



PENGARUH PEMBELAJARAN MULTIMEDIA TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI TK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 47 SURABAYA

Anik Watini¹, Ratno Abidin², Naili Sa'ida³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surabaya¹,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surabaya²,
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surabaya³

Abstrak

Mengembangkan ketrampilan sosial anak diperlukan sebuah strategi yang menarik, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran multimedia yang mencakup komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak dan menjelaskan pembelajaran multimedia dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak pada saat pembelajaran pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya. Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pre-Test – Post-Test*. Populasi dan sampel penelitian anak kelompok A3 yang berusia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya yang berjumlah 10 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki – laki dan 5 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran multimedia pada anak meningkat, karena pembelajaran multimedia cukup efektif membantu kemampuan sosial anak. Hasil kemampuan sosial anak kelompok A usia 4-5 tahun terdapat perbedaan nilai pre test dan pos test. Hasil rata-rata nilai pre test pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah 5,75 dan mengalami kenaikan hasil rata-rata nilai post test pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya sebesar 10,57. Perbedaan pre test dan post test hasil uji Wilcoxon menunjukkan ada pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Kata kunci: pengaruh, pembelajaran multimedia, kemampuan sosial, anak usia dini..

Abstract

Developing children's social skills requires an interesting strategy, one of which is by implementing multimedia learning which includes components of a teaching delivery system to support the learning process. The research objective was to find out whether there was an effect of multimedia learning on children's social abilities and to explain that multimedia learning could affect children's social abilities when learning in group A children aged 4-5 years at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Kindergarten Surabaya. This type of research uses quantitative research with the One Group Pre-Test – Post-Test design. The population and sample of the study were children in the A3 group aged 4-5 years at TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya, totaling 10 students, consisting of 5 male students and 5 female students. The results showed that multimedia learning in children increased, because multimedia learning was quite effective in helping children's social skills. The results of the social abilities of group A children aged 4-5 years showed differences in pre-test and post-test scores. The

average pre-test score for group A children at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya Kindergarten was 5.75 and the average post-test score for group A children at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya Kindergarten increased 10.57. Differences in the pre-test and post-test results of the Wilcoxon test show that there is an effect of multimedia learning on the social abilities of group A children aged 4-5 years at 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Kindergarten Surabaya.

Keywords: *influence, multimedia learning, social skills, early childhood*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial dan diartikan sebagai proses untuk menyesuaikan diri terhadap aturan kelompok, moral, dan tradisi menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerjasama (Susanto, 2011 : 40) dalam tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 4-5 tahun maka Dalam hal ini standar tingkat pencapaian sosial anak mencakup : 1) Kesadaran Diri : Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri. 2) Rasa Tanggung jawab Diri Sendiri dan Orang lain : Menjaga diri sendiri dari lingkungannya, menghargai keunggulan orang lain, mau berbagi, menolong dan membantu teman

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui perkembangan sosial anak masih rendah, hal ini ditunjukkan ketika kegiatan belajar anak masih kurang fokus pada keegiatan belajar yang berlangsung, seperti masih bermain ketika kegiatan belajar inti di mulai, dan ada beberapa anak yang kurang percaya diri, merasa takut untuk melakukan kegiatan belajar atau kurang mandiri sehingga bisa menyebabkan rendahnya sikap sosial pada anak.

Mengembangkan ketrampilan sosial anak diperlukan sebuah strategi yang menarik, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran multimedia. Pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran yang mencakup komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia sendiri adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintergrasi. Multimedia terbagi menjadi dua katagori yaitu, multimedia linier, dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan secara berurutan, contohnya televisi dan film, Sedangkan multimedia interaktif merupakan multimedia yang memiliki yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang di kehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh media pembelajaran interaktif yang populer saat ini adalah video pembelajaran, games digital, buku digital, power point dan lain sebagainya. Pembelajaran multimedia dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, karena dengan menggunakan media yang tepat diharapkan mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar anak, terhadap kemampuan bersosialisasi, melakukan inteaksi serta bekerjasama dengan teman-temannya.

Pembelajaran multimedia menumbuhkan kemampuan sosial anak karena pembelajaran multimedia diharapkan mampu meningkatkan semangat serta motivasi belajar anak, terhadap kemampuan bersosialisasi, melakukan inteaksi

serta bekerjasama. Observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya pada di era pandemi saat ini kemampuan sosial anak kelompok A masih belum berkembang optimal. Hal ini dapat terlihat ketika sebelum menggunakan pembelajaran multimedia dalam meningkatkan kemampuan sosial anak di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya masih kurang kemampuan sosialnya karena anak-anak malas dan bosan dengan tugas yang diberikan guru pada saat pembelajaran. Penulis berupaya menumbuhkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan judul "Pengaruh Pembelajaran multimedia Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif tujuan menguji hipotesis dari data-data yang telah dikumpulkan. Sugiyono (2015:14) menyatakan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis ditetapkan.

Desain penelitian digunakan penelitian ini adalah Pre-experimental dengan desain *One Group Pre-Test - Post-Test*. Menurut Noor (2015:115) cara menerapkan desain dengan melakukan satu kali pengukuran di depan (*pretest*) sebelum perlakuan (*treatment*) dan setelah dilakukan pengukuran lagi (*post-test*). Perlakuan diberikan berpengaruh positif. Sebelum diimplementasikan perlakuan baru ini terlebih dulu dilihat kondisi awal kelompok dibandingkan dengan hasil evaluasi dilakukan sesuai perlakuan baru.

Tempat penelitian ini dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya yang beralamat di Jalan Kalijudan Asri Kav.32 No.64 kota surabaya khususnya pada anak didik usia 4-5 Tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan selama 5 (lima) bulan yaitu bulan Maret sampai bulan Juli 2023. Sedangkan pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data dari hasil observasi langsung pembelajaran online anak usia dini yang dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Populasi merupakan keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:37). Populasi dalam penelitian ini mengambil kelompok A sebagai obyek penelitian karena kelas tersebut dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Berdasarkan kajian di atas maka peneliti mengambil sampel dengan penunjukan langsung pada anak didik Kelompok A3 di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya yang jumlahnya 10 siswa. Sampel penelitian yang dipilih anak kelompok A3 yang berusia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya yang berjumlah 10 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki - laki dan 5 siswa perempuan.

Analisis data yang dilakukan yaitu analisis pada data hasil test dan data. Analisis data hasil test tersebut meliputi data *pretest* dan data *posttest*. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan untuk mengolah data hasil *pretest* dan *post test* dengan pengujian Wilcoxon. Pengujian Wilcoxon penelitian adalah uji Wilcoxon *Match Pairs Test*. Uji wilcoxon melibatkan satu populasi penelitian anak kelompok

A usia 4-5 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya sebagai sampelnya. Perbandingan selisih akan diuji menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peringkatnya.

HASIL PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Data yang digunakan dalam penelitian mengenai pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya diambil dari hasil observasi yang terdiri dari 3 indikator diantaranya yaitu merapikan buku di rak, menolong teman mencari halaman buku dan mentaati aturan bermain. Observasi ini dilakukan ketika *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) pada anak kelompok A, sedangkan *post test* dilakukan setelah diberikannya perlakuan (*treatment*).

Pelaksanaan penelitian dilakukan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya, yaitu pada kelompok A yang terdiri dari tiga tahap yaitu : tahap pengukuran awal (*pre test*), tahap pemberian *treatment* dan tahap pengukuran akhir (*post test*). Berikut adalah hasil penelitiannya. Tahap pengukuran awal (*pre test*), merupakan tahap dimana peneliti melakukan pengukuran awal terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya, sebelum diberikan *treatment*. Berikut data penilaian anak kelompok A saat *pre test* di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya dengan indikator merapikan buku di rak, menolong teman mencari halaman buku dan mentaati aturan bermain.

Tabel Data Hasil Pre Test Kelompok A

No.	Nama	Aspek yang dinilai			Skor	Rata-rata
		Merapikan Buku di Rak	Menolong Teman Mencari Halaman Buku	Mentaati Aturan Bermain		
1	Zalfa	2	2	1	5	1,66
2	Alula	1	2	1	5	1,66
3	Haidzam	1	2	1	4	1,33
4	Ares	1	2	2	5	1,66
5	Alka	2	2	2	6	2
6	Sean	2	2	2	6	2
7	Harris	2	2	2	6	2
8	Arzain	1	2	2	5	1,66
9	Aqilla	2	2	2	6	2
10	Queen	2	2	2	6	2
Jumlah					54	17,97
Rata - rata					5,40	1,79

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai total kemampuan sosial pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah 54 dengan rata - rata 5,40 karena, ada 3 aspek yang diamati maka rata - rata kemampuan sosial anak kelompok A yaitu 1,79 (dibulatkan menjadi 2). Karena nilainya 2, maka sesuai dengan skala pengukuran *rating scale*, maka kemampuan sosial anak rata - rata sebelum perlakuan (*pre test*) adalah mulai berkembang. Hal

ini dikarenakan pada guru kurang berinteraksi dengan anak, sehingga dalam pembelajaran tersebut anak kelompok A belum tampak aktif dalam merapikan buku di rak, menolong teman mencari halaman buku dan mentaati aturan bermain, anak kelompok A belum tampak aktif.

Data hasil penelitian pada observasi akhir dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir anak dalam kemampuan sosial, setelah diberikannya perlakuan dengan alat penilaian berupa lembar observasi. Kegiatan *post test* dilakukan satu kali sama dengan kegiatan *pre test*. Berikut adalah data hasil observasi akhir (*post test*).

Tabel Data Hasil Post Test Kelompok A

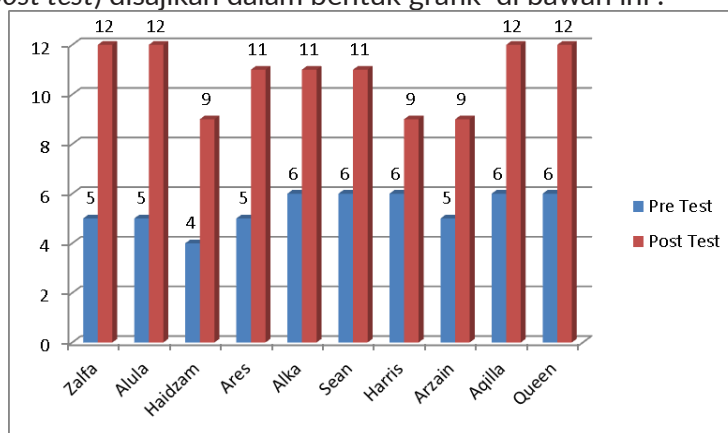
No.	Nama	Aspek yang dinilai			Skor	Rata-rata
		Merapikan Buku di Rak	Menolong Teman Mencari Halaman Buku	Mentaati Aturan Bermain		
1	Zalfa	4	4	4	12	4
2	Alula	4	4	4	12	4
3	Haidzam	3	3	3	9	3
4	Ares	4	4	3	11	3,66
5	Alka	4	3	4	11	3,66
6	Sean	4	3	4	11	3,66
7	Harris	3	3	3	9	3
8	Arzain	3	3	3	9	3
9	Aqilla	4	4	4	12	4
10	Queen	4	4	4	12	4
Jumlah					108	35,98
Rata - rata					10,8	3,59

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai total kemampuan sosial pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah 108 dengan rata - rata 10,8. Adanya 3 aspek yang diamati maka rata - rata kemampuan sosial anak kelompok A yaitu 3,59 dibulatkan menjadi 4, karena nilainya 4 maka, sesuai dengan skala pengukuran *rating scale*, maka kemampuan sosial anak rata - rata sesudah perlakuan (*post test*) adalah berkembang sangat baik. Rekapitulasi data hasil *pre test* (sebelum diberikan perlakuan) dan *post test* (sesudah diberikan perlakuan), dimaksudkan untuk mengetahui perbandingan kemampuan sosial anak dengan menggunakan pembelajaran multimedia sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Tabel Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Sosial Anak Kelompok A

No.	Nama	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Zalfa	5	12
2	Alula	5	12
3	Haidzam	4	9
4	Ares	5	11
5	Alka	6	11
6	Sean	6	11
7	Harris	6	9
8	Arzain	5	9
9	Aqilla	6	12
10	Queen	6	12

Data hasil penilaian sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*) disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini :



Gambar Grafik *Pre Test* dan *Post Test*

Dari grafik diatas dapat dilihat perbedaan nilai yang didapat oleh subyek sebelum perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*). Hasil nilai rata-rata *pre test* pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah 5,4 dan mengalami kenaikan hasil rata-rata nilai *post test* pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya sebesar 10,8 maka perlu uji menggunakan teknik statistik *wilcoxon matched pairs test*. Teknik statistik tersebut dipilih karena datanya berbentuk ordinal dan jenis hipotesisnya komparatif berpasangan (*paired*). Langkah selanjutnya adalah mencari beda antara nilai *pre test* dan *post test* dengan cara nilai *post test* dikurangi *pre test*. Berikut adalah penilaian uji beda *pre test* dan *post test*

Tabel Data Selisih (Beda) Nilai Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok A

No	Nama	<i>Pre Test</i> (X_{A1})	<i>Post Test</i> (X_{B1})	Beda ($X_{B1}-X_{A1}$)
1	Zalfa	5	12	7
2	Alula	5	12	7
3	Haidzam	4	9	5
4	Ares	5	11	6
5	Alka	6	11	5

6	Sean	6	11	5
7	Harris	6	9	3
8	Arzain	5	9	4
9	Aqilla	6	12	6
10	Queen	6	12	6

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disusun tabel hubungan untuk mencari “ T “ yang bertujuan untuk, menguji kebenaran suatu hipotesis alternative (Ha), tentang “pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya”. Berikut ini adalah data hasil analisis menggunakan tabel penolong statistik *Wilcoxon Match Pairs test*.

Tabel Data Hasil Analisis Teknik Statistik *Wilcoxon Matched Pairs Test*

No	Nama	(X _{A1})	(X _{B1})	Beda (X _{B1} - X _{A1})	Tanda Jenjang		
					Jenjang	T+	T-
1	Zalfa	5	12	7	9,5	9,5	0
2	Alula	5	12	7	9,5	9,5	0
3	Haidzam	4	9	5	4	4	0
4	Ares	5	11	6	7	7	0
5	Alka	6	11	5	4	4	0
6	Sean	6	11	5	4	4	0
7	Harris	6	9	3	1	1	0
8	Arzain	5	9	4	2	2	0
9	Aqilla	6	12	6	7	7	0
10	Queen	6	12	6	7	7	0
Jumlah						T+=55	T-0

Hipotesis dari uji *Wilcoxon* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Jika T hitung < T tabel (37) maka hipotesis nol (H₀) ditolak.
- b. Jika T hitung ≥ T tabel maka hipotesis nol (H₀) diterima

Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a), yaitu pembelajaran multimedia mempengaruhi kemampuan sosial anak pada kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Keterangan :

H₀ : Pembelajaran multimedia tidak mempengaruhi kemampuan sosial anak pada kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

H_a : Pembelajaran multimedia mempengaruhi kemampuan sosial anak pada kelompok A di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah jenjang bertanda (+) adalah 386 dan jumlah jenjang (-) adalah 0. Jadi nilai T terkecil yaitu T_{hitung} = 0. Dari tabel nilai kritis T untuk uji jenjang bertanda *Wilcoxon* untuk n=10, α= 0,05 atau taraf signifikansi α=5%, maka T_{Tabel} = 3, oleh karena T_{hitung} < T_{tabel}, maka H_a diterima. Ini berarti bahwa, pembelajaran multimedia berpengaruh terhadap kemampuan sosial pada anak kelompok A TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya. Berdasarkan hasil tabel perhitungan dengan menggunakan uji *Wilcoxon* diketahui bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0, karena jumlah tanda jenjang terkecil dinyatakan sebagai nilai T_{hitung}.

Thitung diperoleh dari hasil perbandingan dari beda hasil kegiatan *pre test* dan kegiatan hasil *post test*. Setelah itu hasil tersebut dihitung pada tanda jenjang dengan hasil beda dari yang terkecil sampai yang terbesar. Lalu diberi peringkat dimulai dari angka paling kecil diberi peringkat satu dan seterusnya hingga yang paling besar. Setelah memperoleh nilai dari Thitung kemudian Thitung dibandingkan dengan Ttabel. Ttabel merupakan nilai dari tabel kritis dalam uji jenjang *Wilcoxon*, kemudian untuk memperoleh hasil yang signifikansi dan mendapatkan kesalahan yang kecil, maka dalam penelitian ini dipilih tabel signifikansi 5%, karena dalam penelitian ini subyek penelitian sebanyak 10 anak, maka $N=10$. Jadi untuk mendapatkan nilai Ttabel dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji *Wilcoxon*, dengan melihat taraf signifikansi 5% dan $N=10$. Sehingga diperoleh Thitung sebesar 0 sementara nilai Ttabel dalam taraf signifikansi 5% dan $N=10$ sebesar 3, sehingga H_a diterima ($0 < 3$) dan H_0 ditolak sehingga menunjukkan pembelajaran multimedia berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa, hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah tidak benar. Hasil analisis data mengacu pada hasil *pretest* dan *post test* dapat menguji kebenaran hipotesis nihil (H_0) yang ditolak sehingga menghasilkan kebenaran bahwa, ada perbedaan antara data *pre test* dan data *post test* sehingga, terdapat pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan hasil kemampuan sosial kelompok A terdapat perbedaan nilai *pre test* dan *post test*, hasil nilai rata – rata *pre test* pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya adalah 5,4 dan mengalami kenaikan hasil rata – rata nilai *post test* pada anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya sebesar 10,8. Perbedaan *pre test* dan *posttest* hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan ada pengaruh penggunaan pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya dengan pembahasan sebagai berikut.

1. Pengaruh Pembelajaran multimedia Terhadap Kemampuan sosial Anak Kelompok A Di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya

Berdasarkan hasil perhitungan statistik menggunakan teknik uji *Wilcoxon pairs test* yang mana diperoleh hasil yaitu Thitung = 0 lebih kecil daripada Ttabel ($\text{Thitung} < \text{Ttabel}$) dengan taraf signifikansi 5% dan $N=10$ maka diperoleh = 3 sehingga ($0 < 3$) dengan demikian hipotesis alternative (H_a) diterima. Dalam menguji kebenaran suatu hipotesis alternative (H_a), tentang pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya hasil analisis menggunakan tabel penolong statistik *Wilcoxon Match Pairs test*. Pembelajaran multimedia berpengaruh terhadap kemampuan sosial pada anak kelompok A TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

2. Hasil Kemampuan sosial dari Pembelajaran pembelajaran multimedia kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya

Anak-anak pada kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya mengalami permasalahan pada rendahnya kemampuan koordinasi gerak kaki, tangan, dan kepala anak. Berbagai identifikasi masalah telah dipaparkan menjadi penyebab rendahnya kemampuan koordinasi gerak kaki, tangan, dan kepala anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dilaksanakan kegiatan pembelajaran multimedia. Kegiatan pembelajaran multimedia ini telah dilaksanakan dalam dua kali. Kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran multimedia yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak merapikan buku di rak, menolong teman mencari halaman buku dan mentaati aturan bermain anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi data dan hasil penelitian sejauh mana pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial, maka pada bagian ini akan dikemukakan kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pengaruh pembelajaran multimedia dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya ditunjukkan dengan hasil peningkatan kemampuan sosial berdasarkan hasil nilai rata - rata siswa sebelum perlakuan/ *pre test* sebesar 5,4 meningkat setelah diberikan perlakuan/ *post test* sebesar 10,8 sehingga nilai uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya perbedaan memiliki arti bahwa nilai selisih dari hasil *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan kemampuan sosial anak menggunakan pembelajaran multimedia.
2. Pembelajaran multimedia dapat mengembangkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya karena anak diajarkan merapikan buku di rak, menolong teman mencari halaman buku dan mentaati aturan bermain. Dengan demikian mereka mengeksplorasi empati dan kemampuan sosial dalam dirinya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh pembelajaran multimedia terhadap kemampuan sosial anak kelompok A di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 47 Surabaya, maka ada beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru
Dalam menumbuhkan kemampuan sosial anak diharapkan guru selalu memberikan motivasi agar anak selalu berpikir kreatif dan inovatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi anak.
2. Bagi sekolah
Sekolah diharapkan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan guru maupun anak dalam mencari inovasi dan kreasi, memberikan fasilitas dalam pembelajaran seperti media pendidikan, sarana dan prasarana yang lengkap agar potensi anak dapat dikembangkan secara maksimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang terkait dengan peningkatan kemampuan sosial pada anak usia dini, sehingga diharapkan dapat menjadi alat pengambilan kebijakan dalam menentukan

program pengembangan kemampuan sosial anak. Sekolah diharapkan mampu memperhatikan program kegiatan secara terstruktur dan berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Ratno. 2022. *Analisis Pola Asuh Demokratis Terhadap Perkembangan Rasa Empati Anak 4-5 Tahun Pada Mada Pandemi Covid 19 Di RT 2/RW 5 Dusun Tulung Lamongan*. Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya. Vol. 22 No. 1.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Pranada Media Group
- Aisyah, dkk 2007. *Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*, Cakrawala Dini
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad Azhari. 2010. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pres
- Ela Pebriani. 2014. *Kemampuan Sosial Anak Dengan Metode Bermain Peran Paud Az Zahra Kabupaten Kepahing*
- Guslinda dan Rita. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Surabaya CV, Jakad Puglising
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi. 2013. *Seni Keterampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Jamaris, Martini. 2011. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman kanak-kanak*. Jakarta:PT Grasindo.
- Jaya Indra. 2018. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana sublishing
- Jemmy Rumengan. 2013. *Metodologi Penelitian*, Bandung: Cipta Pustaka Media Perintis
- M. Ramli. 2015. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas, Ddirjen Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mariyana. 2013. *Mengembangkan kemampuan sosial dan kecerdasan anak*. Jakarta: Buku Kita.
- Martini Jamaris. 2016. *Proses Kemampuan sosial Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Masitoh, dkk. 2013. *Strategi Pembelajaran Taman kanak-kanak*. Jakarta:Universitas Tebuka.
- Moeslichatoen R. 2014. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kemampuan sosial Anak Berbakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mustafa. 2009. *Metode Pengumpulan Data Langkah Penting Dalam Penelitian*

- Nana Sudjana dan Ibrahim. 2001. *Karakteristik Penelitian Kualitatif*
- Nursisto. 2013. *Kiat Menggali Kemampuan sosial*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi. 2013. *Seni Keterampilan Anak*. Yogyakarta:Universitas Tebuka.
- Permendikbud 137 Tahun 2014
- Permendikbud Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 3
- Permendikbud, Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 28
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati. 2013. *Strategi pengembangan kemampuan sosial pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ramdiansyah. 2013. *Pembelajaran multimedia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ramli. 2013. *Pembelajaran di Lingkungan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riyanto 2018. *Pola Analisi Data Statistik atau Non Statistik*
- Sa'ida Naili. 2022. [Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Metode Montessori](#). Journal of Childhood Education. Vol. 6.
- Sa'ida Naili dkk. 2019. *Menumbuhkan Rasa Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Dalam Kelompok*. Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5.
- Saifudin 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, Yogyakarta. CV.Budi Utama
- Sri Rizki. 2019. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*
- Sugiono. 2013. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Metode Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Pendidikan R dan D*: Bandung Abet
- Sugiono. 2015. *Variabel Penelitian Merupakan suatu nilai, objek yang mempunyai variasi tertentu ditetapkan peneliti*
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitiann Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharmi Arikanto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*, Jakarta Bineka Cipta
- Sukardi. 2013. *Media dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Surakarta: Modul Pertama
- Sumanto. 2015. *Pengembangan Kemampuan sosial Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suratno. 2015. *Pengembangan Kemampuan sosial Anak Usia Dini*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan

Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Wahono. 2022. *Hubungan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Animasi Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Kb. At-Taqwa Tahun Pelajarn 2021/2022*. Jurnal Online Universitas Muhammadiyah Surabaya Vol. 1 No. 1.

Wahyu. 2013. *Kiat Menggali Kemampuan sosial*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

Yuliani Nurani. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini adalah Pengembangan Belajar Potensi Anak Sejak Dini*