



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1b, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1b, January 2025

Pages : 2695–2700

Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Labirin di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto

Desi Eli Marlita

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3007>

How to Cite this Article

APA : Eli Marlita, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Labirin di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2695 - 2700. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1b.3007>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Labirin di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto

Desi Eli Marlita

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

*Email Korespondensi: desielimalrlital90@gmail.com

Diterima: 28-01-2025

| Disetujui: 29-01-2025

| Diterbitkan: 30-01-2025

ABSTRACT

The social abilities of children in group B of Thoyyibalh Kindergarten have not yet fully developed well. This is one of the main reasons and incentives for conducting research. The aim of this research is to improve children's social skills through the Labyrinth game. This type of research is Classroom Action Research. There were 10 children in group B, namely 5 boys and 5 girls who were the research subjects. In this research, there are 2 cycles, namely cycle I and cycle II, where each cycle consists of 4 stages: planning, implementation, observation, and reflection. By using this maze game, it can improve the social skills of children in group B at Thoyyibalh Kindergarten. The increase in children's social abilities in each cycle, which in cycle I was 32.5%, and increased in cycle II with the achievement criteria to 82.5%.

Keywords: Social Ability, Labyrinth Games, Early Childhood

ABSTRAK

Kemampuan sosial anak pada kelompok B TK Thoyyibalh belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Ini menjadi salah satu alasan utama dan pendorong untuk melakukan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan Labirin. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Terdapat 10 anak di kelompok B, yaitu 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dengan menggunakan permainan labirin ini, dapat meningkatkan kemampuan sosial anak pada kelompok B di TK Thoyyibalh. Peningkatan kemampuan sosial anak pada setiap siklus yang mana pada siklus I tercatat sebesar 32,5% dan meningkat pada siklus II dengan kriteria capaian menjadi 82,5%.

Kata kunci : Kemampuan Sosial, Permainan Labirin, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan masa emas, di mana pada masa ini sangat penting untuk memberikan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kemampuan sosial pada anak dapat berupa anak mampu mengenal diri sendiri, mampu bersosialisasi dengan teman sebaya, menciptakan hubungan yang baik dengan orang di sekitarnya, mampu bekerja sama dalam kelompok, dan memahami keadaan perasaan orang lain (Goleman et al., 2007). Kemampuan sosial yang baik dari anak bisa dimulai dari lingkungan keluarga, sekolah, dan tempat tinggalnya.

Menurut Faltimah (2006:94), kemampuan sosial adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang ada dari hasil interaksi pada lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri yang sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Menurut Pedanali, P.A.L (2013:338), menjelaskan bahwa kemampuan sosial meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, berpartisipasi, simpati, empati serta mampu memecahkan masalah dan disiplin sesuai peraturan dan norma yang berlaku. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan optimal dalam mengembangkan aspek sosialnya, sehingga kemampuan sosial sangat penting dimiliki oleh setiap individu.

Permainan labirin adalah permainan menemukan jalan keluar dalam memecahkan masalah dan dapat melatih konsentrasi melalui jalur-jalur yang dilalui agar mencapai tujuan. Permainan labirin juga merupakan permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kerjasama dan keseimbangan anak dalam bermain. Selain itu, permainan labirin juga dirancang agar bisa digunakan sebagai media pembelajaran anak, sehingga dengan permainan ini anak dapat belajar memecahkan masalah, melatih konsentrasi, melatih keseimbangan terutama saat bekerja sama dengan teman-temannya. Menurut Yulistari, dkk (2018:129), permainan labirin adalah permainan mencari jalan keluar dari jalan yang bercabang dan berliku-liku. Permainan labirin merupakan permainan dengan jalan berliku yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak (TK) Thoyyibah Kota Sawahlunto, aspek kemampuan sosial anak belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Pada kenyataannya masih ada anak yang belum bisa mengoptimalkan kemampuan sosial dengan baik, sehingga anak kurang dapat bersosialisasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Gejala yang tampak adalah anak belum mampu untuk melakukan kegiatan berkelompok bersama teman sebaya, anak belum mampu untuk bekerja sama dalam kelompok, dan anak belum mampu untuk bertanggung jawab. Dari 10 orang anak, 8 orang anak masih belum bisa bersosialisasi dengan teman-temannya.

Proses kemampuan sosial di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto ini masih menggunakan metode bercerita. Pembelajaran sosial lebih banyak didominasi oleh guru dengan memberikan contoh tanpa melibatkan anak dalam kegiatan, hal ini membuat anak sulit bereksplorasi dengan media yang ada di sekeliling anak. Berdasarkan proses kemampuan sosial, anak hanya tahu cara bermain saling. Anak tidak tahu bagaimana cara bermain bersama teman, berbagi permainan dengan teman, bahkan tidak tahu cara bekerja sama dalam kelompok dan belum mampu untuk bertanggung jawab, hal ini disebabkan oleh media

yang digunakan kurang menarik bagi anak dalam mengembangkan kemampuan sosial sehingga pembelajaran tersebut terkesan membosankan bagi anak.

Penggunaan permainan labirin efektif digunakan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan kerjasama dalam anak dalam kelompok. Permainan labirin memiliki kelebihan yaitu melatih konsentrasi dan fokus anak, menuntut anak untuk mampu bekerja sama dalam kelompok, mampu bermain bersama teman sebaya, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, melatih ketekunan, meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, permainan labirin juga dapat menstimulasi kognitif, dapat melatih motorik halus serta koordinasi mata dan tangan, serta mendorong interaksi sosial. Sehingga dengan permainan labirin ini anak bisa meningkatkan kemampuan sosialnya.

METODE PENELITIAN

Dengan menerapkan model penelitian tindakan kelas Arikunto, penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan penelitian ini, peneliti dan pendidik berusaha melakukan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode dan teknik yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif, di mana penelitian dilakukan berdasarkan proses pembelajaran dan penjelasan dari hasil observasi yang dilakukan.

Penelitian ini menerapkan metodologi kualitatif deskriptif, di mana penelitian dilaksanakan sesuai dengan proses belajar mengajar, serta melalui observasi dan penelitian yang dilaksanakan dan dijelaskan. Selain itu, periode penelitian dibagi menjadi dua siklus, dengan tiga kali pertemuan di setiap siklus. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi kegiatan selama proses belajar mengajar serta pengamatan langsung terhadap anak dengan menggunakan pedoman instrumen observasi berupa lembar observasi. Empat sub-indikator disertakan dalam instrumen penelitian ini dan akan dipantau oleh peserta penelitian.

Tabel 1. Instrumen Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Labirin

Dimensi Kemampuan	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan Sosial	Mampu bekerjasama	Bekerjasama dengan teman
	Mampu bermain bersama teman	Bermain bersama teman
	Mampu berkomunikasi dengan teman	Menyapa/menjawab pembicaraan teman
		Merespon sapaan/pembicaraan teman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penerapan dan pelaksanaan permainan labirin dalam meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B di TK Thoyyibah meningkat. Peningkatan ini dapat terlihat dari perubahan kriteria yang terlihat pada setiap siklusnya. Hasil dari penelitian ini dapat disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Labirin pada Siklus I Pertemuan 1, 2, dan 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		BM		M		SM		BM		M		SM		BM		M		SM	
		F	%	F	%	f	%	f	%	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%
1	Bekerja sama dengan teman	4	40	4	40	2	20	4	40	3	30	3	30	2	20	5	50	3	30
2	Bermain bersama teman	5	50	3	30	2	20	4	40	4	40	2	20	2	20	6	60	2	20
3	Menyapa/menjawab pembicaraan teman	6	60	3	30	1	10	5	50	3	30	2	20	3	30	3	30	4	40
4.	Merespon sapan/pembicaraan teman	7	70	2	20	1	10	5	50	2	20	3	30	2	20	4	40	4	40
	Persentase		55		30		15		45		30		25		22,5		45		32,5

Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada siklus I dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil belajar kemampuan sosial anak melalui permainan labirin. Pada pertemuan pertama, nilai anak yang belum mampu 55%, nilai mampu 30%, dan nilai sangat mampu 15%. Pada pertemuan kedua, nilai anak yang belum mampu 45%, nilai mampu 30%, dan nilai sangat mampu 25%. Pada pertemuan ketiga, nilai anak yang belum mampu 22,5%, nilai mampu 45%, dan nilai sangat mampu 32,5%. Ini berarti secara umum, peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan labirin belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 3: Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Labirin pada Siklus II Pertemuan 1, 2, dan 3 (Setelah Tindakan)

No	Aspek	Pertemuan I						Pertemuan II						Pertemuan III					
		BM		M		SM		BM		M		SM		BM		M		SM	
		F	%	F	%	f	%	F	%	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%
1	Bekerja sama dengan teman	2	20	3	30	5	50	1	10	1	10	8	80	0	0	0	0	10	100
2	Bermain bersama teman	2	20	2	20	6	60	1	10	2	20	7	70	0	0	2	20	8	80
3	Menyapa/menjawab pembicaraan teman	2	20	2	20	6	60	2	20	3	30	5	50	0	0	3	30	7	70
4.	Merespon sapan/pembicaraan teman	1	10	2	20	7	70	1	10	3	30	6	60	0	0	2	20	8	80
	Persentase		17		22,5		60		12,5		22,5		65		0		17,5		82,5

Tabel 3 menunjukkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada siklus II dari pertemuan pertama, kedua, dan ketiga. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat peningkatan hasil belajar kemampuan sosial anak melalui permainan labirin. Pada pertemuan pertama, nilai anak yang belum mampu 17,5%, nilai mampu 22,5%, dan nilai sangat mampu 60%. Pada pertemuan kedua, nilai anak

yang belum mampu 12,5%, nilai mampu 22,5%, dan nilai sangat mampu 65%. Pada pertemuan ketiga, nilai anak yang belum mampu 0%, nilai mampu 17,5%, dan nilai sangat mampu 82,5%. Ini berarti secara umum, peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan labirin sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kemampuan sosial anak melalui permainan labirin di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto, maka dapat disampaikan pembahasan berdasarkan observasi yang telah dilakukan. Pada kondisi awal anak di kelompok B usia 5-6 tahun, kemampuan sosial anak belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kegiatan anak untuk saling bekerja sama dalam kelompok dan media yang digunakan tidak menarik sehingga kemampuan sosial anak dalam bekerja sama, bermain bersama teman, menyapa, dan merespons teman kurang terjaln.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Dimana peningkatan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijelaskan keberhasilannya untuk kemampuan sosial anak melalui permainan labirin sebagai berikut:

1. Kemampuan bekerja sama dengan teman melalui permainan labirin mengalami peningkatan, yaitu anak sudah mengalami kemajuan dalam bekerja sama dengan teman, bermain bersama teman, menyapa/menyambut pembicaraan teman, dan merespons percakapan/pembicaraan teman.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus II sudah membuahkan hasil yang baik bagi anak dan juga guru.

Peningkatan kemampuan sosial anak dalam bermain labirin mengalami peningkatan sebagai berikut:

- a. Anak mampu bekerja sama dengan teman pada siklus I, dengan nilai yang sangat mampu 30% dan pada siklus II tetap 30%. Menurut Sofyan (2015), perkembangan sosial adalah suatu pola yang merupakan urutan perilaku sosial anak. Pada usia dini, anak mulai belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya dan mengembangkan pola perilaku yang sesuai dengan kemampuan sosialnya.
- b. Anak mampu bermain bersama teman pada siklus I yang sangat mampu 20%, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Menurut Gulaly (dalam Sendil & Erden, 2012:918), hubungan teman sebaya pada anak usia dini lebih jelas jika dilihat melalui permainan. Terutama saat waktu bermain secara bebas, merupakan waktu yang tepat untuk melihat interaksi anak dengan teman-teman sebaya.

- a. Menyapa/menyambut pembicaraan teman pada siklus I yang sangat mampu 30%, dan pada siklus II meningkat menjadi 70%. Menurut Mursid (2015:50), kemampuan sosial merupakan suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, serta meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dalam saling berkomunikasi dan bekerja sama.
- b. Merespons percakapan/pembicaraan teman pada siklus I yang sangat mampu 30%, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Menurut Santrock (2007:205), anak-anak akan memperoleh umpan balik tentang kemampuan mereka dari teman-temannya. Sehingga melalui umpan balik tersebut, anak dapat melakukan perubahan dalam dirinya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan sosial anak di TK Thoyyibah Kota Sawahlunto pada kelompok usia 5-6 tahun setelah melaksanakan permainan labirin telah menunjukkan hasil yang signifikan.
2. Peningkatan kemampuan sosial anak telah tercapai secara optimal, meskipun masih diperlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak dan pembelajaran yang langsung melibatkan mereka.
3. Kemampuan sosial anak meningkat. Hal ini terlihat pada siklus I di mana kemampuan sosial anak masih rendah, namun pada siklus II meningkat secara signifikan, sehingga permainan labirin dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faltimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Goleman, D., Boyatzis, R., & McKee, A.L. (2007). *Primal Leadership: Kepemimpinan Berdasarkan Kecerdasan Emosi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Halralhalp, R. A.L., & Putral, F. E. (2019). *Buku Alat Komunikasi Kesehatan*. Diakses dari <https://opalc.perpusnas.go.id/DetailOpalc.aspx?id=1201310>
- Haryaldi, M. (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Momeni, S., Barak, M., Kazemi, R., Albolghalsemi, A.L., Balbalei, M., & Ezati, F. (2012). Study of the Effectiveness of Social Skills Training on Social and Emotional Competence Among Students with Mathematical Learning Disorders. *Journal of Scientific Research: Creative Education*, 3(8), 1307-1310.
- Mursid, M. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Perner, D. E., & Delano, M. E. (2013). *A Guide to Teaching Students with Autism Spectrum Disorders*. Council for Exceptional Children: Prism Series, Vol. 7.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sendil, C. O., & Erden, F. T. (2012). Preschool Teachers' Strategies to Enhance Social Interaction Skills of Children During Playtime. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 47, 918-923.
- Sofyan Hendral. (2015). *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: Infomedikal.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diunduh dari https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf pada 22 Juli 2019.
- Yulistari, Novital, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PP PAUD Untirta*, 5(2): 125.