

PENGARUH METODE *EDUTAINMENT* DAN KONSEP DIRI TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK

NESNA AGUSTRIANA

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Email: nesna_ais@yahoo.co.id

Abstract: *This study aimed to determine the effect of method of edutainment and self-concept towards the children's social skills in group A. The research method used in this research is experimental method with the treatment design by level 2x2 with 48 children samples. Social skills research data obtained was analyzed by analysis of variance (ANOVA) two lines and, which first lytested by requirements test analysis through normality test with Liliefors test and homogeneity test with Bartletttest. The results showed that, (1) there are differences in social skills children treat ededutainment method to approach the game with the children who were given treatment methods edutainment multi media approach, (2) there are significant interaction between method of edutainment and self-concept of the child's social skills, (3) there are differences in social skills children treated edutainment method to approach the game with the children who were given treatment methods edutainment multimedia approach to children who have a positive self-concept, (4) there are differences in social skills children treated edutainment method to approach the game with the children who were given treatment methods edutainment multimedia approach to children who have a nsosialve self-concept.*

Keyword : *Edutainment Methode, Social Skill, Self-concept*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode edutainment dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak-anak kelompok A. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain perlakuan dengan tingkat 2x2 dengan 48 sampel anak-anak. Data penelitian keterampilan sosial yang diperoleh dianalisis dengan analisis varians (ANOVA) dua jalur, yang pertama lytested oleh analisis uji persyaratan melalui uji normalitas dengan uji Liliefors dan uji homogenitas dengan Bartletttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, ada perbedaan keterampilan sosial anak-anak melalui metode ededutainment untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode edutainment pendekatan multi media; terdapat interaksi yang signifikan antara metode edutainment dan konsep diri keterampilan sosial anak; terdapat perbedaan keterampilan sosial anak-anak yang diperlakukan metode edutainment untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode pengobatan pendekatan multimedia edutainment kepada anak-anak yang memiliki konsep diri yang positi; ada perbedaan dalam keterampilan sosial anak-anak yang diperlakukan metode edutainment untuk mendekati permainan dengan anak-anak yang diberi metode pengobatan pendekatan multimedia edutainment pada anak-anak yang memiliki konsep diri.

Kata Kunci: *Metode Edutainment, Keterampilan Sosial, Konsep Diri*

Anak usia dini mempunyai berbagai macam kecerdasan, salah satunya adalah kecerdasan emosional. Faktor resiko penyebab

kegagalan anak untuk dapat meraih dan membangun rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan bergaul, kemampuan berkonsentrasi, rasa empati, dan kemampuan berkomunikasi. Ruang pendidikan kurang melatih praktek perilaku dan penerapan nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan bersekolah. Problematika pendidikan yang terjadi di Indonesia salah satunya adalah proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang sampai saat ini masih dilakukan adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Fakta lain menunjukkan masih banyak guru yang mengacu pada target-target kurikulum, sehingga pelaksanaan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas guru masih melakukan dengan cara asal-asalan belaka. Apalagi guru memegang kendali utama tanpa memposisikan anak sebagai subjek.

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa anak-anak memiliki keterampilan sosial yang rendah. Rendahnya keterampilan sosial ini membuat anak kurang mampu menjalin interaksi²⁶⁸ sosial secara efektif dengan lingkungannya,

anak cenderung mengganggu tindakan agresif merupakan cara yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan sosial dan mendapatkan apa yang diinginkan. Selain itu proses pembelajaran di sekolah masih kurang mengoptimalkan keterampilan sosial dengan baik, bahkan cenderung diabaikan dan pelaksanaan pembelajaran masih berorientasi kepada keaktifan guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi anak sehingga keterampilan social anak tidak berkembang secara optimal. Akibatnya, anak sering ditolak oleh orang tua, teman sebaya, dan lingkungan. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk memudahkan pembelajaran di sekolah yaitu suatu model pembelajaran yang dapat dioperasionalkan oleh guru di sekolah.

Guru harus mampu mencari metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran anak usia dini sehingga dapat mengembangkan keterampilan²⁶⁸ sosial anak. Metode pembelajaran harus sesuai dengan

karakteristik pembelajaran pada anak usia dini yang menekankan kepada kegiatan bermain yang menyenangkan, untuk menghindari perasaan jenuh atau perasaan bosan. Salah satu metode yang diyakini lebih baik dari pembelajaran yang berpusat pada guru adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*. Metode ini dipandang relevan dalam meningkatkan keterampilan anak. Munculnya konsep *edutainment* mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang atau gembira) akan mempercepat pembelajaran dan anak akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu keterampilan sosial sebagai masalah utama, yang merupakan variabel terikat. Sedangkan metode *edutainment* dan konsep diri sebagai aspek yang saling berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

Keterampilan Sosial

Argyle menjelaskan bahwa keterampilan sosial diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan keluarga, teman-teman, tetangga dan sebagainya. Keterampilan sosial hendaknya diberikan kepada anak-anak untuk dapat membantu perilaku berteman menjadi lebih baik, karena anak masih kurang mampu menjalin persahabatan dan berteman, sehingga keterampilan sosial perlu dibentuk melalui pelatihan atau pengalaman (Musfiroh Tadkirotun, 2007: 4). Bronson menjelaskan bahwa keterampilan sosial: “*In the democratic society of the classroom, social skills are fostered daily as teachers plan opportunities for children to interact with another, lead and follow, select leaders, vote, and resolve their own conflicts*”. Keterampilan sosial anak dibantu dari kegiatan sehari-hari yang direncanakan oleh guru dimana guru memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya, memimpin dan mengikuti, memilih pemimpin, mengusulkan dan

menyelesaikan permasalahannya sendiri (Carol Seefeldt, 2010: 129).

Keterampilan sosial perlu dimiliki oleh anak, yaitu mencakup: “(1) *living and working together; taking turns, respecting the rights of others; being socially sensitive* (2) *learning self-control and self-direction* (3) *sharing ideas and 270sosialve270e with others*” (John Jarolimek, 1977: 208). Pernyataan tersebut disimpulkan bahwa keterampilan sosial membuat aspek-aspek keterampilan untuk hidup dan bekerja sama, keterampilan untuk mengontrol diri dan orang lain, keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, saling bertukar pikiran dan pengalaman sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota kelompok tersebut. Berdasarkan beberapa paparan teori yang telah dikemukakan, maka disimpulkan bahwa keterampilan sosial dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang perilaku manusia, proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, dan memotivasi orang lain. Keterampilan

social memberikan fungsi secara cukup dalam masyarakat dan kemampuan bekerja sama, komunikasi, simpati, empati, dan tanggung jawab secara efektif dalam konteks yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar anak.

Edutainment

Edutaimen dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari segi makna *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pebelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi (Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18). Hamruni mendefinisikan *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Suyadi, 2010: 222).

William mengungkapkan dalam metode *edutainment* terdapat unsur 3 R yakni : 1) *relevance*, 2) *relationship*, 3) *responsibility*. *Students have a responsibility to be respectful and helpful to everyone in the classroom. You, as the edutainer, model the expected student behavior* (Brad Johnson, 2010:146). Nemeć and Josef, mengatakan bahwa “*edutainment is a distinctive form of entertainment that enables the participants to be educated (e.g. get new information from various fields of our life) or even brought up (their postures, values and behavioural patterns could be influenced)*” (Jiri Nemeć, 2002:1).

Edutainment merupakan kombinasi, fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan metode *edutainment*, proses pembelajaran di sekolah akan menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan, tapi menjadi lebih bermakna dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Permainan

Penerapan metode *edutainment* dapat penelitian ini adalah dengan pendekatan permainan. Permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan dan *play*. Sebuah permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. Permainan bertujuan untuk menghibur dan banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa (Moeslichatoen, 2004: 24). Permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri, kegiatan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang (Santrock, 2002: 272-273). Bettelheirn menambahkan permainan merupakan kegiatan yang ditandai dalam aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Myke, 2001: 60).

Permainan memberikan kesempatan untuk membuat, menentukan, dan mempelajari dunia mereka. Hal ini memberikan

kegembiraan bagi anak dan pemahaman tentang diri anak sendiri dan orang lain. Permainan memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) singkat, (b) membutuhkan sedikit biaya, (c) partisipatif, (d) menggunakan alat bantu yang melibatkan penggunaan alat-alat sederhana, (e) beresiko rendah, (f) adaptasi yang mudah (Moeslichatoen, 2004: 24). Oleh karena itu permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Tiga fungsi permainan yaitu fungsi kognitif, fungsi sosial dan fungsi emosi. Melalui permainan memungkinkan anak-anak mengembangkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktifitas yang dilakukan secara spontan dan berulang-ulang dalam situasi yang menyenangkan, tetapi terikat pada permainan yang telah disetujui bersama.

Pendekatan Multimedia

Multimedia adalah sebagai sarana pendidikan yang memiliki dua pengertian yakni gabungan dari berbagai media (bahan cetak atau teks, audio, video, slide, siaran radio, siaran televisi) yang masing-masing berdiri sendiri namaun terprogram dan komputer multimedia (Niken, 2010: 5). Haffost mendefinisikan multimedia sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Sejalan dengan hal tersebut Arsyad menyatakan bahwa multimedia merupakan penggunaan lebih dari satu media yang bisa berupa teks, grafik, animasi suara dan video (Munir, 2008: 233).

Gayeski mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya (Munir,

2012: 2). Penggunaan multimedia pada kegiatan pembelajaran diorientasikan untuk membantu kegiatan belajar siswa. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat meningkatkan cara belajar siswa menjadi lebih aktif. Zeembry mengemukakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi (Niken, 2010: 11).

Adanya kelengkapan unsur media yang ada dalam multimedia diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Unsur animasi yang didesain dengan tema anak yang digunakan dapat menggambarkan secara jelas bentuk-bentuk dasar notasi balok, sehingga anak tidak merasa bosan. Unsur audio dan teks yang ada dalam multimedia memperjelas penjelelasan materi. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah media penyampaian pesan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dan anak juga memperoleh informasi, berbagai pengalaman dari kehidupan anak dan anak dapat mengetahui

nilai-nilai dan yang dapat mempengaruhi kehidupannya. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah audio visual.

Konsep Diri

Konsep diri adalah persepsi keseluruhan yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri. Burns mengatakan "*the self concept refers to the connection of attitudes and beliefs we hold about ourselves*" (Slameto, 2010: 182). Konsep diri berarti pandangan seseorang mengenai dirinya sendiri yang terdiri dari tiga dimensi, yaitu: pengetahuan diri, pengharapan diri, dan penilaian diri (Calhoun and Acocela, 1995: 67). Konsep diri merupakan komponen diri seseorang yang saling berkaitan secara keseluruhan yang menggambarkan siapa dirinya. Gambaran tersebut dalam psikologi disebut dengan konsep diri (*self-concept*) yang mempengaruhi afeksi dan motivasi seseorang. Papalia mengungkapkan konsep diri (*self concept*) adalah rasa akan keberadaan diri, gambaran mental deskriptif, kemampuan dan sifat seseorang (Diane E Papalia, 2008:

366). Konsep diri merupakan gambaran tentang siapa sebenarnya diri kita, gambaran keseluruhan dari kemampuan dan sifat kita. Adapun kesadaran ini meliputi bakat, minat, kemampuan, penampilan fisik dan lainnya. Konsep diri menjadi sangat penting untuk dipelajari karena konsep diri dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Konsep diri pada mulanya berasal dari perasaan dihargai atau tidak dihargai. Perasaan inilah yang menjadi landasan dari pandangan, penilaian atau bayangan seseorang mengenai dirinya sendiri (Djaali, 2008: 130). Uraian tersebut dapat dinyatakan bahwa konsep diri adalah pandangan, penilaian seseorang mengenai siapa dirinya, dan bagaimana seseorang mampu memahami dirinya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ubaedy yang menjelaskan bahwa konsep diri manusia itu ada yang positif dan ada yang 274sosialve dan terbentuk melalui serangkaian pengalaman, pengetahuan, pergaulan, pemahaman hidup (A.N Ubaedy, 2008: 45). Woolfolk menyatakan bahwa konsep diri adalah gabungan dari gagasan-

gagasan, permasalahan, dan perilaku yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri baik yang bersifat positif maupun negative (Woolfolk, 1993: 74). Pengertian konsep diri menurut Shavelson adalah persepsi seseorang mengenai dirinya sendiri yang dibentuk oleh pengalaman dari lingkungan (Jasmine Green, 2006: 534-540). Konsep diri merupakan persepsi mengenai dirinya sendiri yang dibentuk dari pengalaman, perilaku dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitarnya. Pengalaman seseorang dengan lingkungan menjadi penentu konsep diri. Konsep diri bukan sesuatu yang muncul tiba-tiba. Pembentukan konsep diri seseorang sangat dipengaruhi oleh interaksi 274sosial. Konsep diri menurut Hurlock adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya. Konsep diri ini merupakan gabungan keyakinan yang dimiliki orang tentang diri sendiri menyangkut karakteristik fisik, psikologis, 274sosial, emosional, aspirasi dan prestasi (Elizabeth B. Hurlock, 1999: 58). Seorang siswa dapat menyatakan konsep dirinya dari berbagai aspek

yang merupakan gambaran yang lengkap dan menyeluruh tentang dirinya meliputi berbagai kemampuan, kelemahan, sifat-sifat dan bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan. Siswa dapat menggambarkan dirinya secara fisik seperti rambutku panjang dan sebagainya.

Pendapat di atas disimpulkan bahwa konsep diri merupakan cara pandang seseorang mengenai dirinya secara menyeluruh, meliputi: fisik, 275sosial, emosi dan kompetensi akademik yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekolah memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru. Hal ini dapat menjadikan anak mengevaluasi dirinya yakni dengan membandingkan dirinya sendiri dengan teman-teman dan mempersepsikan evaluasi orang lain terhadap dirinya.

Konsep Diri Positif

Konsep diri positif dapat disamakan dengan evaluasi diri positif, penghargaan diri yang positif, perasaan harga diri yang

positif, dan penerimaan diri yang positif. Hal ini mempunyai kontribusi besar terhadap afeksi dan motivasi seseorang. Konsep diri positif akan menjadi penentu keberhasilan seseorang dalam meraih kesuksesan, anak akan memiliki kesiapan mental untuk belajar, lebih taat dalam mengatasi kesulitan dan mampu mencapai level prestasi yang lebih tinggi, memiliki motivasi yang tinggi dalam mengembangkan potensinya. Anak yang memiliki konsep diri positif akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mandiri, mampu melihat diri secara realistis dan memiliki harga diri yang tinggi. Konsep diri positif akan berpengaruh atas munculnya emosi positif seperti: kebahagiaan, kepuasan bagi seseorang.

Myer mengemukakan bahwa anak yang memiliki konsep diri positif memiliki karakteristik, antara lain: yakin akan kemampuan sendiri, mampu menerima penghargaan dan kesalahan dengan senang hati, berani mengambil resiko, percaya diri, tidak rendah diri, bertanggung jawab dan berani mengakui kesalahan, memiliki

empati kepada orang lain, optimis, ingin mencoba permainan baru, suka diskusi dengan 276egat yang baru, dan mengklasifikasi peristiwa-peristiwa secara komprehensif (Myers Gail E, 1992: 76-77). Uraian tersebut disimpulkan bahwa orang yang memiliki konsep diri positif memiliki 276egat-ciri sebagai berikut: menghargai kemampuan fisik, menyukai penampilan diri, dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap teman dan keluarga, menyukai tantangan, mandiri, bertanggung jawab, dan mengharapkan prestasi terbaik.

Konsep Diri Negatif

Burn mengemukakan bahwa konsep diri negatif sama dengan evaluasi diri yang negatif, membenci diri perasaan rendah diri dan tiadanya perasaan menghargai pribadi dan penerimaan diri, orang yang tidak menerima dirinya sendiri cenderung tidak menerima orang lain (Burn, 1997: 57). Anak yang memiliki kosep diri negatif akan mengembangkan penyesuaian sosial yang kurang baik, mengalami perasaan yang tidak menentu dan

memiliki harga diri yang rendah. Ciri-ciri orang yang memiliki harga diri rendah adalah tidak percaya diri, kurang bekerja keras dan kurang dapat berinteraksi dengan orang lain. Konsep diri negatif akan berpengaruh pada munculnya emosi negatif seperti yang ditunjukkan dalam sikap kesedihan, tekanan, dan depresi.

Myers menyatakan bahwa orang yang memiliki konsep diri negatif memiliki karakteristik, sebagai berikut: tidak yakin dengan kemampuannya sendiri, tidak suka dikritik, direndahkan, melakukan pembelaan diri terhadap kesalahan, sinis tentang prestasi dan kemampuan orang lain, sering mengejek atau menolak penghargaan khusus atas prestasi seseorang, bersikap pesimis terhadap kompetisi (Myers Gail E, 1992: 3). Seseorang yang memiliki konsep diri negatif sering menemukan pengalaman yang 276negatif dalam sepanjang kehidupannya. Akibat pengaruh negatif ini menyebabkan seseorang menjadi tertutup, lebih hati-hati dalam kehidupan, cenderung mengalami kegagalan akademis,

memiliki harga diri yang rendah, lebih kaku dan memiliki aspirasi yang kurang realistis. Dari uraian di atas disimpulkan bahwa orang yang memiliki konsep diri negatif memiliki ciri-ciri, sebagai berikut: kurang menghargai fisik, kurang menyukai penampilan diri, kurang dapat menyesuaikan diri terhadap teman dan keluarga, kurang menyukai tantangan, tidak mandiri, kurang bertanggung jawab, dan tidak mengharapkan prestasi terbaik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dirancang dengan desain *treatment by level 2 x 2*. Dalam desain tersebut masing-masing variabel bebas diklasifikasikan menjadi dua, yaitu metode *edutainment* yang terdiri dari metode

edutainment pendekatan permainan (A1) dan metode *edutainment* pendekatan multimedia (A2). Sedangkan variabel atribut diklasifikasikan dalam dua kecenderungan konsep diri positif (B1) dan konsep diri negatif (B2), dan variabel terikatnya adalah keterampilan sosial (Y).

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling secara sederhana. Jumlah seluruh siswa terdiri dari 48 orang yang terbagi dari 2 sekolah TK Islam Terpadu Auladuna (24 orang) dan TK Islam terpadu Baitul Izzah (24 orang). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Instrumen menyangkut perilaku yang berkenaan dengan keterampilan sosial digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial setelah mendapatkan perlakuan.

Tabel 1. Rekapitulasi uji normalitas data keterampilan sosial anak

Kelompok	Sampel	L_o	L_{tabel}	Kesimpulan	H_o
A ₁	24	0,172	0,173	Normal	Diterima
A ₂	24	0,159	0,173	Normal	Diterima
B ₁	24	0,152	0,173	Normal	Diterima
B ₂	24	0,159	0,173	Normal	Diterima
A ₁ B ₁	12	0,109	0,242	Normal	Diterima
A ₁ B ₂	12	0,206	0,242	Normal	Diterima
A ₂ B ₁	12	0,171	0,424	Normal	Diterima
A ₂ B ₂	12	0,123	0,242	Normal	Diterima

Adapun untuk pengelompokan anak yang memiliki konsep diri positif dan konsep negatif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi konsep diri.

Setelah uji homogenitas dilakukan, peneliti melanjutkan uji homogenitas untuk mengetahui sampel yang berdistribusi normal tersebut berasal dari populasi yang variannya 278sosialve. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Keterangan:

dk = Derajat kebebasan

*⁾ = Uji F signifikan pada taraf 0,05

**⁾ = Uji F sangat signifikan pada taraf 0,01

ns = tidak signifikan pada taraf 0,05

Berdasarkan hasil perhitungan Anava dua jalur pada tabel di atas, dapat dilakukan uji hipotesis sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan yang

Tabel 2. Rekapitulasi deskripsi data keterampilan 278sosial anak

Kelompok	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}	Kesimpulan
A ₁ dan A ₂	0,025	7,82	Homogen
B ₁ dan B ₂	0,174	7,82	Homogen
A ₁ B ₁ , A ₂ B ₁ , A ₁ B ₂ & A ₂ B ₂	0,429	7,82	Homogen

Pengujian Hipotesis

Hasil perhitungan menggunakan ANAVA dua jalur dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

signifikan pada keterampilan sosial antara anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan

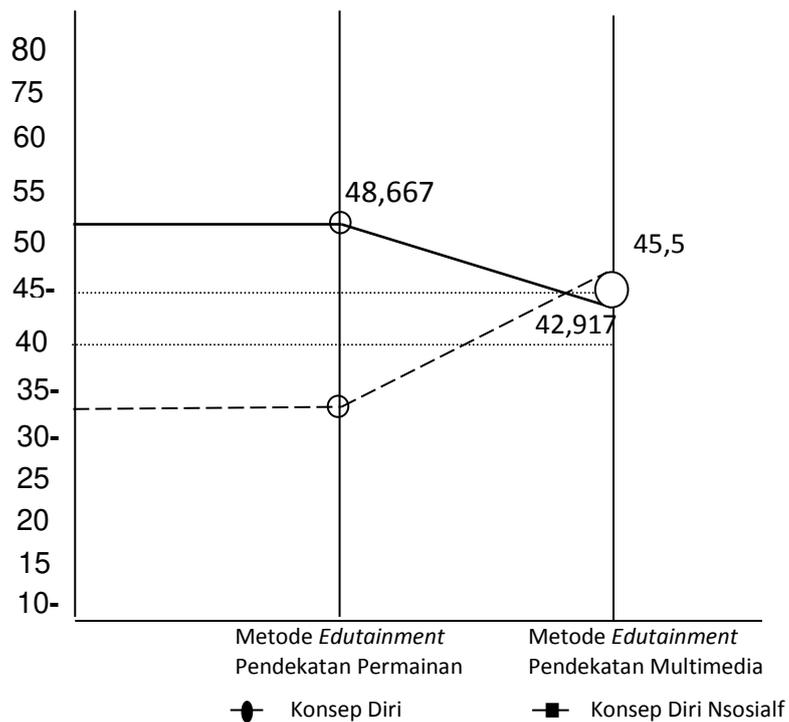
Tabel 3. Rekapitulasi hasil perhitungan ANAVA dua jalur

Sumber Varian	dk	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}	
					$\alpha=0,05$	$\alpha= 0,01$
Metode Edutainment (A)	1	96,36	96,36	4,38*	4,06	7,34
Konsep Diri (B)	1	102,11	102,11	4,64*	4,06	7,34
Interaksi (A x B)	1	2078,53	2078,53	94,56**	4,06	7,34
Kekeliruan dalam sel (D)	44	1828,84	41,56	-	-	-
Total	47	3269,92	-	-	-	-

bermain dengan anak diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode *edutainment* pendekatan

permainan dan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

2. Terdapat pengaruh interaksi antara konsep diri terhadap keterampilan sosial anak. Disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak. Hipotesis penelitian ini diuji dengan melihat hasil perhitungan data melalui analisis varian yang dikemukakan dalam gambar berikut :



Keterangan:

- Metode *Edutainment*
Pendekatan Permainan
(—————)
- Metode *Edutainment*
Pendekatan Multimedia(- - - -
- - - -)

Interaksi Antara Tingkat
Keterampilan Sosial Anak Yang
Diberi Perlakuan Dengan
Menggunakan Metode *Edutainment*
dengan Konsep Diri Anak

3. Terdapat perbedaan keterampilan²⁸⁰ sosial pada anak yang memiliki konsep diri positif yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan pada kelompok anak yang memiliki konsep diri positif, yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan

menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

4. Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada anak yang memiliki konsep diri negatif, yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan pada kelompok anak yang memiliki konsep diri negatif yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang telah dideskripsikan sebelumnya dan dilanjutkan dengan uji hipotesis, ada sejumlah temuan penelitian yang perlu dibahas lebih lanjut. Sehingga temuan-temuan tersebut dapat dijadikan rujukan dalam rangka

meningkatkan mutu pendidikan khususnya keterampilan sosial pada anak kelompok A, temuan peneliti tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Perbedaan tersebut dikarenakan metode *edutainment* pendekatan permainan merupakan kombinasi antar fungsi pendidikan dengan konten hiburan dalam bentuk permainan. Permainan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sehingga proses pembelajaran di sekolah lebih bermakna, menyenangkan dan terhindar dari rasa jenuh dan bosan. Menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, menjadikan

kegiatan belajar anak lebih menyenangkan, bermakna. Selain itu, permainan memberikan kontribusi kepada anak dalam belajar dan merupakan aktivitas yang nyata bagi anak.

Metode *edutainment* pendekatan permainan dapat mengoptimalkan keterampilan sosial anak dimana dalam perlakuan tersebut anak langsung berinteraksi, sehingga terjadi interaksi yang bersifat *multi* arah antara anak dengan anak dan anak dengan guru. Sedangkan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multi media merupakan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, membantu anak dalam memperoleh informasi sesuai dengan usia yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak mengembangkan keterampilan sosial secara optimal.

2. Terdapat interaksi antara metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak.

Terdapat interaksi yang signifikan antara metode *edutainment* dan konsep diri

terhadap keterampilan sosial anak di Taman Kanak-kanak kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memberikan perlakuan menggunakan metode *edutainment*, anak dapat saling bersosialisasi, menghargai teman, bekerja sama, tanggung jawab, bersabar sehingga anak dapat berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan. Selain itu, keterampilan anak dalam bersosial dengan anak lainnya akan semakin baik dan lebih optimal.

Penelitian ini menjelaskan juga konsep diri dapat mempengaruhi perilaku seseorang, karena konsep diri pada mulanya berasal dari perasaan dihargai atau tidak dihargai sehingga anak yang memiliki konsep diri menjadi salah satu pengaruh terhadap keterampilan sosial. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak.

3. Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan

multimedia pada anak yang memiliki konsep diri positif.

Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki konsep diri positif. Hal ini disebabkan metode *edutainment* pendekatan permainan, kegiatan belajar anak lebih menyenangkan dan bermakna, dan memfasilitasi anak untuk berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan. Sehingga permainan memberikan kontribusi kepada anak dalam belajar konsep dan aktivitas yang nyata dalam bermain.

Anak yang memiliki konsep diri positif akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mandiri, mampu melihat diri secara realistis dan memiliki harga diri yang tinggi. Konsep diri positif akan berpengaruh atas munculnya emosi positif seperti: kebahagiaan, kepuasan bagi seseorang. Sehingga konsep diri positif berpengaruh terhadap

keterampilan sosial anak. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki konsep diri positif yang diberi metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi metode *edutainment* pendekatan multimedia.

4. Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan permainan dan anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki konsep diri negatif.

Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki konsep diri negatif. Hal ini disebabkan, anak yang memiliki konsep diri negatif akan terjadi penyesuaian sosial yang kurang baik, anak mengalami perasaan yang tidak menentu dan memiliki harga diri yang rendah. Konsep diri negatif akan

berpengaruh pada munculnya emosi negatif seperti yang ditunjukkan dalam sikap kesedihan, tekanan, dan depresi. Sehingga konsep diri negatif kurang berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa anak yang memiliki konsep diri nsosialf yang diberi metode *edutainment* pendekatan permainan lebih rendah daripada anak yang diberi metode *edutainment* pendekatan multimedia.

SIMPULAN

Terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak yang diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada dan anak yang diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Terdapat pengaruh interaksi antara

metode *edutainment* dan konsep diri terhadap keterampilan sosial anak.

Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak dengan konsep diri positif yang mengikuti pembelajaran melalui metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang mengikuti pembelajaran melalui metode *edutainment* pendekatan multimedia. Terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak terhadap konsep diri nsosialf yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

SARAN

Berdasarkan hasil, pembahasan dan keterbatasan pada hasil penelitian dikemukakan beberapa saran kepada guru, pengelola Taman Kanak-kanak dan peneliti khususnya peneliti bidang pendidikan anak usia dini, sebagai berikut: (1) bagi guru dan pendidik TK, hendaknya dapat menggunakan metode *edutainment* dalam proses

pembelajaran sehingga anak tertarik dan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Selain itu guru juga dapat melaksanakan pembelajaran dalam bidang lain dengan menggunakan metode *edutainment* disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki anak. Guru sebaiknya dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial pada anak dengan metode pembelajaran yang tepat yaitu dengan menggunakan metode *edutainment*; (2) bagi pengelola Taman Kanak-kanak Islam Terpadu, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan menentukan pembelajaran seluas-luasnya, sehingga dapat menimbulkan kreatifitas guru dalam mengajar; (3) bagi peneliti lanjutan, hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan memasukkan variabel lain yang belum ada pada penelitian ini, seperti pada aspek kognitif, fisik motorik, kemandirian dan lain sebagainya. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan meneliti pada tingkat usia ataupun konteks sosial yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken, Dany Haryono. *Pembelajaran MULTIMEDIA di Sekolah*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya 2010.
- Burns, R.B., *Konsep Diri, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*, Jakarta: Arcan, 1993.
- Calhoun dan Acocela, *Psychology of Adjustment Human Relationships*, Terjemahan oleh R.S Satmoko, Semarang : IKIP Press, 1995.
- David, Watkins, "Self Esteem" Educational Psychology for the Asian Teacher. Ed. John Biggs and David Watkins, Singapura: Simon and Schuster (Asia) Pte, Ltd., 1995.
- Dockett, Sue, Mailyne Fleer, *Play and Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*, Sydney : Harcourt. 2000.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2012.
- Gail E., Myers., and Michele Tolela Myers. *The Dynamic of Human Communication : A Laboratory Approach*, New York: McGraw-Hill, Inc., 1992.
- Green, Jasmine et.al. *The Causal ordering of self-concept and academic motivation and its effect on academic achievement*. International Education Journal, 2006.
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2004.
- Jackman, Hilda L., *Early Education Curriculum A Child's Connection to the World*. United States : Delmar, 2009.
- Johnson Brad, Tammy Maxson Mcelroy. *The Edutainer*. United States of America : Rowman & Littlefield Education, 2010.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta: Jakarta, 2004.
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta 2012.
- Nemec, Jiri and Josef Trna. *Edutainment or Entertainment*. Education Possibilities of Didactic Games in Science Education, Czech Republic, 2002.
- Papalia, Diane E, et, al. *Human Development (Psikologi Perkembangan)* Jakarta: Kencana, 2008.
- Santrock, John W., *Life Span Development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 2002.
- Seefeldt, Carol. Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2008.

- Seefeldt, Carol. et. al. *Social Studies for the Preschool/Primary Child*. United States : Pearson Education, 2010
- Slameto. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia, 2010.
- Tadkirotun, Musfiroh, et.al. *Social Life Skill Untuk Anak Usia Dini: Modul 2 Afiliasi & Resolusi Konflik*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Ubaedy, A.N, *Ubah Sikap Raih Kesuksesan*, Jakarta: Vision 3, 2008.
- Woolfolk, Anita. *Educational Psychology*. Boston : Allyn and Bacon, 2008.