

## PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

(The Effect of Educational Game Tools on the Emotional Social Development Aspect of Children)

Abstract,

Educational play tool is one of the tools as well as a game that is used so that the six aspects of child development can be stimulated properly, especially to aspects of children's emotional social development. This study aims to obtain information on how aspects of social emotional development of children in kindergarten Aisyiyah Loka, and to determine whether there is an influence of educational toys on aspects of children's emotional social development. The results showed a correlation index number of 0.60 which means that between variables  $x$  and  $y$  there was a moderate or sufficient correlation. This shows that the educational game tools have a positive effect on aspects of the emotional social development of children in kindergarten Aisyiyah Loka.

Keywords: Game Tools, Educational, Emotional Social

Alat permainan edukatif merupakan salah satu alat sekaligus permainan yang digunakan agar ke enam aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik, terkhusus terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi bagaimana aspek perkembangan sosial emosional anak di Tk Aisyiyah Loka, dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak. Hasil penelitian menunjukkan angka indeks korelasi 0,60 yang artinya antara variabel  $x$  dan variabel  $y$  terdapat korelasi yang sedang atau cukup. Hal ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif berpengaruh positif terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka.

Kata Kunci : Alat Permainan, Edukatif, Sosial Emosional

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pendidikan di Indonesia terbagi 3 jalur, yaitu jalur pendidikan formal, jalur pendidikan non formal dan jalur pendidikan informal<sup>1</sup>. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri

atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan.

Taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan formal tahap dasar. Yang mana pada masa Taman Kanak-kanak merupakan masa emas atau biasa disebut *golden age*, ibarat sebuah bangunan *golden age* adalah pondasi yang menentukan kokohnya sebuah bangunan. *Golden age* adalah masa yang sangat penting dimana pada masa ini

<sup>1</sup>Republik Indonesia, "Undang-undang RI. Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional," dalam Eka Sri Hendayani, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAUD Seatu Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, h. 92

otak anak mulai berkembang dengan sangat cepat sehingga otak anak memerlukan stimulasi agar sel-sel otak berkembang dengan baik. *Golden age* pula adalah masa pembentukan karakter yang tepat karena akan melekat hingga dewasa. Pada masa ini adalah saat yang sangat penting untuk menstimulasi 6 aspek perkembangan anak yakni aspek agama dan moral, aspek koognitif, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek fisikmotorik dan aspek seni.

Pada jenjang pendidikan formal taman kanak-kanak, alat permainan edukatif merupakan salah satu alat sekaligus permainan yang digunakan agar ke enam aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik. Alat permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapatkan dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan. Menurut Direktorat PADU, Departemen pendidikan nasional 2003 alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak<sup>2</sup>.

Sebagai makhluk sosial yang artinya manusia memiliki kebutuhan dan kemampuan serta kebiasaan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia yang lain, pada masa kanak-kanak diharapkan agar anak senantiasa bisa bersosialisasi dan berinteraksi dengan baik terhadap sesama. Menurut Aristoteles, hakikatnya manusia adalah makhluk yang selalu ingin bergaul dan berkumpul dengan manusia yang lainnya yang kemudian menghasilkan bentuk kelompok masyarakat yang disebut makhluk sosial (*zoon politikon*). Dalam islam interaksi sosial disebut dengan istilah *hablum minannaasi* (hubungan dengan sesama manusia).

Sebagaimana Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-Hujuraat ayat 13:

<sup>2</sup>Direktorat PADU, Departemen Pendidikan Nasional 2003, "Pengertian APE PAUD" <https://www.paud.id> (9 April 2018)

إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ  
وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ  
عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاتُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ  
(۱۳)

Terjemahnya:

"Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal"<sup>3</sup>.

TK Aisyiyah Loka merupakan sekolah yang memiliki kualitas yang cukup baik, lokasi sekolah yang strategis karena berada pada jalan poros Baraka-Banti serta berada pada pertengahan pemukiman warga menjadikan sekolah ini memiliki peminat yang cukup tinggi. Keberhasilan serta kekompakan para guru dan para muridnya terlihat setiap tahun dalam acara ramah tamah atau perlombaan agustusan dengan menampilkan beberapa jenis tarian serta pertunjukan drama yang dimainkan menjadi bukti kualitas sekolah tersebut .

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka? Dan Bagaimana pengaruh alat permainan edukatif terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka?

## PEMBAHASAN

### Pengertian alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya<sup>4</sup>. Menurut Sofhyatun Ar Rahman, alat permainan

<sup>3</sup>Kementrian Agama Islam RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Surabaya: CV Fajar Mulya, 2009), h.517

<sup>4</sup>Tita Rusita Diptaprathama, "Bermain, kegunaan APE dan jenis-jenis APE Pertemuan ke-3", <http://tita-rostita.dosen.stkipsiliwangi.ac.id>, ( diakses pada 2 April 2018)

edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan khususnya untuk anak prasekolah dalam meningkatkan aspek perkembangan potensi anak<sup>5</sup>.

## 2. Alat permainan edukatif yang mengembangkan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka

### a. Balok natural

Balok natural yakni alat permainan edukatif yang terbuat dari balok dan biasanya dimainkan dengan cara menyusun beberapa balok agar membentuk suatu bangunan

Menurut Deddy Sofyandi manfaat balok natural salah satunya yakni anak akan bersosialisasi dengan teman-temannya, bermain balok natural atau balok kayu bersama dan membangun sebuah model bangunan secara bersama-sama akan terasa lebih menyenangkan, ini akan mengajarkan anak pentingnya bekerjasama, apabila sebuah pekerjaan dilakukan dengan cara bekerjasama akan cepat selesainya<sup>6</sup>.

### b. Lego

Lego menurut Wikipedia adalah jenis alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki maupun perempuan, bongkah-bongkah ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi apa saja<sup>7</sup>. Adapun manfaat bermain lego menurut Fitri Chaironi salah satunya yakni manfaat terhadap kemampuan bersosialisasi dalam hal anak akan menjadi ramah dan pandai bersosialisasi ketika mereka bermain membuat sebuah konstruksi secara berkelompok<sup>8</sup>.

### c. Puzzle

---

<sup>5</sup>Sofyatun A. Rahman, *Alat Permainan Edukatif untuk program PAUD*, <http://Eprints.stainkudus.ac.id>, (diakses pada 2 April 2018)

<sup>6</sup>Deddy Sofyandi, "Banyaknya manfaat bermain balok". <https://kayu-seru.com> (diakses pada 3 September 2018)

<sup>7</sup>Wikipedia, *Lego*. <https://id.m.wikipedia.org> (Diakses pada 3 September 2018)

<sup>8</sup>Fitri Chaeroni, "Lima manfaat bermain lego untuk anak", <https://student.cnnindonesia.com> (Diakses pada 3 September 2018).

Menurut Patmonodewo kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang<sup>9</sup>. Salah satu manfaat puzzle menurut Sry yakni meningkatkan keterampilan sosial apabila dimainkan secara berkelompok karena akan meningkatkan interaksi sosial anak<sup>10</sup>.

### d. Balok susun

Menurut Lara Fridani S.Psi, M. Psych, balok susun sama halnya dengan permainan puzzle, karena sama-sama dalam permainan konstruktif<sup>11</sup>. Cara bermain balok susun yakni dengan cara menyusun beberapa balok agar membentuk menara.

## B. Aspek perkembangan Sosial Emosional

### 1. Pengertian aspek perkembangan sosial emosional

Sosial emosional adalah dua kata yang tidak dapat dipisahkan, karena sebuah emosional akan muncul disebabkan oleh keadaan sosial dimana seseorang berinteraksi. Emosi merupakan sebuah reaksi yang ditimbulkan oleh sebuah keadaan yang mengarah pada perilaku positif maupun negatif.

Elizabeth B Hurlock sebagaimana dikutip Susi Susanti mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat<sup>12</sup>. Sedangkan menurut Suyadi sebagaimana dikutip Wida Dwi Anggarini bahwa perkembangan sosial adalah tingkat

---

<sup>9</sup>Patmonodewo, *Media puzzle* menurut Patmonodewo, diupload oleh Lanang Prasetya. [www.Academia.edu](http://www.Academia.edu) (Diakses pada 3 September 2018).

<sup>10</sup>Sry, *Manfaat Puzzle bagi anak*, <https://Dari.paudgrobon.wordpress.com> (Diakses pada 3 September 2018)

<sup>11</sup>Lara Fridani S.Psi, M.Psych, Kompas "Susun Balok untuk latih kemampuan otak anak", Kompas.com (Diakses pada 7 September 2018)

<sup>12</sup>Susi Susanti, "Pengertian perkembangan sosial", *Blog Susi Susanti*. [//suisusanti15111.blokspot.co.id](https://suisusanti15111.blokspot.co.id), (diakses pada 3 April 2018).

jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orangtua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas.

Sementara perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain. Dengan demikian perkembangan sosial emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari<sup>13</sup>. Sedangkan menurut Sudarsono sebagaimana yang dikutip Edy Kurniawan bahwa emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dari organis seperti tergugahnya perasaan yang disertai perubahan dalam organ tubuh yang sifatnya luas, biasanya ditambah dengan perasaan yang kuat yang mengarah ke suatu bentuk tingkah laku atau perilaku tertentu<sup>14</sup>.

Pengembangan sosial emosional anak dimulai sejak bayi dilahirkan. Dari segi emosional misalnya dapat dilihat dari berbagai contoh sikap bayi misalnya tersenyum dan menghentak-hentakkan kaki saat ia senang. Namun, dengan semakin bertambahnya usia, reaksi emosional umumnya akan berubah menjadi verbal alias pengucapan perasaan atau kata-kata tertentu.

Sementara itu, kedekatan bayi dengan orang yang lebih dewasa adalah langkah awal menuju tahap perkembangan sosialnya. Perkembangan sosial mengacu pada perkembangan kemampuan anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

Pentingnya pengembangan sosial emosional pada anak menjadi dasar pengenalan berbagai jenis emosi dan cara menanggapi. Anak diharap mampu menjadi insan yang mengerti akan emosi yang dialami dan mampu diterima oleh lingkungannya.

## HASIL PENELITIAN

### Alat permainan edukatif ( variable x)

<sup>13</sup>(Wida dwi anggarini), “Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015), //repository.ump.ac.id, ( diakses pada 2 April 2018)

<sup>14</sup>(Edi kurniawan), “Pengelolaan emosi marah”, //repository.ump.ac.id, ( diakses pada 3 April 2018)

### 1. Manfaat Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 5 orang (100%) menjawab bahwa alat permainan edukatif bermanfaat di Tk Aisyiyah Loka, dan tidak ada orang (0%) menjawab bermanfaat, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak bermanfaat. Hal ini berarti alat permainan edukatif sangat bermanfaat.

### 2. Perlunya Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 5 orang (100%) menjawab sangat perlu menggunakan alat permainan edukatif di TK Aisyiyah Loka, dan tidak ada orang (0%) menjawab perlu, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak perlu. Hal ini berarti bahwa rata-rata responden menjawab perlunya alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka.

### 3. Pentingnya Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 4 orang (80%) menjawab sangat pentingnya alat permainan edukatif di tk Aisyiyah Loka dan 1 orang (20%) menjawab penting, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak penting. Hal ini berarti rata-rata responden menjawab pentingnya alat permainan edukatif di TK Aisyiyah Loka.

### 4. Kelengkapan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab bahwa di Tk Aisyiyah Loka memiliki alat permainan edukatif yang sangat lengkap, dan 1 orang (20%) menjawab lengkap, dan 4 orang (80%) yang menjawab tidak lengkap. Hal ini berarti rata-rata responden menjawab bahwa alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka tidak lengkap.

### 5. Sistem Pengadaan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 1 orang (20%) menjawab sangat mudah dalam sistem

pengadaan alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka, dan orang (0%) menjawab mudah, dan 4 orang (80%) yang menjawab tidak mudah. Hal ini berarti rata-rata responden menjawab tidak mudah dalam sistem pengadaan alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka.

#### 6. Kendala Dalam Menghadirkan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab ada kendala dalam menghadirkan alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka, dan 4 orang (80%) menjawab kadang, dan 1 orang (20%) yang menjawab tidak ada. Hal ini berarti terdapat kendala yang didapati para tenaga pendidik dalam menghadirkan alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka.

#### 7. Perbedaan Menggunakan Dan Tanpa Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 5 orang (100%) menjawab ada perbedaan ketika menggunakan alat permainan edukatif, dan tidak ada orang (0%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada. Hal ini berarti rata-rata responden menjawab bahwa dalam proses belajar mengajar terdapat perbedaan ketika menggunakan alat permainan edukatif dengan tanpa menggunakan alat permainan edukatif.

#### 8. Murid Tertarik Dengan Pembelajaran Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 5 orang (100%) menjawab bahwa murid sangat tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif di Tk Aisyiyah Loka, dan tidak ada orang (0%) menjawab tertarik, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak tertarik. Hal ini berarti bahwa rata-rata responden menjawab bahwa para murid di Tk Aisyiyah Loka sangat tertarik dengan

pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif.

#### 9. Respon Anak Belajar Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 2 orang (40%) menjawab bahwa anak sangat merespon apabila belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif, dan 3 orang (60%) menjawab merespon, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak merespon. Hal ini berarti dalam proses belajar mengajar anak merespon apabila belajar dengan menggunakan alat permainan edukatif. Hal tersebut terjadi karena pada dasarnya anak usia Tk lebih senang belajar sambil bermain.

#### Aspek perkembangan sosial emosional ( variable y)

##### 1. Stimulasi Aspek Perkembangan Sosial Emosional Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 1 orang (20%) menjawab sangat perlu menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional di Tk Aisyiyah Loka, dan 4 orang (60%) menjawab perlu, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak perlu. Hal ini berarti bahwa rata-rata responden menjawab bahwa aspek perkembangan sosial emosional di Tk Aisyiyah Loka perlu untuk di stimulasi.

##### 2. Tingkat Perkembangan Sosial Emosional Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab bahwa tingkat perkembangan sosial emosional anak di Tk Aisyiyah Loka sangat baik, dan 5 orang (100%) menjawab baik, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak baik. Hal ini berarti bahwa rata-rata responden menjawab bahwa tingkat perkembangan sosial emosional di Tk Aisyiyah Loka baik. Hal ini terlihat penulis ketika bermain, anak cenderung lebih bisa bekerja sama dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan.

##### 3. Kendala Dalam Perkembangan Sosial Emosional Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab ada kendala dalam perkembangan sosial emosional di TK Aisyiyah Loka, dan 5 orang (100%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada. Hal ini berarti rata-rata responden menjawab bahwa dalam proses perkembangan sosial emosional di Tk Aisyiyah Loka kadang didapati kendala.

4. Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Sosial Emosional Anak

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 2 orang (40%) menjawab bahwa alat permainan edukatif terhadap sosial emosional anak sangat berpengaruh, dan 3 orang (60%) menjawab berpengaruh, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada. Hal ini berarti alat permainan edukatif berpengaruh terhadap sosial emosional anak.

5. Alat Permainan Edukatif Yang Menstimulasi Perkembang Sosial Emosional Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 5 orang (100%) menjawab bahwa ada alat permainan edukatif menunjang perkembangan sosial emosional di Tk Aisyiyah Loka, dan tidak ada orang (0%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada. Hal ini berarti bahwa terdapat alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional.

6. Murid Membantu Teman Yang Kesusahan Di Tk Aisyiyah Loka

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab ada, dan 5 orang (100%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada.

7. Murid Mampu Beradaptasi Dengan Suasana Baru

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, tidak ada orang (0%) menjawab ada, dan 5 orang (100%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada.

8. Murid Bekerjasama Dalam Menyelesaikan Permainan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 4 orang (80%) menjawab ada, dan 1 orang (20%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada.

9. Murid Menunjukkan Rasa Percaya Diri

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari 5 orang responden, 3 orang (60%) menjawab ada, dan 2 orang (40%) menjawab kadang, dan tidak ada orang (0%) yang menjawab tidak ada.

**PEMBAHASAN**

Setelah keseluruhan dihitung dan diletakkan dalam tabel koefisien korelasi, selanjutnya hasil perhitungan diatas akan diuji keabsahannya dengan menggunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2] [N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

r = Koefisien korelasi

N= Jumlah sampel

Xy= Jumlah hasil perkalian antara skor x dan skor y

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah skor y

$$r = \frac{5 \times 4854 - (155)(148)}{\sqrt{[5 \times 4811 - (155)^2] \times [5 \times 4388 - (148)^2]}}$$

$$r = \frac{22920 - 22940}{\sqrt{[24055 - 24025] \times [21940 - 21904]}}$$

$$r = \frac{20}{\sqrt{30 \times 36}}$$

$$r = \frac{20}{32,8}$$

$$r = 0,60$$

Berdasarkan hasil data nilai r maka penulis akan memberikan interpretasi data terhadap angka indeks korelasi *product moment* yakni dengan cara sederhana atau secara kasar, interpretasi terhadap r dari perhitungan diatas, ternyata angka korelasi antara variabel x dan y terdapat korelasi positif dengan memperhatikan besarnya r yaitu 0,68

yang berarti korelasi positif yang sedang atau cukup.

Alat permainan edukatif berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka, Mengenai pengaruh alat permainan edukatif, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelompok A dan B, adapun hasil wawancara Fijarah S.Pd. AUD sebagai guru kelompok A mengenai aspek perkembangan sosial emosional di TK Aisyiyah Loka yakni: "Aspek perkembangan sosial emosional di kelompok A belum terlalu baik karena masih awal menyesuaikan dengan teman baru karena mereka mulai masuk belajar bulan ini"

Hasil wawancara dengan Hasrida S.Pd. AUD selaku guru kelompok B : "Di kelompok B aspek perkembangan sosial emosional anak baik"

Hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sosial emosional di kelompok A dan B, adapun yang menjadi perbedaannya yakni pada kelompok A aspek sosial emosionalnya belum terlalu baik sedangkan di kelompok sudah baik.

Mengenai pengaruh alat permainan edukatif di TK Aisyiyah Loka adapun hasil wawancara dengan Fijarah S.Pd AUD yakni : "Alat permainan edukatif sangat berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka karena dengan adanya alat permainan edukatif sosial emosional dapat terstimulasi khususnya kelompok A yang maan para murid terlatih untuk bisa berinteraksi dan bekerjasama dengan teman lainnya<sup>15</sup>.

Sedangkan pengaruh alat permainan edukatif menurut Haridha S.Pd .AUD sebagai guru kelompok B yakni : "Alat permainan edukatif berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional di TK Aisyiyah Loka dikarenakan para murid lebih bisa menunjukkan sikap sosial dengan kerjasama dan kekompakan, sementara sikap emosional ditunjukkan dengan kesabaran dalam

menyelesaikan permainan yang berkaitan dengan tugas pekerjaan<sup>16</sup>

Dari hasil kedua wawancara tersebut dapat disimpulkan yakni Alat permainan edukatif dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional di TK Aisyiyah Loka dan Dengan alat permainan edukatif kekompakan dan kerjasama dapat terjalin sebagai bentuk sosial dan kesabaran sebagai bentuk emosional.

## PENUTUP

Murid di TK Aisyiyah Loka sangat tertarik dan senang bermain menggunakan alat permainan edukatif serta sangat merespon apabila guru menghadirkan alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar.

Setelah proses perhitungan terdapat korelasi antara variable x dan variable y yakni 0,68 yang artinya terdapat korelasi yang sedang atau cukup. Jadi dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak di TK Aisyiyah Loka.

Terdapat pengaruh antara alat permainan edukatif terhadap aspek sosial emosional dikarenakan murid akan belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deddy Sofyandi, "*Banyaknya manfaat bermain balok*". <https://kayu-seru.com> diakses pada 3 September 2018.
- Edi kurniawan), "*Pengelolaan emosi marah*", //repository.ump.ac.id, diakses pada 3 April 2018.
- Wida dwi anggarini), "*Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak*", (Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2015), //repository.ump.ac.id, diakses pada 2 April 2018.
- Direktorat PADU, Departemen Pendidikan Nasional 2003, "*Pengertian APE PAUD*" <https://www.paud.id> 9 April 2018.

<sup>15</sup>Wawancara Fijarah S.Pd. AUD tanggal 20 Juli 2018

<sup>16</sup>Wawancara Harida S.Pd. AUD tanggal 20 Juli 2018

Fitri Chaeroni, “Lima manfaat bermain lego untuk anak”,  
<https://student.cnnindonesia.com>  
(Diakses pada 3 September 2018).

Kementrian Agama Islam RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* Surabaya:CV Fajar Mulya, 2009

Lara Fridani S.Psi, M.Psych, Kompas “*Susun Balok untuk latih kemampuan otak anak*”, Kompas.com (Diakses pada 7 September 2018)

Patmonodewo, Media puzzle menurut Patmonodewo, diupload oleh Lanang Prasetya. www. Academia.edu. Diakses pada 3 September 2018.

Republik Indonesia, “Undang-undang RI. Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” dalam Eka Sri Hendayani, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran PAUD Seempat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, h. 92

Sofyatun A. Rahman, *Alat Permainan Edukatif untuk program PAUD*, <http://Eprints.stainkudus.ac.id> , diakses pada 2 April 2018.

Sry, Manfaat Puzzle bagi anak , <https://Dari-paudgrobbon.wordpress.com> Diakses pada 3 September 2018.

Susi susanti, ”Pengertian perkembangan sosial”, *Blog Susi Susanti*. [//susisusanti15111.blokspot.co.id](https://susisusanti15111.blokspot.co.id), diakses pada 3 April 2018.

Tita Rusita Diptaprathama, ”*Bermain, kegunaan APE dan jenis-jenis APE Pertemuan ke-3*”,<http://tita-rostita.dosen.stkipsiliwangi.ac.id>, diakses pada 2 April 2018.

Wikipedia, *Lego*. <https://id.m.wikipedia.org>  
Diakses pada 3 September 2018.