



**PENGARUH PERMAINAN LUDO TERHADAP KETERAMPILAN
SOSIAL ANAK USIA DINI DI PAUD BAKTI IBU JORONG SOPO
BAWAK KECAMATAN SUNGAI AUR KABUPATEN PASAMAN BARAT**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi
(S1)
Pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :

**Nur Ainun
Nim 1830109043**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **NUR AINUN, NIM : 1830109043** dengan judul : **“Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Ludo Pada Anak Usia Dini Di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat”**, memandang bahwa proposal skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dilanjutkan ke Agenda Sidang Munakasyah Skripsi.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Batusangkar, Juli 2022

Pembimbing



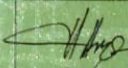

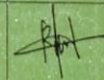
ELIS KOMALASARI, M.Pd

NIP. 198506062009122006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama NUR AINUN, NIM: 1830109043, dengan judul "PENGARUH PERMAINAN LUDO TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI PAUD BAKTI IBU JORONG SOPO BAWAK KECAMATAN SUNGAI AUR KABUPATEN PASAMAN BARAT", telah diuji dalam Sidang *Munqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Agustus 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperiunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Jhoni Warmansyah, M. Pd NIP. 1991 06142018011003	Ketua Penguji		16/8-2022
2.	Meliana Sari, M. Pd NIDN. 2014039002	Sekretaris Penguji		16/8-2022
3.	Restu Yuningsih, M. Pd NIDN. 201702012025	Anggota Penguji		16/8-2022

Batusangkar, Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Ainun
Nim : 1830109043
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Durian/17 Desember 1999
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Demikianlah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat**”, adalah hasil karya sendiri, bukan plagiasi. Apabila dikemudian hasil terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Agustus 2022

Saya membuat pernyataan,



Nur Ainun

NIM.1830109043



Nama : Nur Ainun
NIM : 1830109043
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Durian/17 Desember 1999
Alamat : Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat
Jenis Kelamin : Perempuan
Golongan Darah : B
Nama Orangtua : Ayah : Naswar Hasibuan
Ibu : Maryuli
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Pendidikan : 1. SDN 12 Sungai Aur (2012)
2. SMPN 1 Gunung Tuleh (2015)
4.SMAN 1 Gunung Tuleh (2018)
Organisasi Yang Pernah Di Ikuti : IMPASBAR-TD
Pendidikan Terakhir : S1 Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar (2022)
Motto : Rahasia Kesuksesan adalah Melakukan hal yang Biasa Secara tak Biasa
Keberhasilan dan Kesuksesanmu adalah Tidak luput dari Do'a Orang Tua

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulillahillobbil Alamin. Rasa syukur berlimpah hanya kepada Allah SWT, Jika bukan karena rahmat, kasih dan sayangNya penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya kecil ini. Manjadda wajaqda (siapa yang bersungguh-sunggu pasti dia yang beruntung) kata yang sangat berpengaruh untuk tetap berjuang, meskipun jalan yang ditempuh terjal dan bukan berarti menyurutkan tekad semangatku untuk percaya bahwa janji Alla SWT itu pasti.

Sholawat berangkaian salam semoga senantiasa tercurahkan untuk seorang lelaki sangat luar biasa, penuh cinta dalam kekeluargaan, penuh kasih dalam persaudaraan, penuh sayang dalam kehidupan, Rasulullah Muhammad SAW. "Allahumma sholli'Ala sayyidina Muhammad, wa'ala'ali Sayyidina Muhammad".

Terima kasih Inun ucapkan kepada ibu Dra Desmita, M.Si selaku Pembimbing Akademik, terimakasih kepada Ibunda Elis Komalasari, M.Pd selaku pembimbing dalam penulisan skripsi yang telah meluangkan waktu dan mentransformasikan ilmunya, memberi nasehat, memberi motivasi, membimbing segala upaya yang dimiliki tanpa merasa lelah dan letih namun tetap menyempatkan waktunya disela-sela kesibukan yang dimiliki ibu demi untuk membimbing penyelesaian skripsi ini dengan baik. Semoga kebaikan dan pengorbanan waktu yang ibu berikan kepada Inun dapat dibalas Allah SWT.

Dan terima kasih rada ucapkan kepada bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M. Pd selaku penguji 1 dan Ibu Restu Yuningsih, M. Pd selaku penguji 2 yang telah memberikan arahan, saran dan motivasi kepada Inun dalam menyelesaikan skripsi ini. Walaupun ibu dan bapak memiliki kesibukan masing-masing masih menyempatkan dalam membimbing dan memberikan nasehat kepada Inun. Jasa yang

telah ibu/bapak berikan tidak akan rada lupakan. Sekali lagi Inun ucapkan terimakasih kepada bapak/ibu penguji.

UNTUK ORANG TUA Tercintaku
Kupersembahkan karya kecil untuk Ayah Umak..

Teristimewa kepada cinta pertama sejatiku, malaikatku di bumi, pelita hati sang idola cinta.. Ayah tersayang (Naswar Hasibuan) dan umak tercinta (Maryuli),,,

Ayah, maafkan Inun yang belum bisa membahagiakan Ayah, Inun Cuma banyak mengeluh sama ayah mintak ini mintak itu.

Maafkan Inun yang selama ini hanya mementingkan ego sendiri, keras kepala, kadang tidak menurut sama ayah sehingga banyak terdapat perkataan Inun yang selalu membuat ayah marah.

umak, maaf Inun yang belum bisa melukis seyum Indah dan belum bisa membahagiakan umak, Inun sering buat umak marah karena ulah Inun,

Terima kasih untuk semua kasih sayang, cinta, do'a, semangat lelah dan segala pengorbanan untuk Inun putri Pertama Ayah Umak. Tanpa mengharapkan balasan, bekerja banting tulang demi lancarnya perkuliahan Inun, Inun selalu mintak uang langsung dikirim kadang bahkan kadang umak nelson masih ada uangnya nak, gimana kuliahnya lancar,

kalan ayah girim uang pasti ditanya kalau kurang bilang ya nak meskipun bukan Cuma Inun aja yang harus dipikirin Ayah sama umak untuk soal kiriman masih ada adek-adek Inun yang Kuliah di Jakarta yang bahkan lebih banyak pengeluarannya ada juga yang Sekolah di Pesantren Panyabungan dan 2 adek yang SD tapi ayah

sama umak gak pernah bilang gak ada uang pasti bilangnya nantik dikirim ya entah walaupun gak ada uangnya pasti di usahain sama ayah dan umah agar pendidikan anak-anaknya lancar. Terimakasih juga Ayah umak yang telah menjadi tempat Keluh Kesah Inun dimana Inun selalu geluh tentang inilah tentang itulah tetapi umak selalu dengarin memberi Nasehat, mendo'akan agar lancar terus urusan Inun, uni persembahkan karya kecil ini untuk umak dan ayah sebagai tanda bukti keseriusan uni dalam menuntut ilmu. Umak dan ayah alasan terbesar uni tetap bertahan dan berjuang. Semoga uni bisa membahagiakan umak dan ayah dan selalu menjadi anak yang berbakti dan membanggakan di dunia sampai akhirat, amiiin.....

INUN Sayang Ayah umak LOVE YOU MAK Ayah

Adik-Adik UNI Tersayang

untuk adik-adik ku tersayang Mawaddah, Parlindungan Hasibuan, Ahmad Permata dan sikecil Natasya Hasibuan, terima kasih atas doa dan semangat yang selalu diberikan untuk uni selama ini dan sumber inspirasi bagi unimu, kelelahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Besar harapan uni dapat menjadi contoh yang baik bagi adik-Adik sehingga mampu menjadi sosok yang jauh lebih hebat dari uni.

Terimakasih kepada adik uni Addah yang selalu memberi semangat kepada uni pada saat ada masalah selalu disemangatin diberi nasehat meskipun teman berantam sih kalau dirumah, semangat Kuliahnya untuk adik uni Addah untuk mengejar cita-citamu jangan pernah mengeluh, semangat juga buat adik uni Indung sekolah di Pesantrennya Buat Ayah umak bangga jangan sering geluh-geluh dan semangat juga Adik uni ATA adik yang selalu ada-ada aja kelakuannya yang random hehehe semangat belajarnya karna dah kelas 6 bentar lagi masuk SMP lagi dan semangat juga Belajarnya

adik uni si bungsu Tasya adik yang paling dekat dengan uni kawan berantam juga yang kalau di suruh pasti ada aja alasannya yang paling pandai gomong yang pandai gambil hati orang hehehe....

Keluarga Besar

Terima kasih Inun ucapkan kepada semua keluarga besarku Nenek, Ompung, uci-uci, Mamak-mamak, Bapak, Etek, uwak-uwak Sepupu-Sepupu yang luar biasa yang selama ini telah mendoakan, memberikan semangat dan menyanyangi Inun. Mengajari dan mengingatkan demi kebaikan Inun. Masih ingat rasanya pas disemangatin oleh uci Iyus hehehe sama Bapak Doni yang selalu cari solusi untuk kuliah Inun Pasti langsung Nelpon dan kasih nasehat Semoga Inun bisa jadi anak, cucuk, kakak dan adek yang baik di tengah-tengah keluarga kita.

Sahabat Atak Hita

Teruntuk sahabatku tersayang (Koum-Koum Nita, Zahra, Tia dan Nisa). Terimakasih sudah menjadi pendengar, sahabat, saudara bagi Inun selama 4 tahun lebih ini. Bersama koum-koumku selama pas kuliah rasanya bahagia, masih teringat dimana pas pertama kenal pas semester 1 karena bahasa kita sama sampai sekarang masih berhubungan baik, koum-koum yang yang selalu membuat Inun bahagia yang selalu membantu Inun, kalau Inun mintak tolong sangsung mau, tak pernah lupa untuk bisa bahagia walau serumit apapun masalah yang kita hadapi satu persatu, tidak lupa juga untuk saling mensupport, mengingatkan ketika salah satu diantara kita merasa jatuh, curhat, bercerita konyol ketika sama-sama suntuk. Semoga sampai nanti-nanti persahabatan ini tetap terjalin indahI

Love you My Friends.

Sahabat Inun In The Gens

Buat semua sahabat ku, Nanang, Bang Ki dan Bondan yang selalu memberikan semangat, Beb Nanang yang selalu dengar cerita yang kadang kalau geluh selalu bilang "semangat beb biar cepat wisudannya katanya mau cepat-cepat lulus wisuda harus semangat dong jangan menyerah", sama juga dengan Bang Ki kalau Inun cerita pasti dengar sering juga geluh ya Bang Ki kasih semangat "namnya juga kuliah dek tidak ada yang tidak mudah, harus semangat" terimakasih kepada GAIYS yang telah menjadi teman cerita, becanda gumpul barang, kalau sudah gumpul barang tu pasti lupawaktu ya hehehe terimakasih juga GAIYS sudah memberikan Inun suport.

Kakak dan Adik-Adik di Kos 3R

Buat semua teman-teman Inun yang ada di Kos 3R, yang tidak bisa Inun sebut kan satu persatu namanya terimakasih telah menjadi sahabat buat Inun selama ini, Indahnya pertemanan di KOS ini tidak dimana kalau ada masalah langsung diselesaiin meskipun terkadang ada selisih paham namanya jugakan banyak pikiran yang harus disatukan di Kos ini. Kakak Rini, Kak Rada dan Kak Resni yang selalu bantuin Inun mengajari Inun Pembuatan Skripsi Terimakasih AKAK-AKAK yang sudah bantuin Inun, Inun tidak akan pernah lupakan sampai bila-bila, terimakasih juga kepada Srik yang telah mengerti selama Inun temnjadi teman sekamar sama Inun yang selalu nyusahin Srik juga yang selalu bantuin INUN Menyemangatin Inun agar bisa menyelesaikan skripsi dan maaf Inun ucapkan karna telah merepotkan selama kita sekamar.

Keluarga PIAUD 2018

Khususnya PIAUD "B"

Terimakasih kepada teman-teman PIAUD B yang selama 4 Tahun lebih kita bersama menjadi keluarga dalam ikatan mahasiswa yang selalu kompak dalam hal apapun. Dan 4 tahun lebih sudah cukup bagi kita mengenali sifat masing-masing. Bersama kalian aku menikmati beragam karakter, bahasa yang berbeda. Terima kasih banyak yang telah mengenalkan Inun tentang kebersamaan, keseruan, keragaman, memberikan semangat walaupun terkadang sedikit lebih banyak ego dalam pertemanan kita selama ini dan pastilah jalan diantara kita berbeda, tetap semangat dan jangan pernah putus asa untuk mencapai bahagia.

ABSTRAK

Nur Ainun dengan NIM. 1830109043, Judul Skripsi **Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat**". Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mhmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya beberapa anak yang keterampilan sosialnya belum berkembang dengan baik. Terlihat dari masih ada anak yang bermain sendiri, masih ada anak yang kurang empati terhadap temannya, kurang berkomunikasi dengan anak lain, ada juga anak yang disuruh pendidik untuk menjawab pertanyaan pendidik anak tersebut hanya diam saja. Hal ini karena permainan yang dibuat pendidik kurang menarik atau bervariasi yang membuat anak mudah bosan dan kurang minat dalam belajar, sarana dan prasarana masih rendah yang membuat anak kurang meminati pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan disain *pre-eksperimen* dan tipe *one grup pretest-posttes*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak yang berjumlah 20 orang dengan sampel 10 orang anak dengan tehnik pengambilan sampel *purposive sampling*. Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian lihat dari pengolahan data hasil dari rata-rata *pretest* yaitu 18,7 dan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali *treatment* pertama hasilnya yaitu 19,3, *treatment* kedua hasilnya yaitu 20,8, *treatment* ketiga hasilnya yaitu 22, 3 dan *treatment* keempat hasilnya yaitu 24,2 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 25,5. Jadi permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Setelah dilaksanakan analisis uji t diperoleh hasilnya yaitu $t_0 = 10,14$, sedangkan t_1 yaitu hasilnya $N-1=10-1=9$ diperoleh nilai 2,26 maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $10,14 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan ludo, anak usia dini

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat Nyalah penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tak lupa pula penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat islam. Semoga shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW dan para sahabat-sahabatnya dan kita tergolong kepada orang-orang ahli surga-Nya. Amin.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai tanda bukti penyelesaian Strata Satu (S.1) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Pada penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Terutama pada kedua orangtua, pembimbing dan teman-teman. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri, memohon ampun semoga bantuan, motivasi dan bimbingan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya dan diberikan balasan oleh Allah SWT, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua. Amin.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali mendapatkan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya khususnya buat kedua orang tua penulis yaitu ibunda Maryuli dan ayahhanda Naswar Haibuan, beliau adalah orang yang menjadi alasan utama bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini dengan

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar Bapak Dr. Marjoni Imamora, M. Sc yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Adripen, M.Pd yang selalu memberikan kemudahan dalam hal menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd yang selalu memberikan masukan dan motivasi pada penulis skripsi ini.
4. Ibunda Elis Komalasari, M.Pd sebagai pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah, M.Pd dan Buk Restu Yuningsih, M.Pd selaku penguji seminar yang telah meluangkan waktu untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu LPPM yang telah memberikan kemudahan bagi penulis untuk melakukan penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu perpustakaan Institut Agama Islam Negri (IAIN) Batusangkar.
8. Ibu Yusmiarti selaku Kepala Sekolah dan Guru-Guru PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak yang telah memberi izin, kesempatan dan waktu bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Peserta didik kelas A di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak usia 4-6 tahun yang telah menjadi objek penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu tercinta dan ayah kusayang, adik, keluarga besar memberi motivasi, serta ribuan doa yang selalu dicurahkan pada setiap hembusan nafas yang membuat penulis bisa seperti saat sekarang ini dan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2018 yang senasib dan seperjuangan yang telah memberikan motivasi serta semangatnya dalam penyusunan skripsi ini, serta berbagai keceriaan dan kebersamaan baik suka maupun duka semasa menjalani bangku perkuliahan.
12. Sahabat In The Gengs serta adik-adik kost yang telah memberikan motivasi serta semangatnya dalam penyusunan skripsi ini. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Batusangkar, November 2021
Penulis



Nur Ainun
NIM 1830109043

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GRAFIK.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Pembatasan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	30
D. Defenisi Operasional	33
E. Pengembangan Instrumen	34
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data Penelitian	43

B. Penguji Prasyarat Analisis Data	69
C. Uji Hipotesis	70
D. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi	77
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penilaian.....	29
Tabel 3.2 Jumlah Anak di PAUD Bakti Ibu.....	31
Tabel 3.3 Sampel Penelitian di PAUD Bakti Ibu.....	32
Tabel 3.4 Jumlah Anak A PAUD Bakti Ibu.....	33
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Sosial.....	35
Tabel 3.6 Klasifikasi Skor Keterampilan Sosial.....	38
Tabel 3.7 Lembar Observasi Keterampilan Sosial.....	39
Tabel 4.1 Data Pretest.....	44
Tabel 4.2 Klasifikasi Skor Perkembangan Keterampilan Sosial.....	46
Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Treatment.....	47
Tabel 4.4 Data Treatment1.....	51
Tabel 4.5 Data Treatment2.....	55
Tabel 4.6 Data Treatment3.....	59
Tabel 4.7 Data Treatment4.....	63
Tabel 4.8 Data Prosstest.....	65
Tabel 4.9 Perolehan Hasil Keterampilan Sosial.....	65
Tabel 4.10 Perbandingan Hasil Pretest dan Posstes.....	67
Tabel 4.11 Uji Homogenitas.....	70
Tabel 4.12 Perhitungan Untuk Memperoleh Data t.....	71
Tabel 4.13 Tabel t.....	73

DAFTAR GRAFIK

Garafik 4.1 Data Pretest.....	44
Garafik 4.2 Data Posstest.....	66
Garafik 4.3 Grafik Perbandingan Nilai pretest dan posttest.....	68
Grafik 4.4. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posstest.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bermain Ludo.....	50
Gambar 4.2 Bermain Ludo.....	54
Gambar 4.3 Bermain Ludo.....	58
Gambar 4.4 Bermain Ludo.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang usia 0-6 tahun dimana pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dalam 6 aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral, fisik, dan seni. Menurut Augusta (Pebrian, 2017:1-11) hakikat anak usia dini merupakan anak yang memiliki keunikan tersendiri seperti adanya tahap pertumbuhan dan perkembangan anak dalam aspek-aspek perkembangan yang khusus sesuai dengan tahap perkembangan yang dilalui anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang dilakukan oleh anak pada usia 0-6 tahun dimana pada usia ini anak dapat mengembangkan sikap kepribadian, aspek perkembangan, minat dan bakat anak sebagai persiapan untuk memulai pendidikan yang lebih lanjut.

Sejak usia dini anak sudah mampu mengenal dan menghadapi perbedaan hidup orang lain dimana anak bisa bersosialisasi dengan orang lain agar sosial dan emosional anak berkembang dengan baik. Menurut Seriati dan Hayati (Zahro, 2018: 74-79) keterampilan sosial merupakan suatu cara yang digunakan ketika individu berusaha untuk melakukan ataupun menjaga suatu hubungan sosial.

Keterampilan sosial merupakan suatu bentuk sikap, perilaku, tindakan, perbuatan, seseorang untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Menurut Hargie dan Saunders (Suud, 2017: 227-252) keterampilan sosial merupakan suatu keterampilan yang kompleks untuk menunjukkan suatu sikap yang bernilai baik bagi lingkungan sekitarnya. Pada usia dini anak sangat perlu sekali penanaman keterampilan dalam sosial anak agar anak bisa berbicara dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Menurut Rogers dan Ross (Syafriada, 2014: 375-384) menyatakan bahwa keterampilan sosial anak usia dini merupakan suatu keterampilan

untuk menilai apa yang terjadi dalam kondisi sosial, memahami, mengoreksi dan menafsirkan tindakan dan kebutuhan anak-anak dalam kelompok bermain, serta keterampilan untuk membayangkan tindakan terjadi untuk memilih salah satu yang paling sesuai. Menurut Combs dan Slaby (Syafri, 2014: 375-384) menyatakan bahwa manfaat dari keterampilan sosial adalah untuk melakukan suatu interaksi dengan lingkungan sosial dalam kegiatan sosial yang memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun manfaat bagi orang lain.

Menurut Suyanto (Kore, dkk, 2020: 107-116) menyatakan bahwa bermain merupakan suatu proses pemecahan masalah, pada saat anak-anak dihadapkan dengan berbagai situasi, kondisi, teman serta objek nyata maupun imajinasi yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berpikir dan memecahkan masalah. Menurut Desmita (Kore, dkk, 2020: 107-116) mendefinisikan bahwa “permainan merupakan suatu aktifitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik itu bersifat fisik, intelektual, sosial, moral maupun emosional”.

Menurut Kristiani (2015: 101) menyatakan bahwa ludo merupakan permainan yang dimainkan oleh dua (2) orang sampai dengan empat (4) orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna-warna yang berbeda dengan tujuan akhir mencapai finish sebagai penenang dalam permainan. Menurut Mulyani (Kore, dkk, 2020: 107-116) menyatakan bahwa permainan ludo merupakan salah satu permainan yang dimainkan didalam sebuah lembar kertas bergambar memiliki 4 kotak-kotak dengan warna yang berbeda dan 72 kotak kecil untuk menentukan 1 pemenang dalam permainan.

Menurut Ningsih dan Pritandhari (2019: 50-59) menyebutkan bahwa permainan ludo merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan 2 sampai dengan 4 orang pemain untuk memindahkan 4 bidak poin dengan mengocok dadu agar mendapatkan poin. Dalam permainan ini awal permainan angka yang didapatkan harus 6 agar bisa keluar dari sudut rumah ludo. Menurut Kore, dkk, (2020: 107-116) menyatakan bahwa

permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti anak dapat melatih emosi serta moral anak, karena dalam proses bermain anak dituntut untuk bermain jujur, adil, serta memiliki pesan moral seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, keakraban, toleransi, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, aktif, lapang dada (kalau kalah) dan lain sebagainya.

Dalam keterampilan sosial juga ada beberapa indikator yang dapat dilihat sebagaimana menurut Curtis (Maulana, dkk, 2018: 1-10) sebagai berikut: (1) empati, (2) bertanggung jawab, (3) mandiri, (4) kerjasama, (5) kesopanan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2022 menunjukkan bahwa keterampilan sosial di PAUD Bakti Ibu masih kurang berkembang dengan baik. Observasi yang dilakukan tersebut peneliti melakukan wawancara dengan pendidik di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak mengenai keterampilan sosial anak di PAUD tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dari pendidik tersebut, ada beberapa anak yang keterampilan sosialnya belum berkembang dengan baik. Terlihat dari masih ada anak yang masih bermain sendiri, kurang berkomunikasi dengan anak lain, ada juga anak yang disuruh pendidik untuk menjawab pertanyaan pendidik anak tersebut hanya diam saja. Hal ini karena permainan yang dibuat pendidik kurang menarik atau bervariasi yang membuat anak mudah bosan dan kurang minat dalam belajar, sarana dan prasarana masih rendah yang membuat anak kurang meminati pembelajaran tersebut.

Dari permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dilapangan seperti keterampilan sosial pada anak usia dini belum berkembang dengan baik, Masih ada anak yang kurang empati terhadap temannya, sarana prasarana masih rendah atau belum bervariasi yang membuat anak kurang meminati pembelajaran tersebut dan meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini.

Jadi dalam memberikan keterampilan sosial pada anak sangatlah perlu peran pendidik dalam mengembangkan sosial anak seperti dalam memberikan pembelajaran yang menarik pada anak, sarana dan prasarana yang memadai dan skil dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar anak tidak mudah bosan dalam belajar. Melalui permainan ludo peneliti mengharapkan agar dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Penelitian yang serupa sama dengan judulnya, namun beda permainannya juga dilakukan peneliti oleh Maulana, ddk (2018). “bermain ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini”. Bermain ludo king dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini metode bermain ludo king mampu memberikan pembelajaran untuk anak usia dini dalam aspek kemampuan sosial anak sejak dini. Dengan metode bermain ludo king dapat melatih kemampuan sosial anak dan juga emosi pada anak usia dini yang akan membentuk kemampuan sosial anak terhadap lingkungan sekitarnya, jadi sosial pada anak akan terlatih jika sudah dibiasakan sejak usia dini.

Penelitian lain yang serupa dengan yaitu yang diteliti oleh Laiya (2020) dengan judul penelitian “pengembangan media lutem (ludo tema) pada perkembangan sosial emosional anak”. Pengembangan media lutem (ludo tema) dalam merangsang sosial emosional anak, dengan melakukan uji coba kelompok kecil hingga kelompok besar, dimana pada saat melaksanakan uji coba kelompok kecil pada bulan Januari, media lute mini banyak direvisi dan respon mahasiswa yaitu 17% dengan warna yang tidak bervariasi dan tidak sesuai dengan tema. Sehingga pada akhirnya peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan respon mencapai sangat baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas banyak sekali permasalahan yang ditemukan dalam penelitian pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial pada anak usia dini belum berkembang dengan baik.
2. Masih ada anak yang kurang empati terhadap temannya.
3. Sarana prasarana masih rendah atau belum bervariasi yang membuat anak kurang meminati pembelajaran tersebut.

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan, maka adapun rumusan masalah adalah pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu mengkaji tentang “pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapaun manfaat penelitian metode eksperime adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian yang dilakukan peneliti sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
 - b. Sebagai informasi pengetahuan untuk apakah permainan ludo dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial bagi peserta didik.
 - b. Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pembelajaran keterampilan sosial.
 - c. Guru dapat menerapkan pembelajaran ketrampilan sosial dengan menggunakan strategi bermain ludo.
 - d. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Keterampilan Sosial

Keterampilan yaitu terampil dalam berbicara/berinteraksi dengan orang lain, anak mampu berinteraksi sejak masih dalam kandungan ibu sudah mulai menstimulus anak untuk bisa berinteraksi. Berinteraksi dilakukan anak setiap harinya, biasanya anak melakukan interaksi pada saat bermain karena pada dasarnya dunia anak merupakan bermain.

Menurut Sujiono (Setiawan, 2016: 1-8) keterampilan sosial adalah salah satu potensi yang dimiliki anak untuk menilai apa yang sedang terjadi disekitar lingkungan sosial anak. Keterampilan anak untuk bisa berinteraksi dengan orang lain seperti pada saat bermain apakah anak mampu berbicara atau berinteraksi dengan orang lain.

Keterampilan sosial keahlian, kemampuan, dan potensi anak untuk hidup dan menempatkan diri dengan sosial yang ada dilingkungan sekitarnya. Anak harus bisa menghargai orang lain, pendapat orang lain bagaimana anak bisa memberikan dan menyelesaikan masalahnya dengan tepat. Menurut Sutini, Rahayu dan Hamid (2014: 1-7) keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerjasama, berpartisipasi, dan beradaptasi agar dapat membentuk simpati, empati, mampu memecahkan permasalahan serta disiplin terhadap tatanan nilai dan etika yang berlaku.

Dilihat dari pengertian keterampilan sosial menurut Morrison (Setiawan, 2016: 1-8) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan anak mampu mempelajari bagaimana cara berinteraksi, menyesuaikan diri, serta menjalin hubungan yang baik dengan orang lain yang ada dilingkungan sekitarnya seperti berbicara dengan teman sebayanya dan orang yang lebih dewasa. Dengan keterampilan sosial yang tinggi anak akan memiliki sikap bersosial yang baik di

lingkungannya seperti anak mempelajari bagaimana ada rasa peduli kepada orang lain, anak dapat membantu orang lain yang membutuhkan pertolongan karena anak memiliki keterampilan sosial yang tinggi.

Keterampilan sosial merupakan keahlian yang dimiliki anak sejak masih kecil dilihat dari bagaimana orang tua memberikan stimulus kepada anak agar anak memiliki sosial yang baik dengan lingkungan yang ada disekitarnya, karena dengan memiliki sosial yang baik maka anak mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dan bisa juga menambah kosa kata bahasa anak pada saat berinteraksi dengan orang lain.

Selanjutnya dengan keterampilan sosial anak dilihat saat bermain apakah anak bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya atau anak tersebut hanya bermain sendiri. Dengan keterampilan sosial anak akan paham bagaimana berkomunikasi dengan baik kepada orang lain, karena dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lainpun perlu tata bahasa yang baik.

Orang yang memiliki sosial yang tinggi dapat berperilaku dan mencerminkan sikap yang baik dilingkungan sekitarnya, orang yang tidak memiliki sosial yang tidak baik atau tidak mampu bersosial dengan orang lain akan bersifat buruk bagi anak. Dalam bersosial yang baik dengan orang lain maka anak dapat diterima dilingkungan sekitarnya, jika tidak ada temannya bermain maka anak merasa tidak senang dalam bermain. Maka keterampilan sosial sangatlah penting bagi anak usia dini agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu proses berinteraksi yang mencakup emosi, empati, sikap ramah, kerjasama, membantu, sikap kekeluargaan, bersaing, ketergantungan, tidak mementingkan diri sendiri, perilaku sopan santun, menerima pendapat

orang lain serta memiliki empati yang tinggi agar anak dapat berinteraksi dan berbicara dengan baik dilingkungan sekitarnya.

Disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak mampu bersosial dengan baik seperti sikap ramah terhadap orang lain bukan hanya sikap ramah tetapi juga harus memiliki bahasa yang santun pada saat berbicara dengan orang lain. Keterampilan sosial merupakan keahlian seorang individu dalam melakukan interaksi dengan orang lain yang ada dilingkungan sekitarnya. Jadi melalui bermain anak dapat bersosial atau berbicara dengan orang lain yang ada disekitarnya keterampilan sosial yang dilakukan oleh anak agar berkembang dengan baik apabila orang tua melakukan stimulus kepada anak sejak anak dalam kandungan dan setelah anak lahirpun orang tua melakukan stimulus agar keterampilan sosial anak berkembang dengan baik.

2. Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Menurut Seriati dan Hayati (Zahro, 2018: 74-79) mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan yang diperoleh individu mulai dari proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat.

Keterampilan sosial yang harus dimiliki anak merupakan kemampuan bersosial agar anak dapat diterima dengan baik dilingkungan masyarakat dimana dalam bersosial sangatlah penting karena manusia hidup memerlukan orang lain. Keterampilan sosial yang dimiliki anak maka anak dapat memahami perasaan orang lain, sikap orang lain, dan kondisi orang lain dimana anak mampu mengungkapkan perasaannya sendiri.

Menurut Curtis (Maulana, dkk, 2018: 1-10) menyatakan bahwa aspek-aspek keterampilan sosial yang dimiliki anak adalah sebagai berikut:

a. Empati

Sejak dini orang tua sudah mengajarkan anak agar memiliki empati kepada orang lain bagaimana anak merasakan apa yang dirasakan orang lain. Keterampilan sosial dalam memahami perasaan orang lain sangatlah perlu bagi anak agar anak bisa mengerti perasaan orang lain sebagai sikap kepedulian dan saling menghargai kepada orang lain.

Sebagai contoh untuk menstimulus anak agar anak memiliki empati kepada orang lain yaitu ketika anak bersedih karena kucing kesayangannya mati maka orang tuapun turut berempati apa yang dirasakan anak tersebut disini anak akan belajar bagaimana cara berempati kepada orang lain nantinya.

b. Bertanggung jawab

Menurut Jacob (Gusmaniarti dan Suweleh, 2019: 27-37) menyatakan bahwa perilaku tanggung jawab merupakan perbuatan yang menunjukkan kemandirian. Mengajarkan anak untuk mampu bertanggung jawab atas apa yang diperbuatnya sejak usia dini untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak. Mengajarkan anak seperti kesadaran anak terhadap tingkah laku dan perbuatannya yang sengaja maupun tidak disengaja serta memberikan tugas untuk meningkatkan kepercayaan pada anak bahwa anak mampu melakukannya.

c. Mandiri

Anak mampu melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain, melakukan aktifitas apa yang diinginkan sampai anak mendapatkan hasil, ataupun untuk memilih alat belajar yang diinginkan, memilih teman bermain, serta dapat berperilaku sosial dengan teman-temannya.

d. Kerjasama

Orang tua mengajarkan anak dalam melakukan kerjasama dimana dengan kerjasama anak akan mengembangkan keterampilan sosial anak seperti pada saat bermain ajarkan anak

kerjasama membereskan mainan. Keterampilan sosial dalam kerjasama sangatlah bagus bagi anak dimana anak mengetahui bahwa dengan bekerjasama maka pekerjaan akan cepat selesai dan saling menghargai sesama bukan hanya mementingkan dirinya sendiri.

e. Kesopanan

Sejak anak usia dini orang tua mengajarkan anak bagaimana berbicara dengan sopan santun kepada orang lain. Seperti bagaimana tata krama berbicara kepada orang lain agar anak terbiasa nantinya.

Dilihat dari aspek-aspek kerampilan sosial diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial harus diberikan pembelajaran sejak dini kepada anak, jadi orang tua harus bisa memeberikan stimulus kepada anak agar anak paham tentang bersosial dengan lingkungan yang ada disekitarnya agar anak juga bisa diterima dengan baik di lingkungannya.

Keterampilan sosial bisa dilakukan pada saat bermain belajar sambil bermain sangatlah bagus bagi anak dimana pada saat bermain orang tua juga dapat memberikan pembelajaran kepada anak agar anak tidak mudah bosan memberikan pembelajarannya sedikit-sedikit tetapi sangat berarti bagi perkembangan anak.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Sebuah keterampilan sosial memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial untuk memperoleh proses belajar dan stimulus bagi orang tau dan pendidik. Faktor-faktor yang memepengaruhi keterampilan sosial sebagai sarana dan sebagai pembelajaran agar mengetahui kondisi keterampilan sosial anak. Berikut ini adalah faktor-faktor dapat yang mempengaruhi keterampilan sosial menurut Hasanah (2019: 1-14) yaitu:

a. Faktor kondisi anak

Kondisi anak juga dapat mempengaruhi faktor keterampilan sosial anak seperti anak bersifat pemarah, pemurung, periang, pemalas, penangis yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial anak. Kondisi keterampilan anak dilihat sejak dini dimana anak tersebut menunjukkan sikap yang ada dalam dirinya seperti anak tersebut emosinya tinggi seperti sering marah-marah.

Kondisi ini dapat mempengaruhi sosial anak jika saat bermain anak tersebut sering marah-marah kepada temannya maka interaksi antara anak dengan anak lainnya akan berkurang yang menyebabkan sosial anak kurang baik. Jadi sejak dini orang tua harus menstimulus emosi anak agar anak bisa mengendalikan emosinya dengan baik.

b. Faktor orang tua

Orang tua merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak dimana yang pertama anak kenal yaitu orang tua seperti peran orang tua mengajarkan anak bagaimana berbicara dengan orang lain dengan berbicara dengan orang lain juga menambah kosa kata bahasa anak.

Jadi orang tua berperan penting dalam keterampilan sosial anak agar anak bisa berinteraksi dengan orang lain seperti mengajak anak bermain ketaman atau kerumah tetangga supaya anak bisa bermain dengan teman sebayanya melalui bermain bersama dapat mengembangkan keterampilan sosialnya bisa berinteraksi baik dengan lingkungan sekitarnya.

c. Faktor teman sebaya

Peran teman sebaya merupakan dapat mempengaruhi faktor keterampilan sosial anak, dimana melalui bermain dengan teman sebayanya maka anak akan berinteraksi secara langsung yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Anak bermain dengan temannya akan saling berbicara juga akan menambah kosa kata bahasa anak. Jadi orang tua jangan melarang

anak bermain dengan temannya karena jika anak bermain dengan teman sebayanya maka sosial anak akan berkembang dengan baik.

d. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi keterampilan sosial anak dimana di lingkungannya anak menerima semua sosial bagaimana anak berinteraksi baik dengan lingkungan sekitarnya. Melalui proses interaksi sosial anak maka orang tua menjamin bahwa anaknya bisa bersikap dan berperilaku baik di lingkungan sekitarnya.

Menurut Lore, MR (Hasanah, 2019: 1-14) sosialisasi merupakan salah satu proses dimana anak mampu melatih keahliannya untuk merangsang keterampilan sosial untuk bertingkah laku dan bergaul dengan baik di lingkungannya.

Jadi faktor lingkungan sangatlah berpengaruh bagi keterampilan sosial anak dimana disitulah anak mendapatkan interaksi dengan masyarakat yang ada disekitarnya.

Perubahan sosial anak dapat bersifat mempengaruhi pergaulan anak yang diberikan orang tua dimana orang tua peran pertama dalam memberikan pembelajaran bersosial dengan orang lain. Bergaul dengan teman sebanyanya berpengaruh penting untuk keterampilan sosial anak dimana anak pada saat bermain dengan teman sebayanya kan berinteraksi dengan baik. Keterampilan sosial bisa ditingkatkan dengan berbagai cara bisa melalui media pembelajaran, bermain peran, permainan ludo dan lain sebagainya.

Menurut Lawrence dan Hurlock (Hasanah, 2019: 1-14) keterampilan sosial yaitu keterampilan bercakap-cakap dimana pada saat anak bercakap-cakap maka anak akan saling bertukar pikiran dan perasaan yang dirasakan dirinya sendiri diungkapkan melalui bercakap-cakap, menjalin persahabatan juga mempengaruhi keterampilan sosial dimana jika anak memiliki sahabat maka anak mempunyai teman bermain, bercerita dan melakukan aktifitas bersama

sahabat yang meningkatkan pergaulan anak, berperan dalam kelompok juga sangat berpengaruh keterampilan sosial dimana peran anak dalam kelompok memberikan ide atau gagasan yang dapat diselesaikan dengan kelompok dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan bersosial anak sangat memengaruhi pertumbuhan dan pengetahuan anak dimana dalam bersosial anak bisa berbicara dengan baik dan menambah kosa kata bahasa anak. Hal ini diperlukan untuk menumbuhkan perkembangan keterampilan sosial anak agar anak dapat berinteraksi dengan orang lain sejak dini karena sangat perlu sekali anak berinteraksi baik dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Keterampilan sosial anak dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk memahami perasaan, sikap, perilaku, emosi, dan bisa menilai apa yang sedang terjadi dilingkungan sekitarnya.

4. Permainan Ludo

a. Pengertian permainan

Main adalah suatu kegiatan yang melakukan permainan, menggunakan alat-alat permainan agar anak merasa senang. Dunia anak merupakan dunia bermain jadi ketika anak ingin bermain maka bebaskan anak untuk memilih dan melakukan permainannya dengan bebas karena pada dasarnya anak bermain dapat mengembangkan keterampilan pada anak. Pada saat bermain bebas bukan hanya bermain biasa tetapi juga media atau alat permainan yang dimainkan anak dapat dilakukan sambil belajar seperti bermain bola-bola warna maka anak bermain sambil mengenal warna-warna.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang berhubungan dengan dunia fantasi anak sehingga anak dapat memberikan pikirannya sendiri terhadap masalah pribadinya. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak

pada saat bermain anak bebas melakukan apa saja yang mau mereka mainkan karena pada saat bermain anak akan mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang ada dalam dirinya (Ardini dan Lestarinigrum, 2018).

Seperti pada saat bermain boneka-bonekaan anak-anak akan berbicara atau berkomunikasi dengan boneka tersebut. Jadi didalam dunia anak dipenuhi dengan dunia bermain yang sangat fantasi, mereka mengekspresikan diri mereka di saat bermain tersebut.

Bermain adalah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak untuk menjelajahi dunianya agar potensi-potensi yang ada dalam dirinya dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan usia anak (Ardini dan Lestarinigrum, 2018).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan bermain pura-pura, bermain peran jadi orang lain yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat permainan dan tidak menggunakan alat permainan sehingga poten-potensi yang ada dalam dirinya dapat berkembang dengan baik.

Permainan merupakan suatu perbuatan yang dilakukan oleh anak dapat dilaksanakan didalam ruangan maupun diluar ruangan disertai dengan perasaan senang pada saat dilakukannya permainan. Permainan anak usia dini. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat dan tanpa alat yang digunakan sebagai sarana aktifitas bermain (Fadlillah, 2016).

Permainan sangatlah banyak ragamnya salah satunya permainan edukatif yang dapat meningkatkan karakter bagi anak usia dini contohnya permainan balok, permainan puzzle, permainan bak pasir dan lain sebagainya yang dapat mengembangkan karakter dan keterampilan yang ada didalam dirinya sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas dapat peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang dilakukan untuk hiburan ataupun kesenangan seseorang permainan juga dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan seseorang. Pada saat melakukan permainan anak bebas memilih jenis permainan yang disukainya agar potensi yang ada dalam dirinya dapat berkembang dengan baik.

b. Alat Permainan

Menurut Nurlaili (2018: 229-241) menyatakan bahwa alat permainan merupakan suatu alat yang digunakan anak usia dini untuk memenuhi nalurinya pada saat bermain. Alat permainan merupakan suatu alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga dapat menghasilkan pengertian, memberikan suatu informasi, kesenangan, dan juga mengembangkan seluruh aspek perkembangannya (Kustiawan, 2016: 7).

Menurut Adans (Astini, dkk, 2017: 31-40) mengemukakan bahwa “permainan edukatif merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan suatu pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional maupun permainan modern yang diberi untuk pendidikan dan pelajaran”. Menurut Suryadi (Nurlaili, 2018: 229-241) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk membantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, dan disesuaikan dengan usia dan tingkatan perkembangan anak.

Sedangkan menurut Sugianto (Nurlaili, 2018: 229-241) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan suatu media sistem yang pada dasarnya yaitu proses yang sistematis dan

sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur serta pengelompokan anak. Alat permainan edukatif merupakan suatu alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan yang ada pada diri anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya dapat dilihat dari usia anak dan tingkat perkembangan anak.

Menurut Wiyani & Barnawi, 2016: 149) menyatakan bahwa alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan pembelajaran pada anak usia dini di taman kanak-kanak, alat permainan edukatif dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak secara optimal.

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan anak usia dini suatu alat permainan yang dapat dimainkan oleh anak usia dini agar potensi yang ada pada diri anak dapat dikembangkan secara optimal. Dengan adanya alat permainan edukatif anak usai dini dapat mempermudah anak untuk belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan perkembangan bermain yang sesuai dengan tingkatan usai anak.

c. Pengertian Ludo

Ludo merupakan salah satu permainan yang dilakukan oleh 4 orang anak dimana pada saat melakukan permainan anak-anak akan bergantian mengocok dadu agar diketahui berapa jumlah angka yang keluar, anak ludo yang memiliki 4 warna dibagi disudut rumah sesuai dengan warna anak ludo. Jumlah angka yang keluar pada saat pertama melakukan permainan merupakan harus angka 6 agar anak ludonya bisa jalan. Anak ludo memiliki 4 warnai yaitu warna biru, warna merah, warna hijau dan warna kuning.

Menurut Mahadi (Kore, dkk, 2020: 107-116) ludo merupakan salah satu permainan papan yang bahasa Jerman bentuk game *cross and circle*, sedangkan permainan dalam bahasa Amerika merupakan *parcheesi*, dan permainan dalam bahasa Inggris ludo. Dalam permainan ludo juga terdapat permainan ular tangga yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang pemain. Dalam permainan ludo juga dapat mengembangkan keterampilan sosial karena permainan ludo dapat berkomunikasi antar anak satu dengan anak yang lainnya dan juga dalam permainan ludo dilakukan oleh 2 atau 4 orang anak bukan bermain sendirian.

Ludo merupakan salah satu permainan yang bukan hanya dapat mengembangkan keterampilan sosial tetapi juga dapat mengembangkan kognitif anak dimana dalam permainan tersebut anak akan berfikir, keterampilan berfikir anak juga berkembang. Dalam melakukan permainan ludo anak akan saling berbicara dengan teman mainnya yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Ludo merupakan permainan yang dimainkan antara 2 anak sampai dengan 4 anak, dimana dalam permainan ini memiliki warna yang berbeda yang akan dimainkan sesuai dengan warna untuk mencapai tujuan finis siapa yang pertama sampai di *home* dengan jumlah anak ludo 4 itu merupakan pemenang pertama dalam permainan ludo. Menurut Mulyani (Kore, dkk, 2020: 107-116) dia mengatakan bahwa ludo merupakan salah satu permainan yang dimainkan didalam sebuah lembar kertas bergambar memiliki 4 kotak-kotak dengan warna yang berbeda dan 72 kotak kecil untuk menentukan 1 pemenang dalam permainan.

Dapat disimpulkan bahwa ludo merupakan salah satu permainan dikertas bergambar kotak-kotak memiliki 4 (empat) kotak dengan 4 warna yang berbeda seperti warna biru, merah, kuning dan hijau. Permainan ludo dimainkan oleh 2 sampai dengan

4 pemain dalam permainan ludo tersebut diawali dengan harus mengocok dadu sampai keluar 6 agar anak ludonya bisa jalankan poin sampai dengan garis finis.

d. Pengertian Permainan Ludo

Menurut Eliasa (Sumarsono, 2017: 70-83) menyatakan bahwa permainan merupakan salah satu kegiatan yang disusun sedemikian rupa yang merupakan aktualisasi diri terhadap kegiatan yang disukai, melalui permainan dapat membangun diri, pengenalan serta dapat juga mengespresikan diri dalam proses belajar mengajar agar tujuan belajar dapat tercapai. Sedangkan menurut Mumpuniarti (Sumarsono, 2017: 70-83) menyatakan bahwa permainan merupakan aktivitas rekreasi yang melibatkan peran-peran yang pasti dan juga melibatkan kerjasama atau disebut juga kompetisi beberapa orang ataupun lebih.

Dari beberapa pengertian permainan menurut ahli maka permainan adalah suatu perbuatan yang dilakukan untuk hiburan ataupun kesenangan seseorang permainan juga dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan seseorang. Pada saat melakukan permainan anak bebas memilih jenis permainan yang disukainya agar potensi yang ada dalam dirinya dapat berkembang dengan baik.

Ludo merupakan papan Jerman dalam bentuk permainan *cross and circle*, mirip dengan permainan India *pachisi*, permainan Amerika *Parcheesi* dan permainan Inggris ludo. Permainan tradisional India ini menggunakan papan seperti “ular tangga atau juga seperti monopoli” dan dapat dimainkan oleh dua orang atau samapai dengan empat orang. Setiap permaian akan berlomba untuk menjadi pemenang seperti siapa yang tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari markas ke bagian tengah

papan *home* yang jadi tujuan terakhir menjadi pemenang permainan (Marhadi, 2019: 2)

Sedangkan ludo merupakan salah satu permainan dikertas bergambar kotak-kotak memiliki 4 (empat) kotak dengan 4 warna yang berbeda seperti warna biru, merah, kuning dan hijau. Permainan ludo dimainkan oleh 2 sampai dengan 4 pemain dalam permainan ludo tersebut diawali dengan harus mengocok dadu sampai keluar 6 agar anak ludonya bisa jalankan poin sampai dengan garis finis.

Permainan ludo merupakan salah satu kegiatan bermain yang sudah dilakukan sejak zaman dahulu kala dan sudah menjadi permainan yang turun temurun sampai saat ini masih dimainkan oleh orang. Permainan tradisional yang diwariskan oleh nenek moyang merupakan permainan yang bernilai sangat tinggi bagi orang dimana dalam sebuah permainan mempunyai nilai yang sangat baik bagi sebuah perkembangan anak.

Menurut Afrianti, dkk (2018: 52-59) menyatakan bahwa aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan ludo mulai dari aspek sosial dimana dalam permainan ludo anak dapat menjalin sosial dengan anak yang lainnya, selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak (kognitif), dapat mengembangkan emosional anak, dapat mengembangkan fisik motorik anak, dapat melatih anak untuk bekerja sama, melatih anak untuk mengenal angka.

Menurut Ningsih dan Pritandhari (2019: 50-59) menyebutkan bahwa permainan ludo merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan 2 sampai dengan 4 orang pemain untuk memindahkan 4 bidak poin dengan mengocok dadu agar mendapatkan poin. Dalam permainan ini awal permainan angka yang didapatkan harus 6 agar bisa keluar dari sudut rumah ludo.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan ludo adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain yang dimainkan didalam sebuah kertas bergambar balok dengan warna yang berbeda setiap baloknya, untuk melakukan permainan pemain mengocok dadu agar mendapatkan poin sampai dengan garis *home* untuk menjadi pemenang.

e. Langkah-Langkah Permainan Ludo

Cara bermain ludo yaitu aturan dari permainan ludo ini yaitu terdiri dari dua (2) sampai dengan empat (4) orang pemain yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat poin dengan menggunakan dadu. Pemenangnya yaitu pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan. Sebelum melakukan permainan maka empat poin ludo disusun pada rumah yang sesuai dengan warnanya yang terdapat sudut papan. Sebelum mengeluarkan poin ludo dari rumah maka setiap pemain harus mendapatkan kocokan dadu yang berjumlah angka 6 pemenang ditentukan dengan melihat siapa nantinya yang pertama meletakkan seluruh poin ludo ke titik akhir sebagai pemenang (Kore, dkk, 2020: 107-116).

Dari penjelasan diatas maka langkah-langkah permainan ludo menurut Maulana, dkk (2018: 1-10) dilihat sebagai berikut:

- 1.) Carilah teman minimal 1 orang pemain dan maksimal 4 orang pemain untuk diajak bermain ludo bersama.
- 2.) Kemudian untuk bisa mengeluarkan poin, maka pemain harus mengocok terlebih dahulu dadu sampai keluar angka enam (6).
- 3.) Setelah mendapatkan angka enam (6), maka pemain dapat menjalankan poin tersebut sesuai dengan angka yang tertera pada dadu hasil kocokan.
- 4.) Pemain bisa memasukkan poin lawan ketempat asalnya, dengan cara jika pemain menginjak kotak yang sama.

- 5.) Tetapi didalam kotak ludo ada zona aman yang bergambar bintang, disana pemain bisa selamat jika pemain lain berada dikotak tersebut.
- 6.) Untuk menyelesaikan permainan, maka pemain harus sampai ke finis dengan syarat mengelilingi semua kotak ludo dan kembali kedaerah pemain tersebut.

f. Manfaat Permainan Ludo

Menurut Catron dan Allen (Kore, dkk, 2020: 107-116) menyatakan bahwa pada dasarnya melakukan permainan memiliki tujuan utama yaitu untuk memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal pada anak usia dini untuk melakukan pendekatan bermain yang kreatif, intraktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak tersebut. Menurut Freeman dan Munandar (Kore, dkk, 2020: 107-116) menyatakan bahwa permainan sebagai aktifitas yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik itu bersifat fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak.

Menurut Montolalu (Kore, dkk, 2020: 107-116) menyatakan bahwa manfaat bermain bagi anak dapat mengembangkan keterampilan anak, mencerdaskan otak, mengembangkan sosial anak, melatih empati, dan bermain juga bermanfaat sebagai media terapi (pengobatan). Manfaat permainan tradisional ludo yaitu untuk melatih emosi anak, melatih anak dalam bekerjasama, untuk mengembangkan dan membentuk otot kanan, dapat melatih otot kiri anak untuk berpikir, serta melatih strategi pengumpulan angka terbanyak agar bisa mengalahkan lawan main (Afrianti, dkk, 2018: 52-59)

Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari permainan ludo juga dapat mengembangkan aspek emosional anak dimana dalam permainan ini anak akan merasa senang ada juga merasa

degdegkan karena dalam permainan ini dapat juga mematikan lawan. Berdasarkan manfaat permainan ludo diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan ludo adalah sangatlah bermanfaat bagi keterampilan sosial, bukan hanya untuk keterampilan sosial tetapi juga aspek-aspek perkembangan anak usia dini seperti aspek perkembangan sosial emosional anak, kognitif, bahasa, fisik motorik dan lain sebagainya. Jadi melalui permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah: (Maulana, dkk, 2018) yang dilakukan penelitian tentang: “bermain ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini”. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial meningkat dengan menggunakan metode deskriptif. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan sosial melalui metode deskriptif pada anak usia dini.

Harapan peneliti seringkali mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil pengamatan kemampuan keterampilan sosial anak pada studi awal hanya 4 anak atau 38% dan meningkat menjadi 72% atau 7 anak pada siklus I dan pada siklus II adalah 80% atau 12 anak yang paham dari 15 anak. Kesimpulan dari metode deskriptif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan mudah dan menyenangkan. Berdasarkan paparan di atas maka perbedaan antara penelitian relevan tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: penelitian relevan, penelitiannya mengenali peningkatan kemampuan sosial melalui metode deskriptif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo.

2. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah (Laiya, 2020) yang dilakukan peneliti tentang “pengembangan media lutem (ludo tema) pada pengembangan sosial emosional anak”. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian menggunakan *research & development* (R & D).

Hasil dari penelitian ini adalah diperoleh dari uji pakar pembelajaran anak usia dini sebesar 89.07 % kemudian hasil uji ahli teknologi pembelajaran sebesar 87.34% serta uji ahli pengembangan sosial emosional sebesar 90.04%. Dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media lutem (ludo tema) bisa dipakai untuk melatih perkembangan sosial emosional pada anak dengan cara membekali calon pendidik dan mahasiswa PG PAUD.

3. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah (Hewi, 2020) menggunakan judul penelitian tentang “penggunaan permainan dadu literasi untuk pengembangan sosial emosional di tk Al-Aqsho Koniawe Selatan”. Dilakukan di Tk Al-Aqsho Kabupaten Koniawe Selatan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK).

Adapun hasil dari penelitian tindakan kelas di siklus pertemuan pertama diperoleh pengembangan sosial emosional anak yang dapat mengendalikan perasaan sebanyak 11% atau dengan 2 orang anak, mulai berkembang 42% dan sesuai harapan 47%, pada siklus pertama belum mencapai kriteria maka dilanjutkan pada siklus 2. Pada siklus 2 mulai berkembang 21% berkembang sesuai harapan 79%. Pada siklus ke 2 meningkat, setiap siklus dilakukan dengan tiga kali pertemuan dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu literasi efektif untuk stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

4. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah (Bahfen, 2020) dengan menggunakan judul penelitian adalah tentang

“meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan logoco” penelitian ini dilakukan di PG PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan mahasiswa semester 3. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menggunakan PTK ini adalah dilakukan dengan 2 siklus. Hasil yang dicapai dengan rata-rata pra siklus 40%, peningkatan di siklus 1 menjadi 60% dan setelah itu dilakukan dengan siklus dua meningkat menjadi 80%.

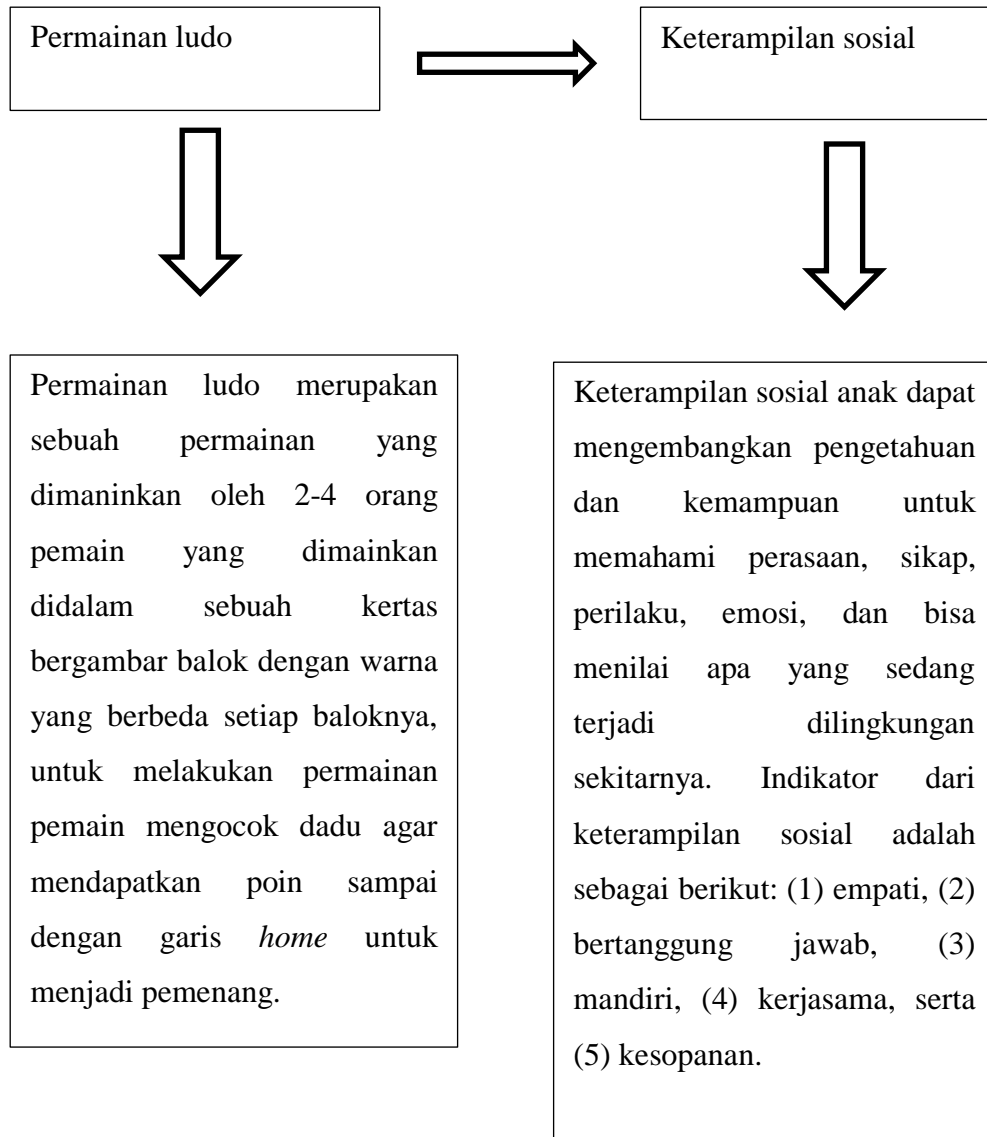
C. Kerangka Berfikir

Sebagai seorang individu perlu adanya kepercayaan diri yang ada dalam diri kita sendiri untuk kehidupan sehari-hari yang seringkali menimbulkan hambatan-hambatan dalam berfikir. Kepercayaan merupakan suatu perasaan seseorang untuk bisa melakukan sesuatu hal menurut (Sukiman, 2017).

Kerangka berfikir yaitu dapat dijelaskan sebagai suatu pencapaian yang mencerminkan suatu keterkaitan antara variabel yang akan diteliti, dan juga merupakan suatu arahan untuk memecahkan masalah dalam penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang dapat dilihat dari bagan kerangka berfikir yang dilengkapi dengan penjelasan (Sugiyono, 2017).

Untuk meningkatkan kepercayaan anak merupakan anak merasa aman dan nyaman yang dapat meningkatkan keyakinan, kepercayaan anak terhadap orang lain. Jika anak merasa nyaman pada saat pembelajaran, permainan maka tingkat kepercayaan diri anak akan berkembang dengan baik. Maka peneliti mendeskripsikan meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari kerangka berfikir seperti dibawah ini:

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebagai jawaban yang bersifat sementara untuk pertanyaan penelitian. Adapun rumusan untuk penelitian ini yaitu berdasarkan paparan teoritik diatas, rumusan hipotesis dilihat sebagai berikut yaitu:

H₀ : Permainan ludo tidak dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

H_a : Permainan ludo dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang “ pengaruh permainan ludo terhadap anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat”, maka jenis penelitian yang diambil oleh peneliti yaitu jenis penelitian menggunakan metode eksperimen.

Menurut suparno (Nugraheni, 2014) metode eksperimen terbagi menjadi dua (2) metode yang pertama yaitu metode eksperimen terbimbing merupakan eksperimen yang melakukan rancangan terlebih dahulu sebelum percobaan dilakukan agar eksperimen berjalan dengan lancar dan baik, sedangkan metode yang kedua yaitu metode eksperimen bebas merupakan eksperimen dilakukan secara bebas tanpa merancang, dan tanpa petunjuk guru sehingga siswa hanya melakukannya secara bebas yang akan membuat anak terasa tertantang melakukan percobaan tersebut sendiri yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh X terhadap Y yang diteliti (Siyoti & Sidik, 2015).

Dalam pelaksanaan penelitian dengan metode eksperimen maka peneliti akan melakukan dengan cara memberikan kertas dengan 4 warna serta anak ludo yang berjumlah 4 buah dalam 1 warna dan pengocok dadu untuk melakukan permainan ludo, kemudian peneliti memeberikan contoh dalam permainan ludo yang meningkatkan keterampilan sosial anak. Delihat dari penjelasan diatas maka peneliti mencari suatu dari satu variabel terhadap variabel yang lainnya. Kemudian akan meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang digunakan untuk

mencari pengaruh perlakuan dari menguji secara hipotesis yang menyangkut sebab-akibat yang akan diselesaikan.

Tabel 3.1
Rencana Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan

O₂ : *Pro-test* (setelah diberi perlakuan)

Dari keterangan diatas yang akan melakukan penelitian terhadap satu subjek (O), selanjutnya (O₁) diberikan *pre-test* untuk mengukur keterampilan sosial sebelum diberikan permainan ludo pada anak usai dini tentang keterampilan sosial anak. Kemudian diberikan *treatment* (X) kepada kelompok subjek, dan selanjutnya diberikan (O₂) *post-test*.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penelitian dengan metode eksperimen yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan *pre-test* merupakan dengan memberikan tes kepada anak berupa permainan ludo yang akan meningkatkan keterampilan sosial anak.
2. Melakukan *treatment* merupakan dengan memberikan tes kepada anak melalui permainan ludo untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
3. Memberikan *post-test* yaitu dengan memberikan instrumen yang sama dengan tes awal kepada kelompok eksperimen. Selanjutnya membandingkan hasil dari *pre-test* dengan *post-test* pada anak. Ini dilakukan agar mendapatkan hasil dari permainan ludo yang meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

Di dalam penelitian ini menggunakan satu kelompok sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Dalam penelitian eksperimen ini

merupakan suatu kegiatan dengan memberikan *treatment* atau perlakuan kepada responden atau sampel penelitian. Penelitian eksperimen dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh X (pengaruh permainan ludo) terhadap Y (terhadap keterampilan sosial anak).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat yang dilaksanakan pada bulan Desember 2021-Mei 2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Arikunto, (2013: 173) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi maksud dari populasi individu yang memiliki sifat yang sama meskipun persentase kesamaan itu sedikit atau juga seluruh populasi individu yang akan dijadikan objek penelitian. Sebelum melakukan penelitian maka peneliti harus menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang sering disebut dengan populasi dan sampel penelitian.

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan selanjutnya ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2017: 135) Populasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, yang keseluruhan adalah berjumlah 20 orang anak.

Tabel 3.2
Jumlah Anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai
Aur Kabupaten Pasaman Barat

No	Kelas	Jumlah Anak
1.	A	10 orang
2.	B	10 orang
Jumlah		20 orang

Sumber: (PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 136) menyebutkan bahwa sampel merupakan salah satu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Arikunto (2013: 174) menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian atau juga wakil dari populasi yang diteliti tersebut. Teknik dari pengambilan sampel atau sampling adalah suatu cara untuk mengambil sebuah sampel. Pengambilan sampel penelitian yang digunakan adalah menggunakan teknik *purposive sampling* (sampling bertujuan).

Menurut Sugiyono (2017: 67) menyatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representative dengan menggunakan proses penelitian yang sangat komponen terhadap bidangnya. *Purposive sampling* digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini menggunakan kriteria khusus agar sampel yang digunakan dan di ambil sesuai dengan tujuan penelitian agar dapat memberikan nilai yang lebih representative.

Dilihat dari penjelasan diatas maka sampel dalam penelitian ini merupakan teknik *purposive sampling* yaitu anak kelas A usia 4-5 tahun yang ada di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat yang berjumlah 10 orang.

Peneliti mengambil sampel kelas A berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa kelas A 4-5 tahun di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat untuk keterampilan sosial masih kurang berkembang dengan baik, minat anak dalam mengikuti pembelajaran masih rendah, sehingga anak-anak kurang dalam bersosial.

Berikut ini yang merupakan sampel dalam penelitian di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat:

Tabel 3.3

Sampel penelitian di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	AM	P
2.	AA	L
3.	GZ	P
4.	AR	L
5.	AW	L
6.	NN	P
7.	NO	L
8.	AH	P
9.	AG	L
10.	AK	P

Sumber : Data Siswa Tahun 2022

Tabel 3.4
Jumlah Anak A PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai
Aur Kabupaten Pasaman Barat

No	Jenis Kelamin	Jumlah Anak
1.	Laki-laki	5
2.	Perempuan	5
Jumlah		10 orang

D. Defenisi Operasional

Dibuatnya defenisi operasional merupakan suatu defenisi untuk diberikan kepada variabel dengan bertujuan untuk memberikan arti atau menspesifikasikannya. Berikut ini adalah defenisi operasional dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial anak dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan untuk memahami perasaan, sikap, perilaku, emosi, dan bisa menilai apa yang sedang terjadi dilingkungan sekitarnya. Indikator dari keterampilan sosial adalah sebagai berikut: (a) empati, (b) bertanggung jawab, (c) mandiri, (d) kerjasama, serta (e) kesopanan.

2. Permainan ludo

Permainan ludo merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain yang dimainkan didalam sebuah kertas bergambar balok dengan warna yang berbeda setiap baloknya, untuk melakukan permainan pemain mengocok dadu agar mendapatkan poin sampai dengan garis *home* untuk menjadi pemenang.

E. Pengembangan Instrumen

Alat pengumpulan data atau disebut juga dengan instrumen merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengumpulan data untuk mendapatkan penilaian. Validitas instrumen menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut direkam atau diukur. Menurut Sugiyono (2017: 13) menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati secara langsung.

Dalam instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk pelaksanaan penelitian menggunakan panduan observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori meningkatkan keterampilan sosial anak dalam penelitian ini memberikan skor 1-4 dengan kategori dalam penelitian belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

1. Kisi-Kisi Instrumen

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka peneliti membuat kisi-kisi untuk mengetahui pengetahuan anak tentang keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. Kisi-kisinya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Keterampilan Sosial

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1.	Keterampilan Sosial	Empati	1. Anak mampu menghibur teman yang menangis 2. Anak tidak mengejek teman yang menangis karena kesakitan	Observasi	Anak
		Bertanggung jawab	1. Anak mampu mengerjakan tugas sampai selesai 2. Anak dapat menyimpan barang miliknya ditempat yang disediakan	Observasi	Anak
		Mandiri	1. Anak mampu memakai sepatunya	Observasi	Anak

			sendiri 2. Anak mampu makan sendiri saat disekolah		
		Kerjasama	1. Anak mampu Membereskan alat permainan dengan temannya setelah selesai bermain 2. Anak mampu membantu pekerjaan teman dalam kelompok	Observasi	Anak
		Kesopanan	1. Anak mampu mengucapkan salam kepada guru ketika datang kesekolah 2. Anak tidak berkata kasar kepada guru dan temannya	Observasi	Anak

Sumber: Curtis (Maulana, dkk, 2019:1-10)

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua yang bertujuan untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Penelitian ini peneliti menggunakan skor 1-4 dengan kategorik belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB). Memiliki jumlah 4 item sehingga interval kriteria tersebut dapat dilihat dengan cara sebagai berikut ini yaitu:

1. Skor maksimum $4 \times 10 = 40$

Keterangan skor maksimum merupakan skor maksimum nilai tingginya yaitu 4, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 10 dan hasilnya 40.

2. Skor minimum $1 \times 10 = 10$

Keterangan skor minimum merupakan 1, maka 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 10 dengan hasil 10.

3. Rentang $40 - 10 = 30$

Keterangan rentang merupakan rentang yang diperoleh dari jumlah maksimum dikurangi dengan jumlah sub indikator.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik).

5. Panjang kelas interval $30 : 4 = 8$

Keterangan panjang kelas interval merupakan diperoleh dari hasil rentang dibagi menjadi kriteria.

Adapun skor perkembangan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6
Klasifikasi skor keterampilan sosial anak

No	Skor	Kategori
1.	4	Berkembang sangat baik
2.	3	Berkembang sesuai harapan
3.	2	Mulai berkembang
4.	1	Belum berkembang

Tabel 3.7
Lembar Observasi Keterampilan Sosial

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Tempat :
 Kelas :

Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis (√) pada lembar observasi yang sudah disediakan, dengan kriteria sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang (1)
 MB : Mulai Berkembang (2)
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan (3)
 BSB : Berkembang Sangat Baik (4)

No	Item Pengamatan	Hasil Pengamatan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu menghibur teman yang menangis				
2.	Anak tidak mengejek teman yang menangis karena kesakitan				
3.	Anak mampu mengerjakan tugas sampai selesai				
4.	Anak dapat menyimpan barang miliknya ditempat yang disediakan				
5.	Anak mampu memakaikan sepatunya sendiri				
6.	Anak mampu makan sendiri saat disekolah				
7.	Anak mampu Membereskan alat permainan dengan temannya setelah selesai bermain				
8.	Anak mampu membantu pekerjaan teman dalam kelompok				
9.	Anak mampu mengucapkan salam kepada guru ketika datang kesekolah				
10	Anak tidak berkata kasar kepada guru dan temannya				

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017: 200) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan yang paling utama dari penelitian yaitu mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian yang diteliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diterapkan.

Teknik pengumpulan data yang diteliti oleh peneliti menggunakan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut (Lestiawan, 2016: 14-22) menyatakan bahwa observasi secara umum merupakan suatu cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan menggunakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan untuk objek pengamatan. Dengan melakukan metode observasi peneliti mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data dalam penelitian ini dapat diamati oleh sipeneliti.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui lembar pengamatan. Berupa foto beserta lembar penilaian selama kegiatan belajar mengajar berlangsung

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2011: 135) menyatakan bahwa tujuan utama analisis data merupakan digunakan untuk meringkas yang mudah dipahami dan mudah untuk ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data merupakan proses untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan kedalam kategori menyebarkan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan apa yang akan dipelajari agar dapat mudah dipelajari oleh diri kita sendiri maupun orang lain.

Adapun rumusnya adalah dapat dilihat sebagai berikut:

$$R = H - L$$

Keterangan:

R : Rentang yang dicari

H : Skor tertinggi

L : skor terendah

Teknik analisis data yang dilakukan dengan rumus uji-t yang dapat dilihat seperti yang dibawah ini:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Keterangan :

t_o : Uji *test*

M_D : *Mean of difference*

SE_{MD} : *Standar eror dari mean of difference*

Adapun bentuk ataupun langkah yang digunakan dalam rumus ini dapat dilihat yaitu sebagai berikut:

1. Mencari rerata nilai tes awal O_1 (*pre-test*).
2. Mencari rerata nilai tes akhir O_2 (*post-test*).
3. Mencari ($D =$ Perbedaan) antara skor *pre-test* (X) dan *post-test* (Y) ($D=X-Y$).
4. Jumlah *difference* semuanya, sehingga diperoleh $\sum D$
5. Mencari *mean* dari *difference*, dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$
6. Kuadratkan *difference* lalu jumlahkan sehingga memperoleh $\sum D^2$
7. Cari deviasi standar dari *defference*, dengan rumus

$$SD_D = \sqrt{\sum \frac{D^2}{N} - \left(\sum \frac{D}{N}\right)^2}$$

8. Lalu lanjutkan *standar eror* dari *mean difference*, dengan rumus:

$$SD_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

9. Selanjutnya cari t_o dengan menggunakan rumus: $t_o = \frac{MD}{SE_{MD}}$

10. Langkah selanjutnya yaitu memberi interpretasi terhadap t_o , dengan prosedur:

- a. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat sebagai berikut:

H_a : Dengan permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak

H_0 : Dengan permainan ludo tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

- b. Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik:

$$H_a : t > 0$$

$$H_0 : t \leq 0$$

- c. Menguji signifikansi $t_{o,s}$
- d. Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada tabel “t” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada tariff signifikansi 1% atau 5%. Dengan $df = N-1$.
- e. Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan jika t_t ($t_o \geq t_t$) H_0 ditolak berarti H_a diterima. Berarti antara X dan Y memang terdapat perbedaan yang signifikan. Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan jika t_t ($t_o \geq t_t$) H_0 diterima berarti H_a ditolak. Berarti X dan Y tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada penelitian yang berjudul meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini di paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat menggunakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh antara satu variabel ke variabel yang lainnya.

1. Deskripsi Data *Pretest*

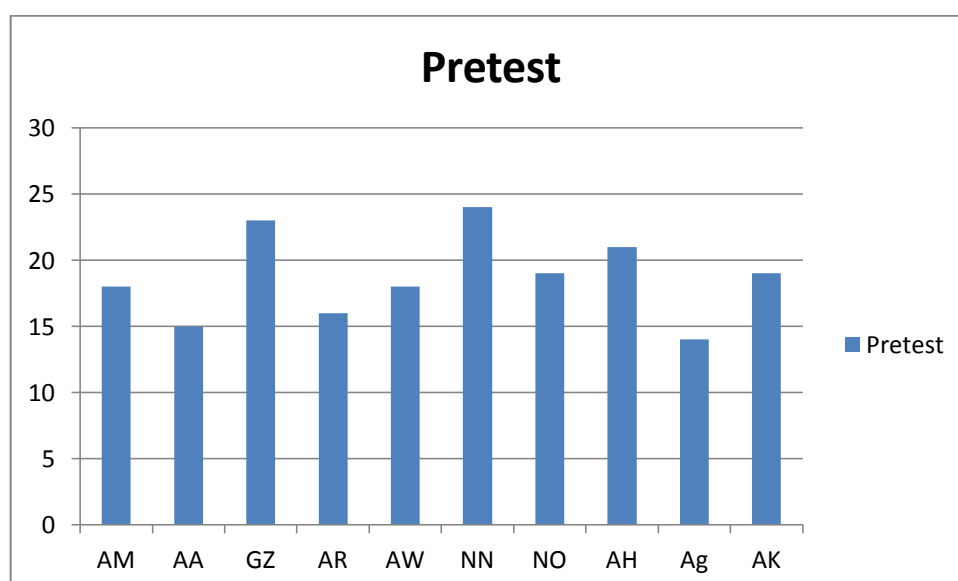
Data dari penelitian ini adalah pengaruh permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak usai dini di paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, dengan mengeksperimenkan sebanyak 4 kali *treatment*. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah terdiri dari satu lokal, populasi dalam penelitian ini yaitu anak usia dini di Paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak sebanyak 20 orang dan sampel dari penelitai ini adalah terdiri dari 10 orang anak.

Hasil *Pretest* yang telah dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2022 di Paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pretest

No	Kode Anak	Butir Pengamatan										Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	AM	1	2	2	1	2	3	2	1	1	3	18	MB
2.	AA	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	15	BB
3.	GZ	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	23	MB
4.	AR	1	2	1	1	2	3	1	1	1	3	16	BB
5.	AW	1	1	3	3	2	3	2	1	2	3	18	MB
6.	NN	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	24	MB
7.	NO	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	19	MB
8.	AH	1	2	2	3	2	3	2	1	2	3	21	MB
9.	AG	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	14	BB
10	AK	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	19	MB
Total		12	19	18	18	20	30	20	10	14	29	187	
Rata-Rata												18,7	

Grafik IV.1
Data Pretest



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, maka dapat diperoleh skor tertinggi dari *pretest* yang dilakukan kepada anak sebanyak 20 skor dan skor terendah yang dilakukan kepada anak sebanyak 10 skor . pada tabel dan grafik diatas juga terlihat anak yang memiliki kategori keterampilan sosial belum berkembang (BB) sebanyak 3 orang anak, dan anak yang memiliki kategori keterampilan sosial yang mulai berkembang (MB) sebanyak 7 orang anak. Dan sedangkan yang memiliki kategori keterampilan sosial berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada pada anak.

Diperoleh pada butir pengamatan *pertama* 2 orang anak yang mulai berkembang yang mampu menghibur teman yang menangis dan 8 orang anak yang belum berkembang untuk menghibur teman yang menangis. Pada butir pengamatan *kedua* terdapat 6 dari 10 orang anak yang mulai berkembang anak tidak mengejek teman yang menangis karena kesakitan dan terdapat 3 orang anak yang belum berkembang yang tidak mengejek teman yang menangis karena kesakitan dan 1 orang anak berkembang sesuai harapan. Pada butir pengamatan *ketiga* terdapat 6 dari 10 anak yang mulai berkembang untuk mengerjakan tugas sampai selesai dan terdapat 3 orang anak yang belum berkembang untuk mengerjakan tugas sampai selesai dan 1 orang anak berkembang sesuai harapan. Butir pengamatan *keempat* terdapat 6 dari 10 orang yang belum berkembang untuk menyimpan barang miliknya ditempat yang disediakan dan terdapat 4 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk menyimpan barang miliknya ditempat yang disediakan.

Butir pengamatan *kelima* terdapat 10 dari 10 anak yang mulai berkembang untuk memakaikan sepatunya sendiri. Butir pengamatan *keenam* terdapat 0 dari 10 orang anak yang mulai berkembang dalam makan sendiri saat disekolah dan terdapat 10 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk makan sendiri disekolah. Pada butir pengamatan *ketujuh* terdapat 4 dari 10 orang anak yang mulai berkembang membereskan alat permainan dengan temannya setelah selesai bermain

dan terdapat 3 orang anak yang belum berkembang untuk membereskan alat permainan dengan temannya setelah selesai bermain dan terdapat 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan. Pada butir pengamatan *kedelapan* terdapat 10 dari 10 orang anak yang belum berkembang dalam membantu pekerjaan teman dalam kelompok.

Pada butir pengamatan *kesembilan* terdapat 6 dari 10 orang anak yang belum berkembang dalam mengucapkan salam kepada guru ketika datang kesekolah dan terdapat 4 orang anak yang mulai berkembang. Pada butir pengamatan *kesepuluh* terdapat 9 orang anak yang berkembang sesuai harapan untuk tidak berkata kasar kepada guru dan temannya dan terdapat 1 orang anak yang mulai berkembang.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas maka keterampilan sosial di Paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat masih rendah. Dan dikarenakan hasil dari *pretest* masih rendah maka peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan permainan ludo.

Tabel 4.2

Klasifikasi Skor Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini di Paud Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1.	34-40	Berkembang sangat baik	0	0
2.	26-33	Berkembang sesuai harapan	0	0
3.	18-25	Mulai berkembang	7	70%
4	10-17	Belum berkembang	3	30%
Jumlah			10	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dipahami bahwasanya pada data *pretest* tidak ada satupun anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, yang terdapat mulai berkembang terdapat 7 orang anak dengan persentase 70% dan terdapat 3 orang anak yang belum berkembang dengan presentase 30%.

2. Pelaksanaan Perlakuan/ *Treatment*

Setelah penulis menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang akan penelitian berikan berupa kegiatan eksperimen. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan ini sebanyak 4 kali pertemuan.

Hasil *pretest* memberi gambaran bahwa perkembangan sosial anak masih tergolong cukup rendah dilihat dari hasil data *pretest*, seperti masih terdapat beberapa orang anak yang belum berkembang, dalam perkembangan sosial anak. Dikarenakan itu, rencana pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

Tabel 4.3
Jadwal Kegiatan *Treatment*

No	Waktu <i>Treatment</i>	Keterangan
1	13 Juli 2022	<i>Treatment 1</i>
2	14 Juli 2022	<i>Treatment 2</i>
3	15 Juli 2022	<i>Treatment 3</i>
4	16 Juli 2022	<i>Treatment 4</i>

a. *Treatment 1*

1) *Persiapan*

Treatment pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Juli 2022 di kelas A di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Air Kabupataen Pasaman Barat mulai pukul 07.30-10.30 WIB,

jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas A dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* pertama dalam kegiatan permainan ludo dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* pertama penelitian melakukan kegiatan permainan ludo yang terdiri dari 4 orang anak
- b) Peneliti menyiapkan alat permainan ludo
- c) Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk memainkan permainan ludo
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *pretest* pada tanggal 12 Juli 2022 dan mendapatkan hasil yang seperti tabel di atas keterampilan sosial pada anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak masih rendah atau belum berkembang dengan baik. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada *treatment* pertama di laksanakan pada tanggal 13 Juli 2022, kegiatan dimulai pada pukul 07.30-10.30 WIB. Sebelum melakukan *treatment* peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perlengkapan untuk melakukan penelitian.

Perlengkapan dalam penelitian ini berupa permainan ludo yang telah dipersiapkan oleh sipeneliti. Pada saat peneliti memberikan penjelasan tentang permainan ludo ada anak-anak yang sudah pernah memainkan permainan ludo dan ada juga yang belum pernah memainkan permainan ludo. Setelah peneliti menjelaskan tentang permainan ludo dan aturan dalam permainan ludo. Selanjutnya peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu 4 anak dalam permainan ludo. Setelah dibagi selanjutnya anak-anak mulai

melakukan permainan ludo yang pertama melakukan permainan ludo yaitu AM, AA, GZ dan AR yang pertama AM memulai permainan tetapi tidak mendapatkan angka 6 selanjutnya dimainkan oleh AA dan tidak juga mendapatkan angka 6 setelah itu dilanjutkan oleh GZ dan mendapatkan angka 6 dan GZ melanjutkan mengocok dadu dan melanjutkan permainan setelah itu AR mengocok dadu tetapi tidak juga mendapatkan angka 6. Begitu seterusnya anak-anak melakukan permainan sampai ada anak yang menang. Setelah giliran anak AW, NN, NO, AH melakukan permainan sampai selesai dan mendapatkan 1 orang pemenang dan permainan selanjutnya ada 2 orang anak yang melakukan permainan ludo yaitu AG dan AK mereka melakukan permainan seperti dengan teman-temannya menyelesaikan permainan ludo dan mendapatkan 1 orang pemenang. Pada awal melakukan *treatment* anak-anak belum begitu antusias dalam melakukan permainan ludo mereka masih ragu-ragu dalam bermain.

Selama permainan ada anak yang Cuma diam menunggu giliran untuk menunggu gilirannya mengocok dadu dan ada juga anak yang Cuma begong melihat temannya bermain diingatkan dulu baru mengocok dadu. Untuk menyelesaikan permainan, maka pemain harus sampai ke finis dengan syarat mengelilingi semua kotak ludo dan kembali ke daerah pemain tersebut.

Gambar 4.1
Anak Sedang Bermain Ludo



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain permainan ludo, seperti masing-masing anak bermain ludo mendapatkan warna seperti warna kuning, merah, biru, dan hijau. Anak yang mulai memainkan permainan ludo sesuai dengan warna yang diberikan kepada anak. Anak bermain dengan mengocok dadu terlebih dahulu dan secara bergiliran dengan sabar. Dan anak bisa memindah-mindahkan ke kotak

selanjutnya setelah mengocok dadu dan berapa angka yang di dapatkannya dan begitu juga dengan seterusnya.

Anak AM, AA, GZ, AR sangat senang bermain dengan permainan ludo tersebut dan begitu juga dengan anak yang lainnya seperti AW, NN, NO, AH, AG dan AK. Dalam bermain permainan ludo anak saling berinteraksi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ketika anak kebigungan dan tidak bisa memainkan permainan ludo, maka peneliti memberikan arahan dan masukan supaya permainan ludo berjalan dengan baik.

Tabel 4.4
Data Treatment 1

No	Kode anak											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	19	MB
2	AA	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	15	BB
3	GZ	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	23	MB
4	AR	1	2	1	1	2	3	1	1	1	3	16	BB
5	AW	1	2	3	3	3	3	2	1	2	3	23	MB
6	NN	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	24	MB
7	NO	1	2	2	2	2	3	2	1	1	3	19	MB
8	AH	1	2	2	3	2	3	2	1	2	3	21	MB
9	AG	1	1	1	1	2	3	1	1	1	2	14	BB
10	AK	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	19	MB
Total		12	20	18	19	21	30	19	10	15	29	193	
Rata-rata											19,3	MB	

3) Evaluasi

Tabel diatas diperoleh skor tertinggi adalah 24 dan skor terendah adalah 14. Anak yang mendapatkan nilai tertinggi adalah (AW, GZ dan NN) dan yang mendapatkan nilai terendah adalah (AA dan AG) dengan rata-rata 17 dengan kategori belum berkembang.

Adapun anak yang memiliki keterampilan sosial yang mulai berkembang ada 7 orang anak yaitu: (AM, AW, GZ, NN, NO, AK, dan AH) dan 3 orang anak dikategorikan belum berkembang yaitu (AA, AR dan AG) dan tidak ada anak satu pun di kategorikan berkembang sesuai harapan dan berkembangn sangat baik di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. Dari data tabel di atas dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak sebelum dilakukan permainan ludo sudah ada peningkatan meski masih ada yang rendah. Terlihat dari hasil analisa pengamatan keterampilan sosial anak pada *treatment 1*.

b. Treatment 2

1) Persiapan

Treatment kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 14 Juli 2022 di kelas A di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Air Kabupaten Pasaman Barat mulai pukul 07.30-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas A dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakuka penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* kedua dalam kegiatan permainan ludo dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* kedua peneltian melakukan kegiatan permainan ludo yang terdiri dari 4 orang anak
- b) Peneliti menyiapkan alat permainan ludo

- c) Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk memainkan permainan ludo
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *treatment* pertama pada tanggal 13 Juli 2022 dan mendapatkan hasil yang seperti tabel di atas keterampilan sosial pada anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak masih rendah atau belum berkembang dengan baik. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* kedua untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada *treatment* kedua di laksanakan pada tanggal 14 Juli 2022, kegiatan dimulai pada pukul 07.30-10.30 WIB. Sebelum melakukan *treatment* peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perlengkapan untuk melakukan penelitian.

Perlengkapan dalam penelitian ini berupa permainan ludo yang telah dipersiapkan oleh sipeneliti. Menjelaskan kembali tentang peraturan dalam permainan ludo. Setelah peneliti menjelaskan tentang permainan ludo dan aturan dalam permainan ludo. Selanjutnya peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu 4 anak dalam permainan ludo seperti yang telah dilakukan di *treatment* pertama. Setelah dibagi selanjutnya anak-anak mulai melakukan permainan ludo yang pertama melakukan permainan ludo yaitu AM, AH, NN, dan AA, mereka melakukan memainkan permainan ludo sampai selesai dan mendapatkan 1 orang pemenang.

Selanjutnya giliran NO, AK, GZ dan AG melakukan permainan ludo yang pertama mengocok dadu dilakukan oleh NO dan langsung mendapatkan angka 6 dan melanjutkan permainan, selanjutnya giliran AK dan tidak mendapatkan angka 6, selanjutnya giliran GZ dan mendapatkan angka 6 dan melanjutkan permainan dan selanjutnya giliran AG dan tidak mendapatkan angka 6 mereka menyelesaikan permainan sampai mendapatkan 1 orang pemenang. Begitu juga

dengan AR dan AW melakukan permainan ludo sampai mendapatkan 1 orang pemenang.

Pada *treatment* kedua anak-anak sudah mulai berinteraksi dengan teman-temannya dan sudah mulai tahu kapan gilirannya untuk mengocok dadu. Untuk menyelesaikan permainan, maka pemain harus sampai ke finis dengan syarat mengelilingi semua kotak ludo dan kembali ke daerah pemain tersebut.

Gambar 4.2
Anak Sedang Bermain Ludo



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain permainan ludo, seperti masing-masing anak bermain ludo mendapatkan warna seperti warna kuning, merah, biru, dan hijau. Anak yang mulai memainkan permainan ludo sesuai dengan warna yang diberikan kepada anak. Anak bermain dengan mengocok dadu terlebih dahulu dan secara bergiliran dengan sabar. Dan anak bisa memindah-mindahkan ke kotak selanjutnya setelah mengocok dadu dan berapa angka yang di dapatkannya dan begitu juga dengan seterusnya. Anak AH senang dalam permainan ludo begitu juga dengan anak AA, NN dan AM mereka saling bekerja sama.

Dalam bermain permainan ludo anak saling berinteraksi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Ketika anak kebingungan dan tidak bisa memainkan permainan ludo, maka peneliti memberikan arahan dan masukan supaya permainan ludo berjalan dengan baik.

Tabel 4.5
Data Treatment 2

No	Kode anak											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	1	3	2	1	2	3	2	1	2	3	20	MB
2	AA	1	1	1	1	2	3	1	1	2	3	16	BB
3	GZ	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	23	MB
4	AR	1	2	1	1	2	3	1	1	1	3	16	BB
5	AW	1	2	3	3	3	3	2	1	2	3	23	MB
6	NN	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	25	MB
7	NO	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	25	MB
8	AH	1	3	2	3	2	3	2	1	2	3	22	MB
9	AG	1	2	1	2	2	3	2	1	2	3	19	MB
10	AK	1	2	2	1	2	3	3	1	1	3	19	MB
Total		13	24	19	20	22	30	21	10	18	30	208	
Rata-rata											20,8	MB	

3) Evaluasi

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 25 di dapatkan oleh anak (NN dan NO) dan skor terendah adalah 16 di dapatkan oleh anak (AA dan AR) dengan jumlah skor 205 dengan rata-rata 20,5 dengan kategori mulai berkembang, yang di dapatkan oleh anak AM, AG, NN, AH, AW, NO, AK, dan AG. dan masih terdapat satu orang anak yang di kategorikan belum berkembang oleh anak (AA dan AR). Kategori dari data diatas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat kelas A setelah diberikan *treatment* kedua dapat dikatakan mulai meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* kedua untuk keterampilan sosial anak mulai berkembang, dimana terdapat 2 orang anak yang belum berkembang yaitu AA, AR. Dan terdapat 7 orang anak yang mulai berkembang yaitu AM, GZ, AW, NN, NO, AH, AK dan AG.

c. Treatment 3

1) Persiapan

Treatment ketiga dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 15 Juli 2022 di kelas A di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Air Kabupataen Pasaman Barat mulai pukul 07.30-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas A dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakuka penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* ketiga dalam kegiatan permainan ludo dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* ketiga penelitian melakukan kegiatan permainan ludo yang terdiri dari 4 orang anak

- b) Peneliti menyiapkan alat permainan ludo
- c) Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk memainkan permainan ludo
- d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *treatment* kedua pada tanggal 14 Juli 2022 dan mendapatkan hasil yang seperti tabel di atas keterampilan sosial pada anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak masih rendah atau belum berkembang dengan baik. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* ketiga untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada *treatment* ketiga di laksanakan pada tanggal 15 Juli 2022, kegiatan dimulai pada pukul 07.30-10.30 WIB. Sebelum melakukan *treatment* peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perlengkapan untuk melakukan penelitian.

Perlengkapan dalam penelitian ini berupa permainan ludo yang telah dipersiapkan oleh sipeneliti. Menjelaskan kembali tentang peraturan dalam permainan ludo. Setelah peneliti menjelaskan tentang permainan ludo dan aturan dalam permainan ludo. Selanjutnya peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu 4 anak dalam permainan ludo seperti yang telah dilakukan di *treatment* pertama.

Setelah dibagi selanjutnya anak-anak mulai melakukan permainan ludo yang pertama melakukan permainan ludo yaitu NO, AH, NN, dan AA, mereka melakukan memainkan permainan ludo sampai selesai dan mendapatkan 1 orang pemenang. Yang pertama mengocok dadu adalah NO dan langsung mendapatkan angka 6 dan melanjutkan permainan, selanjutnya AH mengocok dadu dan juga mendapatkan angka 6, selanjutnya NN mengocok dadu belum mendapatkan angka 6 begitu juga dengan giliran AA mengocok dadu dan belum mendapatkan angka 6 beberapa kali AA mengocok dadu dan belum berhasil mendapatkan angka 6 dalam permainan ludo ini pemenangnya adalah NN berhasil menyelesaikan permainan sebagai pemenang.

Selanjutnya giliran AR, AG, AM, dan GZ melakukan permainan sampai selesai dan mendapatkan 1 orang anak sebagai pemenang, begitu juga dengan giliran AW dan AK melakukan permainan ludo sampai selesai mendapatkan satu orang pemenang.

Pada *treatment* ketiga anak-anak sudah mulai berinteraksi dengan teman-temannya dan sudah mulai tahu kapan gilirannya untuk mengocok dadu. Pada *treatment* ketiga ini perkembangan keterampilan sosial anak sudah mulai meningkat. Untuk menyelesaikan permainan, maka pemain harus sampai ke finis dengan syarat mengelilingi semua kotak ludo dan kembali ke daerah pemain tersebut.

Gambar 4.3
Anak Sedang Bermain Ludo



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain permainan ludo, seperti masing-masing anak bermain ludo mendapatkan warna seperti

warna kuning oleh anak GZ, merah oleh anak AR , biru oleh anak AM , dan hijau oleh anak AH. Anak yang mulai memainkan permainan ludo sesuai dengan warna yang diberikan kepada anak. Anak bermain dengan mengocok dadu terlebih dahulu dan secara bergiliran dengan sabar. Dan anak bisa memindah-mindahkan ke kotak selanjutnya setelah mengocok dadu dan berapa angka yang di dapatkannya dan begitu juga dengan seterusnya. Anak AW, GZ, AA, AH senang dalam permainan ludo begitu juga dengan anak AK, AR, NO,AG dan AM mereka saling bekerja sama. Dalam bermain permainan ludo anak saling berinteraksi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Dan pada *treatment* ketiga ini perkembangan keterampilan anak sudah mulai terlihat bagus. Ketika anak kebigungan dan tidak bisa memainkan permainan ludo, maka peneliti memberikan arahan dan masukan supaya permainan ludo berjalan dengan baik.

Tabel 4.6
Data Treatment 3

No	Kode anak											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	1	3	2	1	2	3	2	1	2	3	20	MB
2	AA	1	2	1	2	2	3	2	1	2	3	19	MB
3	GZ	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	25	MB
4	AR	1	3	1	1	3	3	2	1	2	3	20	MB
5	AW	1	3	3	3	3	3	3	1	2	3	25	MB
6	NN	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	26	BSH
7	NO	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	26	BSH
8	AH	1	3	2	3	2	3	2	1	2	3	22	MB
9	AG	1	2	2	2	2	3	2	1	2	3	20	MB
10	AK	2	2	2	1	2	3	3	1	1	3	20	MB
Total		15	27	20	21	24	30	25	10	21	30	223	
Rata-rata												22,3	MB

3) Evaluasi

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 26 di dapatkan oleh NO dan NO dan skor terendah adalah 19 di dapatkan oleh AA dengan jumlah skor 223 dengan rata-rata 22,3 dengan kategori mulai berkembang. Dari tabel diatas tidak ada keterampilan sosial anak yang termasuk dalam kategori mulai berkembang terdapat enam orang anak yaitu AM, AA, AR, AH, AG dan AK, kategori berkembang sesuai harapan terdapat 4 orang anak yaitu GZ, AW, NN, dan NO. Dan belum ada anak yang termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Kategori dari data di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat kelas A setelah diberikan *treatment* ketiga dapat dikatakan mulai meningkat.

d. Treatment 4

1) Perencanaan

Treatment ke empat dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 Juli 2022 di kelas A di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Air Kabupataen Pasaman Barat mulai pukul 07.30-10.30 WIB, jumlah anak 10 orang, peneliti bekerja sama dengan guru kelas A dalam memberikan perlakuan. Peneliti sebelum melakuka penelitian di lapangan membuat perencanaan terlebih dahulu. Merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan dilapangan sehingga pelaksanaan *treatment* ke empat dalam kegiatan permainan ludo dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* ke empat penelitian melakukan kegiatan permainan ludo yang terdiri dari 4 orang anak
- b) Peneliti menyiapkan alat permainan ludo
- c) Selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk memainkan permainan ludo

d) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH)

2) Pelaksanaan

Setelah melakukan *treatment* kedua pada tanggal 15 Juli 2022 dan mendapatkan hasil yang seperti tabel di atas keterampilan sosial pada anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak sudah mulai berkembang. Selanjutnya peneliti melakukan *treatment* ketiga untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada *treatment* ketiga di laksanakan pada tanggal 16 Juli 2022, kegiatan dimulai pada pukul 07.30-10.30 WIB. Sebelum melakukan *treatment* peneliti terlebih dahulu mempersiapkan perlengkapan untuk melakukan penelitian.

Perlengkapan dalam penelitian ini berupa permainan ludo yang telah dipersiapkan oleh sipeneliti. Menjelaskan kembali tentang peraturan dalam permainan ludo. Setelah peneliti menjelaskan tentang permainan ludo dan aturan dalam permainan ludo. Selanjutnya peneliti membagi anak dalam beberapa kelompok yaitu 4 anak dalam permainan ludo seperti yang telah dilakukan di *treatment* ketiga.

Seperti permainan ludo sebelumnya anak yang pertama bermain yaitu NO, NN, AR, AH melakukan permainan ludo sampai selesai dan mendapatkan satu orang pemenang yaitu AH. Selanjutnya giliran AM, AA, AW dan AK melakukan permainan ludo sampai selesai dan mendapatkan satu orang pemenang dan begitu juga dengan giliran AG dan GZ memulai permainan sampai selesai dan mendapatkan pemenang dalam permainan ludo.

Pada *treatment* keempat keterampilan sosial anak-anak sudah mulai meningkat. Untuk menyelesaikan permainan, maka pemain harus sampai ke finis dengan syarat mengelilingi semua kotak ludo dan kembali ke daerah pemain tersebut.

Gambar 4.4
Anak Sedang Bermain Ludo



Kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain permainan ludo, seperti masing-masing anak bermain ludo mendapatkan warna seperti warna kuning oleh anak AM, merah oleh anak AW , biru oleh anak NO , dan hijau oleh anak AK. Anak yang mulai memainkan permainan ludo sesuai dengan warna yang diberikan kepada anak. Anak bermain dengan mengocok dadu terlebih dahulu dan secara bergiliran dengan sabar. Dan

anak bisa memindah-mindahkan ke kotak selanjutnya setelah mengocok dadu dan berapa angka yang di dapatkannya dan begitu juga dengan seterusnya. Anak AM, AW, GZ, AA, AH senang dalam permainan ludo begitu juga dengan anak AK, AR, NO, AG dan AK mereka saling bekerja sama. Dalam bermain permainan ludo anak saling berinteraksi antara anak yang satu dengan yang lainnya. Dan pada *treadment* ke empat ini perkembangan keterampilan anak sudah mulai terlihat bagus. Ketika anak kebigungan dan tidak bisa memainkan permainan ludo, maka peneliti memberikan arahan dan masukan supaya permainan ludo berjalan dengan baik.

Tabel 4.7
Data Treatment 4

No	Kode anak											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	21	MB
2	AA	1	3	1	2	3	3	2	1	2	3	20	MB
3	GZ	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	28	BSH
4	AR	1	3	2	2	3	2	2	1	2	3	21	MB
5	AW	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	27	BSH
6	NN	2	3	2	3	3	3	3	2	3	4	28	BSH
7	NO	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	27	BSH
8	AH	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	27	BSH
9	AG	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	22	MB
10	AK	2	2	2	1	2	3	3	1	2	3	21	MB
Total		19	28	21	22	28	29	26	15	24	31	242	
Rata-rata											24,2	BSH	

3) Evaluasi

Dari tabel diatas dapat dilihat perolehan skor tertinggi adalah 28 di dapatkan oleh NN dan skor terendah adalah 20 yang didapatkan oleh AA dengan jumlah skor 242 dengan rata-rata 24,2 dengan kategori berkembang sesuai harapan, dari tabel di atas tidak ada keterampilan sosial anak yang termasuk kategori belum berkembang, yang termasuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan terdapat 5 orang anak yaitu NN, AH, NO, AW, dan GZ termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan terdapat 5 anak yaitu AM, AA, AK, AR dan AG. kategori data di atas dapat dilihat bahwa keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat kelas A setelah diberi *treatment* ke empat dapat dikatakan meningkat.

3. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah penerapan permainan ludo, semua dilaksanakan anak dan dievaluasi agar bisa melihat peningkatan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, data dapat dijadikan perbandingan setelah dilakukan dan diberikan kegiatan eskperimen, memperbandingkan keterampilan sosial anak sebelum dan setelah atau sesudah dilakukan kegiatan eksperimen dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji dilakukan untuk melihat signifikan keterampilan sosial anak. Berikut data hasil *potstest*.

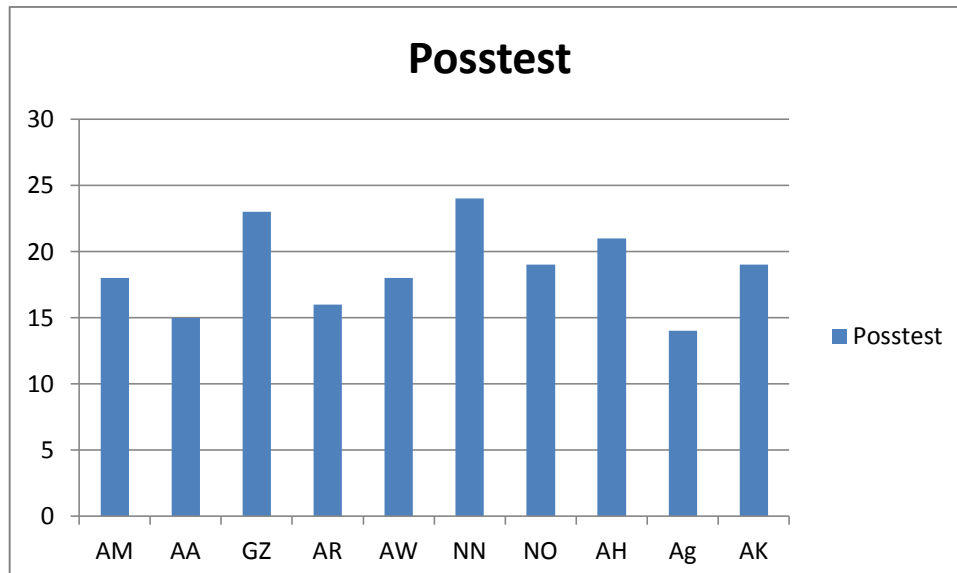
Tabel 4.8
Data Posttest

No	Kode anak											Skor total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	2	3	2	1	2	3	2	1	3	3	22	MB
2	AA	1	3	1	3	3	3	3	1	2	3	22	MB
3	GZ	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	28	BSH
4	AR	1	3	2	2	3	3	2	1	2	3	22	MB
5	AW	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28	BSH
6	NN	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	29	BSH
7	NO	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	29	BSH
8	AH	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	27	BSH
9	AG	2	2	2	3	3	3	2	1	2	3	23	MB
10	AK	2	3	2	3	2	3	3	1	3	3	25	MB
Total		19	29	24	27	28	30	26	15	27	32	255	
		Rata-rata										25,5	BSH

Tabel 4.9
Perolehan Hasil Keterampilan Sosial Anak Di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat Pada Penilaian Posttest

No	Interval	Kategori	Posttest	
			F	%
1.	34-40	Berkembang sangat baik	0	0%
2.	26-33	Berkembang sesuai harapan	5	50%
3.	18-25	Mulai berkembang	5	50%
4	10-17	Belum berkembang	0	0%
Jumlah			10	100%

Grafik 4.2
Posttest



Sesuai dengan hasil data *posstest* 5 orang anak dengan persentase 50% dalam berkembang sesuai harapan, dan 5 orang anak yang mulai berkembang dengan persentase 50%.

4. Perbandingan Nilai *Prestest* Dan *Posstes* Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat

Treadment sudah dilakukan sebanyak 4 kali, maka langkah selanjutnya ialah mencoba lakukan uji statistik (test-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif kegiatan yang telah terlaksana pada penelitian ini.

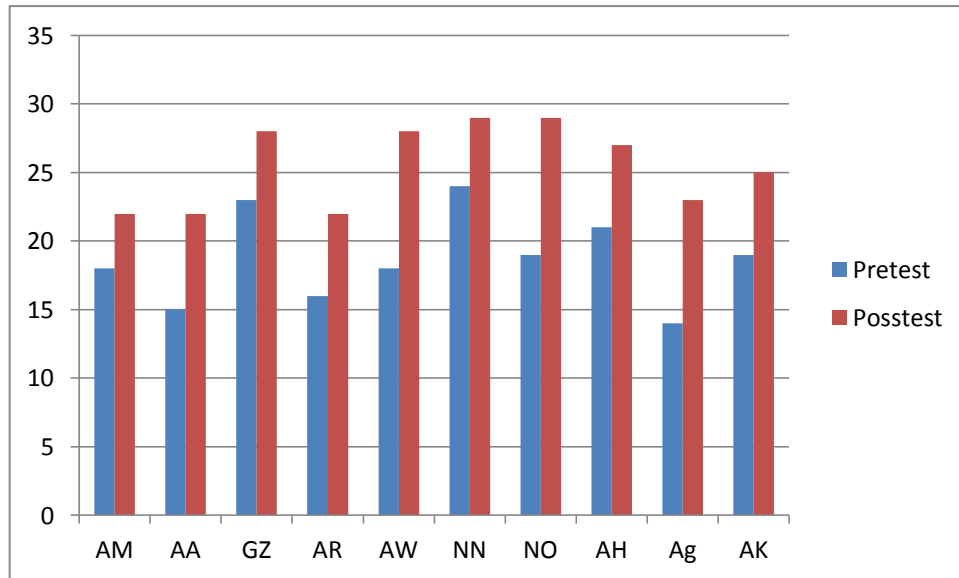
Hal ini dilakukan agar bisa mengetahui peningkatan setelah diberi *treadment*, uji-t dilakukan untuk melihat peningkatan permainan ludo terhadap keterampilan sosial anak. Data *posttest* dilakukan untuk melihat hasil akhir capaian indikator yang telah anak lakukan dan tercapai. Perbandingan hasil *pretest* dan hasil *posttest* pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Posstest*

No	Kode Anak	Pretest		Posttest		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AM	18	MB	22	MB	NAIK 4
2	AA	15	BB	22	MB	NAIK 7
3	GZ	23	MB	28	BSH	NAIK 5
4	AR	16	BB	22	MB	NAIK 6
5	AW	18	MB	28	BSH	NAIK 10
6	NN	24	MB	29	BSH	NAIK 5
7	NO	19	MB	29	BSH	NAIK 10
8	AH	21	MB	27	BSH	NAIK 6
9	AG	14	BB	23	MB	NAIK 9
10	AK	19	BB	25	MB	NAIK 6
Jumlah		187		255		
Rata-rata		18,7		25,5		

Berdasarkan tabel perbandingan di atas skor posstest dapat mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil pretest yang dilakukan pada awal penelitian. Dilihat dari itu ada peningkatan terhadap peningkatan keterampilan sosial anak.

Grafik 4.3
Grafik Perbandingan Nilai Pretest Dan Posstest



Dilihat sesuai grafik perbandingan yang telah dipaparkan nilai tertinggi 29 dan skor terendah 22. Anak yang terdapat dalam kategori belum berkembang sudah tidak ada, ada orang anak dengan persentase 50% mulai berkembang, orang anak yang berkembang sesuai harapan dengan persentase 50%. Dari data diatas dapat di lihat bahwa keterampilan anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapu Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat meningkat.

B. Penguji Prasyarat Analisis Data

1. Data Distribusi Normal

		Pretest	Posstest
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	18,7000	25,5000
	Std. Deviation	3,26769	3,02765
	Absolute	,163	,196
Most Extreme Differences	Positive	,163	,196
	Negative	-,115	-,196
Kolmogorov-Smirnov Z		,517	,618
Asymp. Sig. (2-tailed)		,952	,839

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Syarat melakukan uji normalitas adalah melakukan uji-t, sesuai data normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa adanya berdistribusi dengan normal dengan menggunakan interval. Taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari dari 0,05 makanya nilainya normal.

2. Data Berdistribusi Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk melihat dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehogenan dipenuhi jika nilai signifikan besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $>0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS hasil homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
UJI HOMOGENITAS.

ANOVA

Pretest

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	66,433	5	13,287	1,791	,296
Within Groups	29,667	4	7,417		
Total	96,100	9			

Sesuai *output of homogenitas of variences*, diperoleh nilai F 1,791 lebih besar dari 0,05 dan hipotesis diterima, dengan demikian variasi sampel sama (homogen).

C. Uji Hipotesis

Hipotes yang di uji yaitu hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel. Hipotesis statistik digunakan untuk menguji apakah hipotesis yang di uji dengan data dapat dilakukan untuk populasi atau tidak. Penguji ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil pretest posttest, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak berkembangnya peningkatan sosial anak.

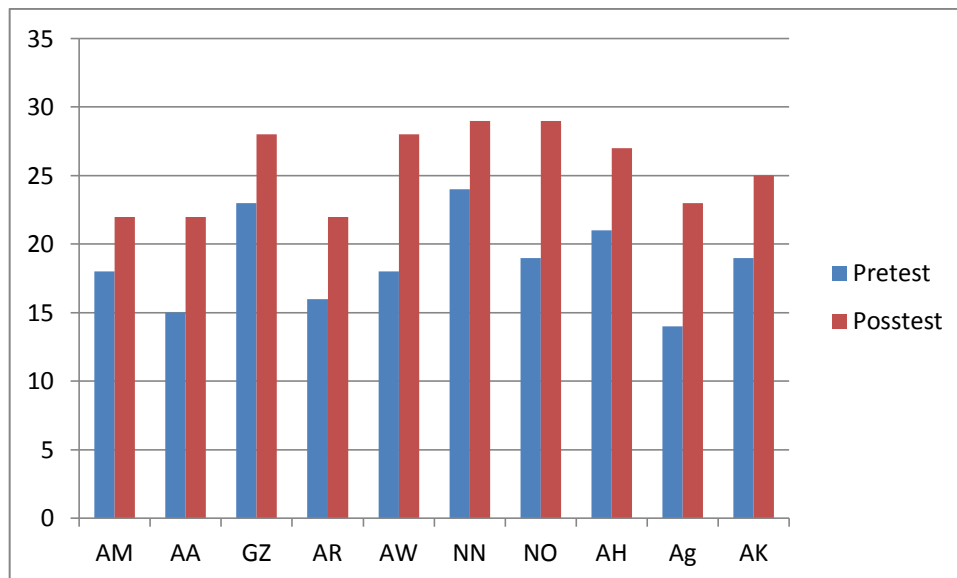
Untuk menjawab rumusan masalah amak uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Sebelum dilaksanakan uji-t terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan dalam memperoleh nilai t sebagai berikut:

Tabel 4.12

Perhitungan Untuk Memperoleh t Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D ²
		Skor	Skor		
1	AM	18	22	4	16
2	AA	15	22	7	49
3	GZ	23	28	5	25
4	AR	16	22	6	36
5	AW	18	28	10	100
6	NN	24	29	5	25
7	NO	19	29	10	100
8	AH	21	27	6	36
9	AG	14	23	9	81
10	AK	19	25	6	36
Total		187	255	68	504

Grafik 4.4



- a. Mencari deviasi standar dari *difference* (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ sehingga diperoleh } M_D = \frac{68}{10} = 6,8$$

- b. Mencari deviasi standar dari *difference* (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{504}{10} - (6,8)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{50,4 - 46,24}$$

$$(SD_D) = \sqrt{4,16}$$

$$(SD_D) = 2,03$$

- c. Untuk mencari standar *error* dari *mean of difference* (SD_{MD})

$$(SD_{MD}) = \frac{2,03}{\sqrt{10-1}} = \frac{2,03}{\sqrt{9}} = \frac{2,03}{3} = 0,67$$

- d. Mencari harga t_0 dengan rumus: “(t_0)”

$$(t_0) = \frac{MD}{SD_{MD}} = \frac{6,8}{0,67} = 10,14$$

Langkah selanjutnya harus diberikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya, $N-1 = 10-1 = 9$. Perbandingan ($t_0 = 10,14$) dan besar t yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,26, maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $10,14 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sapu Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Tabel 4. 13

Tabel “t”

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan permainan ludo dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat mengalami peningkatan yang signifikan. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo pada anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Dapat di lihat dari pengolahan data hasil dari rata-rata *pretest* yaitu 18,7 dan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali *treatment* pertama hasilnya yaitu 19,3, *treatment* kedua hasilnya yaitu 20,8, *treatment* ketiga hasilnya

yaitu 22, 3 dan *treatment* keempat hasilnya yaitu 24,2 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 25,5. Jadi permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Setelah dilaksanakan analisis uji t diperoleh hasilnya yaitu $t_0 = 10,14$, sedangkan t_1 yaitu hasilnya $N-1=10-1=9$ diperoleh nilai 2,26 maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $10,14 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Dalam penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Hewi (2020), dengan judul “penggunaan permainan dadu literasi untuk pengembangan sosial emosional di TK Al-Aqsho Koniawe Selatan”. Dilakukan di Tk Al-Aqsho Kabupaten Koniawe Selatan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan dadu literasi dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di TK Al-Aqsho Koniawe Selatan”. Selanjutnya dari kesimpulan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan sosial emosional anak yang dapat mengendalikan perasaan sebanyak 11% atau dengan 2 orang anak, mulai berkembang 42% dan sesuai harapan 47%, pada siklus pertama belum mencapai kriteria maka dilanjutkan pada siklus 2. Pada siklus 2 mulai berkembang 21% berkembang sesuai harapan 79%. Pada siklus ke 2 meningkat, setiap siklus dilakukan dengan tiga kali pertemuan dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu literasi efektif untuk stimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Menurut (Laiya, 2020) yang dilakukan peneliti tentang “pengembangan media ludo (ludo tema) pada pengembangan sosial emosional anak”. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan pendidikan anak usia dini. Metode dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan penelitian menggunakan *research &*

development (R & D). Hasil dari penelitian ini adalah diperoleh dari uji pakar pembelajaran anak usia dini sebesar 89.07 % kemudian hasil uji ahli teknologi pembelajaran sebesar 87.34% serta uji ahli pengembangan sosial emosional sebesar 90.04%. Dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ludo (ludo tema) bisa dipakai untuk melatih perkembangan sosial emosional pada anak dengan cara membekali calon pendidik dan mahasiswa PG PAUD.

Adapun menurut (Maulana, ddk. 2018), yang dilakukan penelitian tentang: “bermain ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini”. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial meningkat dengan menggunakan metode deskriptif. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan sosial melalui metode deskriptif pada anak usia dini. Harapan peneliti seringkali mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil pengamatan kemampuan keterampilan sosial anak pada studi awal hanya 4 anak atau 38% dan meningkat menjadi 72% atau 7 anak pada siklus I dan pada siklus II adalah 80% atau 12 anak yang paham dari 15 anak. Kesimpulan dari metode deskriptif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan mudah dan menyenangkan. Berdasarkan paparan di atas maka perbedaan antara penelitian relevan tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: penelitian relevan, penelitiannya mengenali peningkatan kemampuan sosial melalui metode deskriptif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan ludo.

Menurut (Bahfen, 2020) dengan menggunakan judul penelitian adalah tentang “meningkatkan keterampilan sosial melalui permainan logoco” penelitian ini dilakukan di PG PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan mahasiswa semester 3. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data menggunakan instrument observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menggunakan PTK ini adalah dilakukan dengan 2 siklus. Hasil yang dicapai dengan rata-rata pra siklus

40%, peningkatan di siklus 1 menjadi 60% dan setelah itu dilakukan dengan siklus dua meningkat menjadi 80%.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti pada saat melakukan permainan anak akan saling berinteraksi seperti setelah NN mengocok dadu dan untuk giliran selanjutnya NN berbicara kepada AH untuk mengocok dadu. Pada saat melakukan permainan ludo anak-anak dapat menajalin sosial dengan anak yang lainnya dimana ketika anak satu dengan anak yang lainnya belum pernah bicara maka pada saat melakukan permainan ludo anak-anak akan saling berbicara seperti gasing giliran siapa selanjutnya, berapa jumlah poin yang didapatkan. Sehingga dalam penggunaan permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa data hasil dari rata-rata *pretest* yaitu 18,7 dan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali *treatment* pertama hasilnya yaitu 19,3, *treatment* kedua hasilnya yaitu 20,8, *treatment* ketiga hasilnya yaitu 22, 3 dan *treatment* keempat hasilnya yaitu 24,2 dan hasil rata-rata *posttest* yaitu 25,5. Jadi permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

Setelah dilaksanakan analisis uji t diperoleh hasilnya yaitu $t_0 = 10,14$, sedangkan t_1 yaitu hasilnya $N-1=10-1=9$ diperoleh nilai 2,26 maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_1 yaitu $10,14 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_1 maka hipotesis nilai (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) ini berarti bahwa permainan ludo dapat meningkatkan keterampilan sosial anak di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tindak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pengembangan keilmuan di bidang PAUD, khususnya dalam teori pengembangan keterampilan sosial anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di PAUD Bakti Ibu Jorong Sopo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kecamatan Pasaman Barat dapat diajukan

beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan permainan ludo sebagai berikut:

1. Bagi guru diPAUD Bakti Ibu Jorong Sapo Bawak Kecamatan Sungai Aur Kecamatan Pasaman Barat dalam proses pembelajaran di PAUD hendaknya menggunakan permainan ludo dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran permainan ludo sesuai dengan teori.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S. Daulay, I, M, dan Asilestk, P. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad*. 1(1): 52-59.
- Ardini, P, P & Lestaringrum, A. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astini, B, N. Nurhasanah, dan Rachmayani, I. 2017. Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 31-40.
- Fadlillah, Muhammad. 2016. *Disain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gusmaniarti, dan Suweleh, W. 2019. Analisis Perilaku Home Service Orang Tua terhadap Pengembangan Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak. *Journal on Early Childhood*. 2(1): 27-37.
- Hasanah, A, U. 2019. Stimulus Keterampilan Sosial untuk Anak Usia Dini. *Fascho*. 1(1): 1-14.
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(1): 717-732.
- Kore, D. Wondal, R. dan Samad, R. 2020. Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1): 107-116.
- Kristiani, D. 2015. *Eksiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kustiawan, U. 2016. *Mengembangkan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.

- Listiawan, T. 2016. Pengembangan Learning Management System (LMS) di Program Studi Pendidikan Matematika Stekip PGRI Talungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Informatika)*. 1(1). 14-22.
- Marhadi. 2019. Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Port Scjences and Physical Education*. 7(2). 2.
- Maulana, A. Yunitasari, N. dan Hikmah, R, N. 2018. Bermain Ludo King untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak. *Early Childhood*. 2(2): 1-10.
- Ningsih, S, A & Pritandhari, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimarjo. *Jurnal Promosi*. 7(1): 50-59.
- Nugraheni, M. 2014. *Pewarna Alami: Sumber dan Aplikasinya pada Makanan dan Kesehatan*. Yogyakarta.
- Nurlaili. 2018. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 2(1): 229-241.
- Pebriana, P, H. 2017. Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 1(1): 1-11.
- Priyanto, A. 2014. Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Cope*. 2(1): 41-47.
- Setiawan, M, H, Y. 2016. Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(1): 1-8.
- Siyoti, S & Sodik, M, A. 2015. *Dasar Metodologi Pendidikan*. Karanganyer: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Develipment*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sumarsono, A. 2017. Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Alam. *Jurnal Magistra*. 4(2): 70-83.

- Sutini, A, Rahayu, D, dan Hamid, S, I. 2014. Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakralawa Dini*. 7(2):1-7.
- Suud, F, M. 2017. Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Analisis Psikologi Pendidikan Islam. *Jurnal Komunikasi Pendidikan Islam*. 6(2): 227-252.
- Suweleh, W, dan Gusmaniarti. 2019. Analisis Perilaku Home Service Orang Tua Terhadap Perkembangan Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak. *Journal On Farly Childhood*. 2(1): 27-37.
- Syafrida, R. 2014. Regulasi Diri dan Intensitas Penggunaan *Smarthphone* Terhadap Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 8(2): 375-384.
- Wiyani, N, A & Barnawi. 2016. *Format PAUD Konsep, Karakteristik, dan implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Zahro, H, L. 2018. Menstimulus Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Melalui Dolanan Jemuran. *Jurnal SENDIKA FKIP UAN*. II.(1): 74-79.