectional</i> S: <i>Proportional random sampling</i> V: <i>Developping and Dramatic pretend play game</i> I: <i>Interviewer questionnaire</i> A: <i>Comparison</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran ini berfokus pada sosial emosional anak dan dengan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.	EBSCOhost
5	Dana jucan, Ana simion	2015	180 (2015) 620-625	<i>Its Role in the Development of Social-Emotional Competence in</i>	D: <i>Experimental research</i> S: <i>Probability sampling</i> V: <i>Role in the development and social-emotional competence</i>	Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam bermain peran anak dapt melatih	ScienceDirect

				<i>Preschool Children.</i>	<i>preschool children</i> I: <i>Pre-test and post-test</i> A: <i>Comparison</i>	perkembangan sosial emosional anak prasekolah.	
6	Yucel Gelisli, Elcin Yazici	2015	197 (2015) 1859-1865	<i>A Study into Traditional Child Games Played In Konya Region In Terms Of Development Fields of Children.</i>	D: <i>Experimental research</i> S: <i>Probability sampling</i> V: <i>Traditional child games and development fields of children</i> I: <i>pre-test and post-test</i> A: <i>Descriptive statistics</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional yang bersifat kelompok berpengaruh dalam perkembangan anak khususnya perkembangan sosial emosional anak.	<i>ScienceDirect</i>
7	Akhmad Mukhlis, Furkanawati Handani Mbelo	2019	Vol.1, No.1	Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional	D: <i>Case Study</i> S: <i>Simple random sampling</i> V: <i>Permainan tradisional dan perkembangan sosial emosional</i> I: <i>Questionnaire</i> A: <i>t-Test</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima indikator inti pembelajaran sosial emosional terlihat dalam aktivitas kelima permainan tradisional yang diterapkan di lokasi penelitian, yaitu permainan meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga dan balap karung.	Google Scholar

8	Nurul Qoyyimah, I Made Tegeh, Mutiara Magta	2016	Vol.4, No.2	Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak	D: <i>Experimental research</i> S: <i>Probability sampling</i> V: Perkembangan sosial emosional dan permainan tradisional I: Lembar observasi A: <i>t-Test</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak prasekolah.	Google Scholar
9	Kadek Nova Dewi, I Nyoman Wiryal, Putu Rahayu Ujianti	2017	Vol.5, No.3	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak	D: <i>Quasi Eksperimen</i> (eksperimen semu) S: <i>probability sampling (simpler random sampling)</i> V: Metode bermain peran dan Perkembangan sosial emosional anak. I: Lembar format observasi A: Uji statis T-Test	Berdasarkan hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada pengaruh yang positif signifikan pada penerapan metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak.	Google Scholar
10	Prilya Shanty Andrianie, Rosita Yuniati, Yustinus Joko Dwi Nugroho	2018	Vol.10	Perkembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus,	D: <i>Experimental research</i> S: <i>Probability sampling</i> V: Permainan ular tangga dan lima aspek perkembangan anak I: <i>Questionare</i> A: <i>Descriptive statistics</i>	Hasil dari FGD dan professional judgement menunjukkan bahwa dari segi materi permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya menstimulasi lima	Google Scholar

				Sosial, Emosional)		aspek perkembangan anak dengan setiap aspek dapat distimulasi sebesar 100% namun di aspek motorik halus hanya mampu distimulasi sebesar 97%.	
--	--	--	--	-----------------------	--	--	--



BAB 4 HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1 Hasil penyajian tabel

4.1.1 Karakteristik umum *literature review*

Tabel 4.1 Distribusi Tahun Publikasi

NO	Tahun publikasi	n	%
1	2015	2	20
2	2016	1	10
3	2018	1	10
4	2019	4	40
5	2020	2	20
Total		10	100

Berdasarkan distribusi tabel diatas menunjukkan bahwa hampir setengahnya dari jurnal yang dianalisis didapatkan tahun publikasi 2019 sebanyak 4 jurnal dengan presentase (40%)

Tabel 4.2 Distribusi Desain Penelitian

No	Desain penelitian	n	%
1	<i>Eksperimental research</i>	5	50
2	<i>Quasy eksperimen</i>	1	10
3	<i>Development research</i>	1	10
4	<i>Qualitative study</i>	1	10
5	<i>Cross-sectional</i>	1	10
6	<i>Case study</i>	1	10
Total		10	100

Berdasarkan distribusi tabel diatas menunjukkan bahwa setengahnya dari jurnal yang dianalisis didapatkan desain penelitian menggunakan *eksperimental research* sebanyak 5 jurnal dengan presentase 50%.

Tabel 4.3 Distribusi *Sampling* Penelitian

NO	Sampling penelitian	n	%
1	<i>Purposive sampling</i>	2	20
2	<i>Propotional random sampling</i>	2	20
3	<i>Probability sampling</i>	5	50
4	<i>Sample random sampling</i>	1	10
	Total	10	100

Berdasarkan distribusi tabel diatas menunjukkan bahwa hampir setengahnya dari jurnal yang dianalisis didapatkan *sampling* penelitian yang terbanyak menggunakan *probability sampling* 5 jurnal dengan presentase 50%.

Tabel 4.4 Distribusi Instrumen Penelitian

NO	Instrumen penelitian	n	%
1	<i>Formative evaluation interview</i>	1	10
2	<i>Questionare</i>	5	50
3	<i>Pre-test dan post-test</i>	2	20
4	<i>Lembar observasi</i>	2	20
	Total	10	100

Berdasarkan distribusi tabel diatas menunjukkan bahwa hampir seluruhnya dari jurnal yang dianalisis didapatkan instrumen penelitian menggunakan *questionare* sebanyak 5 jurnal dengan presentase 50%.

Tabel 4.5 Distribusi Analisis statistik penelitian

NO	Sampling penelitian	n	%
1	<i>Descriptive statistics</i>	3	30
2	<i>Comparation</i>	3	30
3	<i>Independent sample t-test</i>	4	40
	Total	10	100

Berdasarkan distribusi tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar dari jurnal yang dianalisis didapatkan analisis stastik penelitian menggunakan uji *independent sample t-test* sebanyak 4 jurnal dengan presentase 40%.

4.2 Analisis

4.2.1 Analisis faktor yang mempengaruhi

Tabel 4.6 Faktor yang mempengaruhi

Faktor yang mempengaruhi	Sumber empiris
Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial: Orang tua, teman sebaya, lingkungan dan guru	(Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)(Kara and Cagiltay 2020)(Jucan and Simion 2015) (Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018)
Faktor keberhasilan permainan kelompok: Kerjasama anak dalam tim, mampu berkomunikasi baik dengan teman, mampu mengenali teman dan berperan aktif dalam kelompok	(Goldstein 2018)(Gelisli and Yazici 2015)(Mukhlis Akhmad 2010)(Sloan et al. 2020)(Eyup 2019)(Dewi, Wirya, and Ujianti 2017)

Berdasarkan analisis faktir yang mempengaruhi (Eyup 2019) meneliti tentang pengaruh permainan tradisional di Turkey terhadap perkembangan sosial anak menurut persepsi guru di kelas. Dalam penelitian ini peneliti memberikan *quesioner* kepada guru yang mengajar di kelas mengenai pengaruh permainan ini. Peneliti mengambil sampel 20 guru dari 40 guru yang ada di sekolah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 40% anak berjenis kelamin laki-laki dan 60% anak berjenis kelamin perempuan mengalami masalah perkembangan sosial. Dengan permainan tradisional yang bersifat kelompok sangat berpengaruh

terhadap perkembangan sosial anak terutama di usia prasekolah. (Goldstein 2018) Meneliti pengaruh bermain peran anak terhadap perkembangan sosial. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa bermain drama merupakan salah satu intervensi untuk mencegah masalah perkembangan sosial anak. Dengan bermain peran, anak dapat mengenali beberapa karakter dan sifat yang nantinya akan Ia hadapi di masyarakat. Permainan ini dilakukan dua kali dalam seminggu dan dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran di Amerika. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa dengan bermain peran sangat membantu guru atau orang tua untuk meningkatkan perkembangan sosial anak. (Sloan et al. 2020) Meneliti pengaruh dari permainan tradisional yang bersifat kelompok di daerah Irland dengan perkembangan sosial, emosional anak. Dari 384 anak di daerah Irland, diambil sampel sebanyak 30 anak untuk melakukan intervensi permainan tradisional yang diberi nama *Nurture Group*. Keberhasilan dari penelitian ini dihitung dari banyaknya anak yang mengalami perkembangan dalam bersosialisasi. Sebelum dilakukan tindakan, ada 17 anak mengalami keterlambatan atau masalah dalam perkembangan sosial emosionalnya. Setelah dilakukan perlakuan, ada peningkatan yang sangat signifikan, sebanyak 19 anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berkomunikasi dan menselaraskan emosi dalam dirinya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ini mberpengaruh dalam perkembangan sosial emosional anak. (Kara and Cagiltay 2020) Meneliti tentang permainan cerdas yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Permainan cerdas yang dimaksudkan adalah permainan tradisional yang bersifat kelompok. Dalam penelitian ini dijelaskan ada beberapa faktor penghambat perkembangan anak

diantaranya adalah orang tua, teman sebaya dan guru yang mengajar di kelas. Oleh karena itu peneliti berhasil mendapatkan data, bahwa 70% penghambat perkembangan anak adalah teman sebaya. (Gelisli and Yazici 2015) Telah meneliti tentang pentingnya pengenalan permainan tradisional anak untuk perkembangan sosial emosionalnya. Dengan pengambilan data secara *random* dapat disimpulkan bahwa anak memerlukan edukasi tentang permainan tradisional. Anak akan semakin baik dalam bersosialisasi dan dapat membuat anak untuk mengeksklore apa yang ada pada dirinya. (Jucan and Simion 2015) menjelaskan bahwa perkembangan sosial anak merupakan salah satu tahap yang sangat berarti, karena dikemudian hari semua akan kembali di kehidupan yang sesungguhnya bersama masyarakat. Selain itu (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016) juga menjelaskan bahwa dengan bermain bersama keluarga dan teman sebaya sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Dari 2 studi tersebut berhasil membuktikan bahwa permainan yang bersifat kelompok dapat mempengaruhi perkembangan sosial. (Dewi, Wirya, and Ujianti 2017)(Mukhlis Akhmad 2010)(Mukhlis Akhmad 2010) dalam tiga studi ini menggunakan intervensi yang hampir sama, yaitu menggunakan permainan tradisional yang sangat digemari di Indonesia. Dari hasil tiga studi ini menjelaskan bahwa permainan tradisional yang bersifat kelompok berpengaruh dalam perkembangan sosial anak. 65% penghambat perkembangan sosial anak di Indonesia adalah penggunaan permainan online atau *gadget* yang diberikan orang tua kepada anaknya.

4.2.1 Orang Tua

Faktor terbesar yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu orang tua. Menurut (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016) peran orang tua sangatlah penting dan diperlukan anak di masa pertumbuhan dan perkembangan. Salah satunya untuk meningkatkan perkembangan sosial anak, dengan adanya orang tua yang selalu memberikan perhatian dan mengajak anak untuk berkomunikasi akan membuat anak terangsang untuk terus aktif di rumah.

4.2.2 Teman Sebaya

Selain peran orang tua, peran teman sebaya atau teman bermain menjadi pemicu anak untuk terus berkomunikasi. Menurut (Jucan and Simion 2015) diusia prasekolah adalah masa emas anak untuk terus mengeksplor kemampuan yang ada pada dirinya. Dalam usia ini, anak telah menempuh pendidikan ditingkat TK. Tentunya anak akan sering berinteraksi dengan teman sebayanya. Jika saat di rumah, anak telah dibiasakan bermain sendiri atau dibiasakan menggunakan *dadged* anak akan tidak *respect* dengan lingkungan sekitar.

4.2.3 Lingkungan dan Guru

Dalam studi yang diteliti oleh (Kara and Cagiltay 2020) dan (Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018) menjelaskan bahwa lingkungan dan guru menjadi faktor perkembangan sosial. Mengapa demikian? Anak usia prasekolah layaknya berada dilingkungan sekolah yang baru dan mengenal hal baru juga. Di sekolah TK, anak akan selalu bertemu dengan teman sebayanya dan guru. Peran guru

sangat diperlukan disini, karena guru adalah pengganti orang tua ketika anak berada di sekolah. Lingkungan sekitar juga menjadi salah satu faktornya karena lingkungan yang sangat terbuka akan komunikasi akan menjadikan anak semakin berani mengutarakan pendapatnya dan mudah bersosialisasi”

4.2.4 Faktor keberhasilan Permainan Kelompok

Dalam 10 studi yang diambil meneliti tentang pengaruh permainan kelompok *action play* terhadap perkembangan sosial anak usia prasekolah. Dalam studi ini intervensi yang dilaksanakan menggunakan permainan tradisional di daerah masing-masing. Faktor keberhasilan dalam pelaksanaan permainan ini yaitu anak mampu mengenali teman bermainnya, anak mampu bekerja tim dengan baik, berkomunikasi secara baik dengan teman dikelompok dan berperan aktif dalam kelompok bermainnya.

Tabel 4.7 Jenis sumber dalam pencarian

Jenis sumber	Buku	Ordinary Paper	Review Articles			Disertation
			Review	Sytematic Review	Metaanalysis	
Indonesia	24	10	2	-		
English	135	93	3	-	4	5
Total	Indonesia = 36		Inggris = 240		Total = 276	

Berdasarkan distribusi jenis sumber dalam pencarian diatas menunjukkan bahwa 36 sumber menggunakan bahasa Indonesia dan 240 menggunakan bahasa Inggris. Jumlah sumber empiris yang digunakan dalam penelitian ini ada 276 sumber.

Tabel 4.8 Prosedur metode Delphi untuk menemukan kerangka kerja

Tahap prosedur	Struktur kerangka kerja penelitian
Langkah pertama	Klasifikasi perkembangan anak, pemahaman mengenai satu jenis perkembangan anak (perkembangan sosial), klasifikasi masalah perkembangan sosial, solusi (Permainan kelompok <i>action play</i>)
Langkah kedua	Perlakuan permainan kelompok <i>action play</i> untuk meningkatkan perkembangan sosial anak
Langkah ketiga	Mengidentifikasi adanya peningkatan berkomunikasi anak merupakan indikator keberhasilan sebuah permainan tersebut

Tabel 4.9 Definisi perkembangan sosial anak

Pencarian	Perkembangan sosial anak
(Eyup 2019)	Social Development refers to how people develop social and emotional skills across the lifespan, with particular attention to childhood and adolescence. Healthy social development allows us to form positive relationships with family, friends, teachers, and other people in our lives. As we mature, we learn to better manage our own feelings and needs and to respond appropriately to the feelings and needs of others.
(Goldstein 2018)	Social development occurs throughout life and explains how we recognise, interpret and respond to social situations. Healthy social development is a known protective factor for children and young people's mental health and wellbeing.
(Sloan et al. 2020)	Social development is about improving the well-being of every individual in society so they can reach their full potential.
(Kara and Cagiltay 2020)	<i>Social development refers to the process by which a child learns to interact with others around them. As they develop and perceive their own individuality within their community, they also gain skills to communicate with other people and process their actions. Social development most often refers to how a child develops friendships and other relationships, as well how a child handles conflict with peers.</i>
(Gelisli and Yazici 2015)	Social development has been described as a process of change from the traditional way of living of rural communities to progressive ways of living. As a method by which people can be assisted to develop themselves on their own capacities and resources
(Jucan and Simion 2015)	Social development is the level of interaction of children with others, ranging from parents, relatives, playmates, to the wider community.

(Dewi, Wirya, and Ujianti 2017)	Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.
(Mukhlis Akhmad 2010)	Suatu proses yang mencakup perubahan dalam hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi dan perubahan kepribadian merupakan definisi dari perkembangan sosial emosional
(Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018)	Perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (<i>sozialized</i>) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima dan perkembangan sifat sosial”
(Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)	Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Tabel 4.10 Distribusi Pengaruh Permainan Kelompok terhadap Perkembangan Sosial Anak prasekolah

NO	Hasil	n	%
1	Perkembangan sosial anak meningkat pesat.	9	90
2	Perkembangan sosial anak meningkat secara lambat.	1	10
Total		10	100

Berdasarkan distribusi pengaruh permainan kelompok terhadap perkembangan anak prasekolah menunjukkan bahwa dengan bermain kelompok anak dapat meingkatkan perkembangan sosial anak secara pesat dan dijelaskan dalam 9 jurnal dengan presentase 90%.

BAB 5

PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan

Perkembangan anak meliputi perkembangan motorik, bahasa dan sosial. Dalam melewati fase ini, anak akan mengalami beberapa hambatan. Salah satu perkembangan yang sangat rentan terhadap hambatan adalah perkembangan sosial. Anak akan mengalami hambatan perkembangan sosial ketika ada salah satu faktor penunjang perkembangan sosial terhambat. Menurut studi nyata yang dilakukan oleh (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)(Kara and Cagiltay 2020)(Jucan and Simion 2015) (Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018) ada beberapa faktor perkembangan sosial diantaranya adalah faktor orang tua, teman sebaya, lingkungan dan guru. Jika salah satu faktor tersebut tidak bekerja semestinya, maka perkembangan sosial anak akan terhambat. Menurut studi yang dilaksanakan oleh (Goldstein 2018) faktor yang sangat dominan adalah teman sebaya. Banyak anak saat ini lupa cara bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak lebih gemar menggunakan gadget yang diberikan oleh orang tuanya masing-masing daripada bermain keluar bersama teman sebayanya. Semua itu juga dijelaskan dalam beberapa studi yang dilaksanakan oleh (Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh 2016)(Kara and Cagiltay 2020)(Jucan and Simion 2015) (Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018)

Dari studi yang dilaksanakan oleh (Gelisli and Yazici 2015) Untuk mengembalikan budaya bermain bersama tidak mudah di era *society* ini. Dalam

studi tersebut memberikan intervensi bahwa dengan cara mengenalkan anak dengan permainan tradisional adalah cara yang sangat efektif. Permainan tradisional yang bersifat kelompok dan tergolong dalam permainan *action play* memiliki banyak sekali manfaat untuk perkembangan sosial anak (Sloan et al. 2020).

Permainan ini merupakan permainan yang bersifat sosial dan melibatkan anak untuk berperan aktif. Permainan ini juga melatih anak untuk belajar memecahkan masalah, disiplin diri, kontrol emosi dan belajar mengenal lingkungan sekitar. Selain itu, masih banyak manfaat permainan tradisional ini yaitu melatih kecepatan, konsentrasi, kelincahan, kecekatan dan kerjasama. Faktor keberhasilan permainan kelompok menurut studi nyata yang dilakukan oleh (Qoyyimah Nurul, I Made Teguh 2016)(Kara and Cagiltay 2020)(Jucan and Simion 2015) (Andrianie, Yuniati, and Nugroho 2018) yaitu kerjasama anak dalam tim, anak mampu berkomunikasi dengan baik sesama teman sebaya, mampu mengenali teman bermainnya dan berperan aktif dalam kelompok. Jika anak mampu mencapai itu semua, dianggap anak tidak mengalami hambatan dalam perkembangan sosialnya.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dengan menggunakan Literature Review dapat disimpulkan dengan banyaknya angka keterlambatan perkembangan anak usia prasekolah yang sangat tinggi di Indonesia dan banyaknya faktor penghambat perkembangan sosial anak usia prasekolah. Sebelum dilaksanakan intervensi permainan kelompok action play yang bersifat tradisional, anak banyak yang tidak mampu mengenali sekitarnya. Bahkan untuk berinteraksipun anak tidak mampu. Pemberian intervensi permainan kelompok yang bersifat tradisional sangat memberikan dampak yang baik untuk menunjang perkembangan sosial anak lebih optimal, memberikan pemahaman dan metode bermain yang baik merupakan peran penting dari instruktur untuk keberhasilan permainan.

6.2 Saran

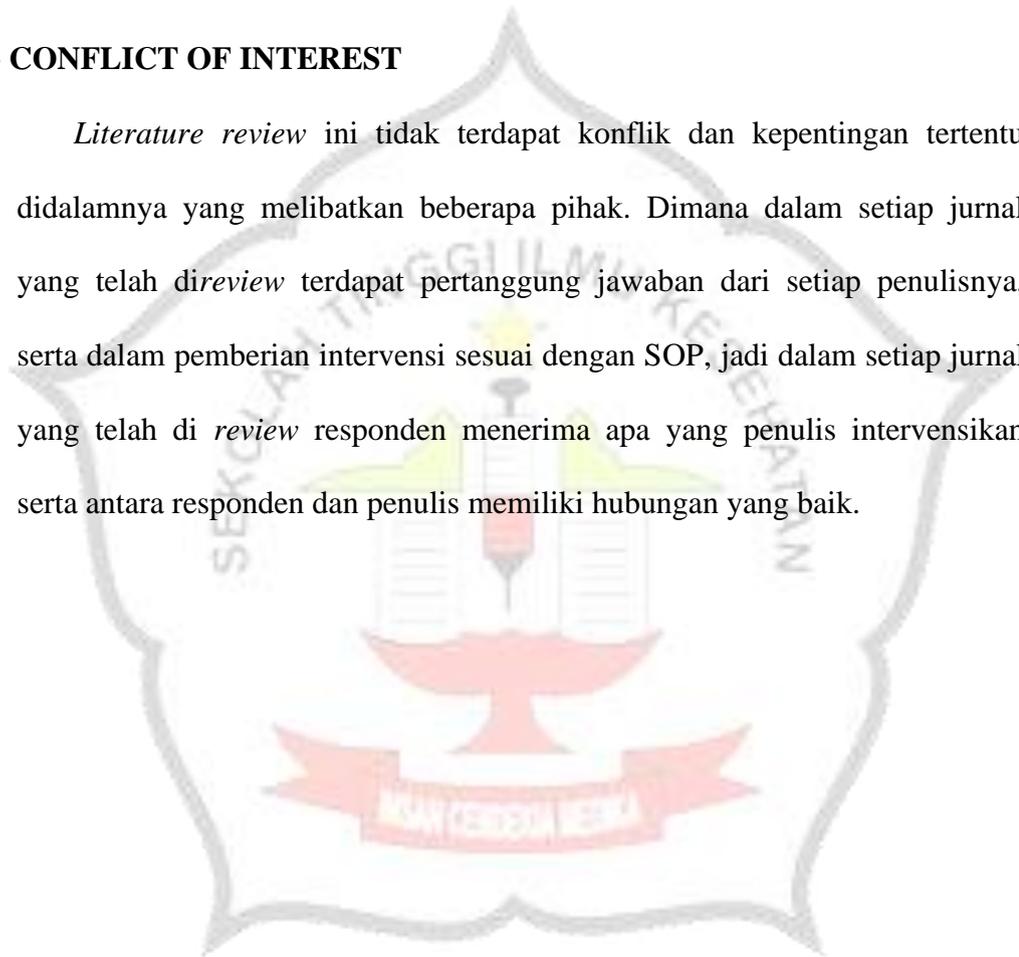
Adapun saran yang diberikan oleh peneliti:

1. Diharapkan untuk orang tua lebih memperhatikan perkembangan anak khususnya perkembangan sosial yang saat ini tidak begitu diperhatikan oleh orang tua dan menerapkan beberapa permainan *action play* di rumah bersama keluarga. Contohnya: petak umpet, siapa saya, ular naga atau permainan yang lainnya.
2. Diharapkan orang tua dan guru di sekolah lebih gencar mengenalkan permainan kelompok yang mampu membantu perkembangan sosial anak.

3. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode studi nyata atau *literature review* dan mengembangkan tema yang lebih baru untuk kasus hambatan perkembangan anak. Contohnya meneliti tentang "Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Motorik Anak"

6.3 CONFLICT OF INTEREST

Literature review ini tidak terdapat konflik dan kepentingan tertentu didalamnya yang melibatkan beberapa pihak. Dimana dalam setiap jurnal yang telah direview terdapat pertanggung jawaban dari setiap penulisnya, serta dalam pemberian intervensi sesuai dengan SOP, jadi dalam setiap jurnal yang telah di *review* responden menerima apa yang penulis intervensikan serta antara responden dan penulis memiliki hubungan yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Andrianie, Prilya Shanty, Rosita Yuniati, and Yustinus Joko Dwi Nugroho. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, Dan Emosi)." *Jurnal Psikohumanika* 10(2): 55–68.
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015. "Bambang Dinamika Kelompok.pdf." : 192.
- Dewi, Kadek Novia, I Nyoman Wirya, and Putu Rahayu Ujianti. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng." *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 5(3): 305–14.
- Eyup, Bozkurt. 2019. "Perceptions of Classroom Teachers about Traditional Children's Games." 11(4): 277–95.
- Gelisli, Yucel, and Elcin Yazici. 2015. "A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 197(February): 1859–65. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>.
- "GHO." <https://www.who.int/data/gho> (April 9, 2020).
- Goldstein, Thalia. 2018. "Developing a Dramatic Pretend Play Game Intervention." *American Journal of Play* 10(3): 290–308.
- Imron, Riyanti. 2018. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Prasekolah Di Kabupaten Lampung Selatan." *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik* 13(2): 148.
- Jucan, Dana, and Anca Simion. 2015. "Music Background in the Classroom: Its Role in the Development of Social-Emotional Competence in Preschool Children." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 180(November 2014): 620–26. <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.169>.
- Kara, Nuri, and Kursat Cagiltay. 2020. "Smart Toys for Preschool Children: A Design and Development Research." *Electronic Commerce Research and Applications* 39(2): 100909. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2019.100909>.
- Khoiruddin, M Arif. 2018. "Perkembangan Anak Ditinjau Dari Kemampuan Sosial Emosional." *Jurnal Pemikiran Keislaman* 29(2).
- Mayar, Farida. 2013. "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa." *AL-Ta lim* 20(3): 459.
- Mukhlis Akhmad, Furkanawati Handani. 2010. "Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional." : 11–28.
- Ni Luh Mira Wintari, I Nyoman Jampel, Nice Maylani Asril. 2015. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Berbantuan Media Konkret Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak." *Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia* 3(1).
- Novi Ade Suryani. 2019. "Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A." *Potensia* 4(2): 141–50.

- <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>.
- Pendidikan, Jurusan, Guru Pendidikan, Anak Usia, and Universitas Pendidikan Ganesha. 2014. "Bersama Berbantuan Media Sederhana Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Di Tk." 2(1).
- Purnomo, Hendarti. 2013. "Peran Orang Tua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Parenting*: 34–47.
- Qoyyimah Nurul, I Made Tegeh, Mutiara Magta. 2016. "Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok a." *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2).
- Rini, Hildayani. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sloan, Seaneen, Karen Winter, Paul Connolly, and Aideen Gildea. 2020. "The Effectiveness of Nurture Groups in Improving Outcomes for Young Children with Social, Emotional and Behavioural Difficulties in Primary Schools: An Evaluation of Nurture Group Provision in Northern Ireland." *Children and Youth Services Review* 108: 104619.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740919309697>.
- "UNICEF." <https://www.unicef.org/> (April 9, 2020).
- Widiawati & Sugiman. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak."
<http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2017/05/ARTIKELIIS.pdf>.

