

Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung

Agus Niada Lawolo
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
Email: agusniada2708@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kooperatif terhadap peningkatan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung. Hipotesis penelitian adalah: “kegiatan permainan kooperatif mempengaruhi peningkatan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung”. Populasi adalah anak usia 5-6 tahun (kelompok B) siswa di TK Pembina HKBP Tarutung yakni sebanyak 70 siswa. Sampel penelitian ditetapkan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas angkasa, bintang, dan bulan ditetapkan sebagai kelompok eksperimen sebanyak 37 anak, sedangkan kelas jupiter, matahari, dan pelangi ditetapkan sebagai kelompok kontrol sebanyak 33 anak. Metode penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi-experiment*) dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah item angket sebanyak 17 item. Data penelitian untuk angket dianalisa dengan menggunakan rumus uji beda rata-rata (*N-Gain Score*) diketahui nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah sebesar 0,7330 berada pada kategori tinggi. Dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol adalah sebesar 0,1493 berada pada kategori rendah. Dari hasil penelitian yang dilakukan kemudian melakukan uji independen test menggunakan uji t dan diperoleh nilai $t_{hitung} = 14,155 > t_{tabel}(\alpha=0,05; df=68) = 1,667$. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis penelitian (H_a) diterima yaitu kegiatan permainan kooperatif mempengaruhi peningkatan interaksi sosial usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Permainan Kooperatif, Interaksi Sosial Anak, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of cooperative games on improving social interaction among 5-6 year old children at the Pembina HKBP Tarutung Kindergarten. The research hypothesis was: "cooperative game activities affect the improvement of social interaction among 5-6 year old children at the Pembina HKBP Tarutung Kindergarten." The population consisted of 70 children aged 5-6 years (group B) enrolled at Pembina HKBP Tarutung Kindergarten. The research sample was determined using purposive sampling technique, namely the Angkasa, Bintang, and Bulan classes were designated as the experimental group consisting of 37 children, while the Jupiter, Matahari, and Pelangi classes were designated as the control group consisting of 33 children. The research method used was quantitative research with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The instrument used in this study was a questionnaire consisting of 17 items. The research data for the questionnaire was analyzed using the mean difference test formula (N-Gain Score). The mean value for the experimental class was 0.7330, which was in the high category. The mean value for the control class was 0.1493, which was in the low category. From the results of the research conducted, an independent test was then performed using the t-test and obtained a t-count value = 14.155 > t table ($\alpha=0.05; df=68$) = 1.667. Thus, it can

be concluded that the research hypothesis (Ha) is accepted, namely that cooperative play activities influence the increase in social interaction among 5-6 year olds at the Pembina HKBP Tarutung Kindergarten, and H0 is rejected.

Keywords: *Cooperative Play, Children's Social Interaction, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia secara umum memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia sekaligus menjadi fondasi bagi kemajuan bangsa. Dalam pendidikan, setiap individu tidak hanya dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan akademis, tetapi juga dibentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai proses pembentukan kepribadian, pengembangan keterampilan sosial, serta internalisasi nilai-nilai moral dan budaya yang luhur. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki kemampuan untuk berkontribusi positif dalam pembangunan bangsa dan menghadapi tantangan global.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menempati posisi penting dalam sistem pendidikan nasional sebagai jenjang dasar yang mempersiapkan anak untuk menghadapi tahapan perkembangan selanjutnya.¹ Masa usia dini dikenal sebagai periode *golden age*, yaitu tahap penting yang sangat menentukan proses pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga berusia enam tahun.² Dalam

PAUD, anak-anak diberi stimulasi yang tepat agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal, baik dalam aspek kognitif, bahasa, motorik, sosial, maupun emosional. Oleh karena itu, keberadaan PAUD bukan sekadar wadah bermain, tetapi juga merupakan fondasi yang kuat bagi pembentukan karakter, kecerdasan, serta keterampilan hidup yang akan menjadi bekal anak dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif semata, tetapi juga mencakup perkembangan fisik, bahasa, sosial, dan emosional anak secara seimbang.³ PAUD dirancang untuk memberikan stimulasi yang menyeluruh agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu fokus penting dalam PAUD adalah aspek sosial, karena kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar akan mempengaruhi kesiapan mereka dalam menjalani jenjang pendidikan berikutnya. Melalui pembelajaran di PAUD, anak diharapkan mampu membangun keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, berkomunikasi, dan memahami aturan sederhana dalam kehidupan bersama. Dengan demikian, tujuan PAUD bukan hanya mempersiapkan anak agar cerdas secara intelektual, tetapi juga membentuk pribadi yang sehat, mandiri, serta mampu

menjalin hubungan positif dengan orang lain.

Perkembangan sosial pada anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian dan kesiapan anak untuk menghadapi tahapan pendidikan berikutnya.⁴ Salah satu perkembangan sosial anak yang perlu dikembangkan adalah interaksi sosial. Dengan interaksi sosial, anak belajar mengenal dirinya sekaligus memahami orang lain, sehingga tumbuh rasa percaya diri serta kemampuan untuk menjalin hubungan yang harmonis. Kemampuan bekerja sama, berbagi, mematuhi aturan sederhana, dan berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa mulai terbentuk pada masa ini. Anak yang mampu berinteraksi dengan baik akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, termasuk saat memasuki sekolah dasar. Oleh karena itu, stimulasi terhadap perkembangan sosial anak sejak dini menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini, karena akan menjadi fondasi bagi keberhasilan mereka dalam belajar dan bersosialisasi di masa depan.

Anak usia 5–6 tahun umumnya telah menunjukkan perkembangan sosial yang semakin matang. Pada tahap ini, mereka mulai senang bermain bersama teman sebaya, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, serta belajar berbagi dan bergiliran. Selain itu, anak juga mulai mampu menyesuaikan diri dengan aturan sederhana yang berlaku dalam kelompok, seperti menunggu giliran atau mengikuti instruksi guru saat bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak pada usia ini

sedang berada dalam masa penting untuk membangun keterampilan sosial yang akan mendukung proses belajar di jenjang sekolah dasar. Namun, dalam kenyataannya tidak semua anak memiliki kemampuan interaksi sosial yang berkembang secara optimal. Beberapa anak masih cenderung egosentris, sulit berbagi, atau mengalami hambatan dalam menjalin hubungan dengan teman sebaya. Kondisi ini menuntut adanya peran guru dan orang tua dalam memberikan stimulasi serta lingkungan yang mendukung agar perkembangan sosial anak dapat berkembang dengan baik.⁵

Perkembangan interaksi sosial anak di PAUD seringkali menghadapi berbagai permasalahan. Beberapa anak masih menunjukkan sikap individualis, lebih senang bermain sendiri, atau enggan berbagi dengan teman sebaya. Ada pula anak yang mengalami kesulitan bekerja sama dalam kelompok, mudah merasa tersisih, atau justru terlalu pemalu untuk memulai pergaulan. Selain itu, tidak jarang anak mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika menghadapi konflik sederhana, seperti berebut mainan atau berbeda pendapat dengan teman. Permasalahan-permasalahan tersebut, apabila tidak ditangani dengan tepat, dapat menghambat proses pembelajaran di kelas sekaligus perkembangan sosial anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi anak untuk belajar berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan cara yang positif.

Interaksi sosial pada anak usia dini dapat dipahami sebagai kemampuan anak dalam menjalin hubungan dengan orang

lain, khususnya dengan teman sebaya maupun orang dewasa di sekitarnya. Bentuk interaksi ini mencakup kemampuan berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam kegiatan kelompok, serta berbagi pengalaman maupun benda dengan orang lain.⁶ Dengan interaksi sosial, anak belajar memahami aturan sederhana dalam kehidupan bersama, menumbuhkan empati, serta mengembangkan keterampilan sosial yang akan berguna sepanjang hidupnya. Interaksi sosial pada masa usia dini menjadi pondasi penting bagi pembentukan sikap sosial yang sehat di masa depan, karena anak yang terbiasa berhubungan positif dengan lingkungannya cenderung lebih mudah beradaptasi, percaya diri, dan mampu membangun relasi yang baik dengan orang lain di berbagai situasi.⁷

LANDASAN TEORI

Pengertian Interaksi Sosial

Kata interaksi berasal dari kata “inter” yang artinya antar dan “aksi” yang artinya tindakan. Interaksi artinya antar tindakan. Bokes menyatakan bahwa di dalam interaksi ada aktivitas yang sebenarnya bersifat resiprokal berdasarkan kebutuhan bersama, aktivitas dari pengungkapan perasaan, motivasi, dan interaksi yang semuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan. Dalam interaksi terlihat adanya hubungan untuk tukar menukar pengetahuan yang berdasarkan *take and give*. Dengan demikian, interaksi tidak hanya dipahami sebatas hubungan timbal balik antara dua individu atau lebih, melainkan juga mencakup proses komunikasi yang

melahirkan pengaruh, pemahaman, dan perubahan sikap, di mana setiap pihak yang terlibat saling memberikan kontribusi baik berupa informasi, emosi, maupun tindakan nyata yang kemudian membentuk pola hubungan sosial yang dinamis dan berkesinambungan.⁸

Ciri-ciri Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif memiliki ciri-ciri yang menonjolkan kerja sama dan kebersamaan antar anak. Dalam permainan ini, setiap peserta berperan aktif untuk mencapai tujuan bersama, bukan untuk menang sendiri. Anak-anak saling membantu, berinteraksi secara positif, dan berkomunikasi dengan baik agar permainan berjalan lancar. Selain itu, permainan kooperatif juga ditandai dengan adanya saling ketergantungan positif, di mana keberhasilan satu anak bergantung pada kontribusi teman-temannya. Suasana permainan pun cenderung menyenangkan, inklusif, dan bebas dari tekanan atau persaingan yang berlebihan. Melalui ciri-ciri tersebut, permainan kooperatif dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, empati, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok.

Gordon dan Browne mengemukakan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu:⁹

1. Anak prasekolah mulai bergabung dengan satu yang lain dengan cara yang aktif.
2. Berinteraksi sosial dalam kelompok dengan rasa identitas kelompok.
3. Anak belajar bekerjasama untuk tujuan bersama.

4. Mereka mengungkapkan keinginannya secara verbal, merencanakan dan melaksanakan permainan.
5. Mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung, mengasumsikan tanggung jawab belajar baik pada diri mereka atau orang lain.
6. Menggunakan keterampilan sosial yang berhubungan dengan kelompok.
7. Bergabung pada kegiatan terorganisir.

Jenis Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak

Permainan kooperatif merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang dirancang untuk mendorong anak bekerja sama, saling berkomunikasi, dan berinteraksi dalam mencapai tujuan bersama. Pada anak usia dini, permainan jenis ini sangat penting karena dapat membantu mereka belajar memahami peran, mengikuti aturan, serta mengembangkan kemampuan sosial secara alami melalui pengalaman langsung. Salah satu permainan kooperatif yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah **permainan estafet bola**, di mana anak-anak dituntut untuk saling membantu, bergantian, dan berkoordinasi memindahkan bola hingga mencapai garis akhir. Melalui aktivitas ini, anak tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga membangun relasi positif dengan teman sebaya, sehingga interaksi sosial mereka dapat berkembang secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experiment*). Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan metode yang bersifat sistematis dan terstruktur, serta menggunakan data berbentuk angka untuk menganalisis hubungan antar variabel.¹⁰ Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan Kooperatif (variabel X) terhadap Peningkatan Interaksi Sosial (variabel Y) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian yang dipakai adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yakni desain yang melibatkan dua kelompok pembanding tanpa adanya proses pengacakan (randomisasi).¹¹ Berdasarkan pendapat Campbell dan Stanley¹² desain ini tetap layak digunakan untuk menguji efektivitas suatu perlakuan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono bahwa *Nonequivalent Control Group Design* digambarkan sebagai berikut:¹³

Tabel 3.1 Desain Penelitian

O^1	X	O^2
O^3		O^4

Keterangan:

O^1 & O^2 : *Pretest* (pengukuran awal peningkatan interaksi sosial sebelum perlakuan).

X : Perlakuan permainan kooperatif yang hanya diberikan pada kelompok

eksperimen.

O³ & O⁴ : *Posttest* (pengukuran peningkatan interaksi sosial setelah perlakuan).

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina HKBP Tarutung. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan tentang pengaruh permainan kooperatif terhadap peningkatan interaksi sosial anak, maka penelitian ini direncanakan Februari 2026.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sue & Ritter populasi adalah keseluruhan kelompok individu-individu, kelompok atau objek di mana anda ingin menggeneralisasikan hasil penelitian. Misalnya warga negara suatu negara, mahasiswa di universitas, atau karyawan perusahaan.¹⁴ Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa TK Pembina HKBP Tarutung yang berusia 5-6 tahun.

**Tabel 3.2 Jumlah Populasi
Data Populasi Anak Usia 5-6 Tahun di
TK Pembina HKBP Tarutung**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Angkasa	12 Siswa
2	Bintang	12 Siswa
3	Bulan	13 Siswa
4	Jupiter	12 Siswa
5	Matahari	12 Siswa
6	Pelangi	9 Siswa
	Jumlah	70 Siswa

Sumber : tata usaha TK Pembina HKBP Tarutung Tahun Ajaran 2025/2026

3.3.2 Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel merupakan sebagian dari populasi yang dijadikan perwakilan untuk diteliti. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Ketika populasi terlalu besar dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, serta biaya, maka pengambilan sampel dilakukan agar penelitian tetap dapat berjalan secara efektif.¹⁵ Oleh karena itu, sampel harus berasal dari populasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling*. Teknik ini dipilih karena peneliti menentukan kelas yang dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu kesetaraan jumlah siswa, usia, dan kemampuan sosial anak.¹⁶ Kelas Angkasa, Bintang, dan Bulan ditetapkan sebagai kelompok eksperimen (37 anak), sedangkan kelas Jupiter, Matahari, dan Pelangi ditetapkan sebagai kelompok kontrol (33 anak). Jumlah keseluruhan sampel adalah 70 anak usia 5–6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskusi dan Pembahasan

Permainan dapat dipahami sebagai suatu aktivitas yang dilakukan secara bebas dan menyenangkan, yang tidak berfokus pada pencapaian akhir, tetapi berperan penting dalam mendukung perkembangan

menyeluruh anak, baik pada aspek fisik, sosial, emosional, maupun kognitif.¹⁷ Permainan kooperatif merupakan metode yang digunakan anak untuk mengenal lingkungan bermainnya sekaligus belajar berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain guna mencapai tujuan bersama.¹⁸ Interaksi sosial dapat dipahami sebagai suatu proses hubungan dinamis antar individu atau kelompok yang berlangsung melalui komunikasi dan tindakan sosial, yang ditandai dengan adanya pengaruh timbal balik untuk mewujudkan tujuan tertentu.¹⁹

Berdasarkan penyebaran data *pretest* pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah item nomor 3 dengan skor nilai 32 dan nilai rata-rata 0,86 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak tersenyum ketika bertemu dengan teman dan gurunya. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah item nomor 13 dengan skor nilai 15 dan nilai rata-rata 0,41 yaitu anak berusaha menyelesaikan masalah ketika berbeda pendapat dengan teman.

Berdasarkan penyebaran data *pretest* pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian indikator tentang yang memiliki nilai bobot tertinggi Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 0,72 yaitu indikator kontak sosial. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah

nomor 5 dengan nilai rata-rata 0,53 yaitu indikator asimilasi.

Berdasarkan penyebaran data *posttest* pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah item nomor 1 dan 12 dengan skor nilai 37 dan nilai rata-rata 1,00 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak bersalaman dengan guru atau teman saat bertemu dan banyak anak yang mengikuti aturan bermain. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut adalah item nomor 13 dengan skor nilai 26 dan nilai rata-rata 0,70 yaitu anak berusaha menyelesaikan masalah ketika berbeda pendapat dengan teman.

Berdasarkan penyebaran data *posttest* pada kelas eksperimen kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 0,92 yaitu indikator asimilasi. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 0,87 yaitu indikator akomodasi.

Berdasarkan penyebaran data *pretest* pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah item nomor 1 dan 9 dengan skor nilai 21 dan nilai rata-rata 0,64 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak bersalaman dengan guru dan teman saat bertemu dan anak ikut serta membereskan mainan bersama

temannya. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah item nomor 17 dengan skor nilai 10 dan nilai rata-rata 0,30 yaitu anak memberi kesempatan teman untuk berbicara atau berpendapat.

Berdasarkan penyebaran data *pretest* pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 0,49 yaitu indikator kontak sosial. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 0,37 yaitu indikator asimilasi.

Berdasarkan penyebaran data *posttest* pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah item nomor 1 dengan skor nilai 25 dan nilai rata-rata 0,76 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak bersalaman dengan guru atau teman saat bertemu. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah item nomor 4 dan 17 dengan skor nilai 13 dan nilai rata-rata 0,39 yaitu anak anak berbincang dengan teman tentang kegiatan sehari-hari dan anak memberi kesempatan teman untuk berbicara atau berpendapat.

Berdasarkan penyebaran data *posttest* pada kelas kontrol kepada anak diketahui pencapaian indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun adalah indikator nomor 3 dengan nilai rata-rata 0,58 yaitu indikator kerja sama. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah indikator

nomor 1 dengan nilai rata-rata 0,52 yaitu indikator kontak sosial.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample Test*, diperoleh nilai *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar $F = 1,703$ dengan nilai signifikansi 0,196. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,196 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, analisis uji *t* mengacu pada baris *Equal variances assumed*.

Hasil uji *t* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 14,155 dengan derajat kebebasan (*df*) 68 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang dibandingkan. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 6,170 menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor sebesar 6,170 poin antara kelompok tersebut. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang 7,039 sampai 5,300 dan tidak melewati angka nol, sehingga semakin menegaskan bahwa perbedaan yang terjadi bersifat signifikan secara statistik.

Untuk mengetahui H_0 dan H_a diterima, maka ketentuannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$. Menentukan t_{tabel} . Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh $t_{hitung} = 14,155 > t_{tabel} = 1,667$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jika penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, maka perlakuan yang diberikan terbukti

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil yang diteliti.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif berpengaruh terhadap peningkatan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung. Hal tersebut dapat dilihat dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis penelitian, diperoleh nilai *Equal Variance Assumed* $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $df= 66$) yaitu $t_{hitung}= 14,155 > t_{tabel} = 1,667$ atau dapat dilihat pada nilai signifikan *Equal Variance Assumed* yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan Permainan Kooperatif terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.
2. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,7330 berada pada kategori tinggi. Sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol adalah sebesar 0,1493 berada pada kategori rendah. Sehingga dapat dipahami bahwa pembelajaran biasa (kelas konvensional) tidak efektif untuk meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6

Tahun.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, dengan ini disarankan kepada:

1. Guru di TK Pembina HKBP Tarutung diharapkan dapat mempertahankan penggunaan Permainan Kooperatif yang sudah efektif dalam meningkatkan Interaksi Sosial pada anak.
2. Anak diharapkan untuk mempertahankan serta meningkatkan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahunnya, khususnya ketika guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Permainan Kooperatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat mengkaji peningkatan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun, disarankan untuk meneliti variabel lain yang diduga turut mempengaruhi perkembangan interaksi sosial tersebut. Selain itu, penelitian mengenai permainan kooperatif dapat dikembangkan dengan menghubungkannya pada variabel-variabel lain, mengingat kemungkinan adanya pengaruh terhadap aspek perkembangan anak yang berbeda, seperti kemampuan motorik Kasar, kerja sama, maupun aspek perkembangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adonis, Fenty. "Pengembangan Media

- Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 3, no. 3 (2020): 425–31.
- Agusniatih, Andi, and Jane M Manopa. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019.
- Alia, Jana, Mubaidillah, and Dedi Yuismen. “Kemampuan Interaksi Sosial Menggunakan Pembelajaran Time Token.” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 2 (2022): 127–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/el-madib.v2i2.585>.
- Almaghfiroh, Zidni Akholik, Galuh Fitri Ayu, Alif Akbar Maulana, Achmad Afad Elbarkah, and H M Sholehuddin Sulaiman. “Implementasi Perkembangan Bahasa Dan Sosial Anak Melalui Pendidikan Orang Tua Yang Berkualitas.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4 (2024): 13158–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14636>.
- Alotaibi, Manar S. “Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis.” *Frontiers in Psychology* 15 (2024): 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Alwi, Ahmad, Athifa Radella Tabina, Nurul Azmi Aziz, Rihla Azmira, Rizka Julia Putri, M Ridho Lubis, and Syahfitri Nasution. “Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Pemahaman , Keterampilan Sosial , Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 1–6. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.97>.
- Anggraini, Fitria Dewi Puspita, Aprianti Aprianti, Vilda Ana Veria Setyawati, and Agnes Angelia Hartanto. “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6491–6504.
- Anindya Purnama. “Efektifitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Tk a Bas Tuban.” *Jurnal Psikologi Tabularasa* 10, no. 2 (2015): 201–14.
- Asmani, Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan*. Diva Press, 2016.
- Bainudin, Kiki Resti Wulandari, Syafi'i ahmad Helwani, Irma Magara, Ustianti, Indra Irawan, Hamzaini, et al. *Interaksi Manusia Dan Kebudayaan*. Padang: CV. Gita Lentera, 2025.
- Balaka, Muh Yani. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Widina, 2022.
- Batinah, Batinah, Arum Meiranny, and Atika Zahria Arisanti. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini: Literatur Review.” *Oksitosin: Jurnal Ilmiah Kebidanan* 9, no. 1 (2022): 31–39.

Bo-Ram, Kim. "The Impact of Cooperative Play with Non-Disabled Siblings on the Social Interactions of Children with Asperger Syndrome: A Case Study." *Journal of Behavior Analysis and Support* 3, no. 1 (2016): 41–67.

Dantes, Nyoman. *Desain Eksperimen Dan Analisis Data*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2023.

Daruhadi, Gagah, and Pia Sopiati. "Pengumpulan Data Penelitian." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 3, no. 5 (2024): 5423–43.

<https://doi.org/10.56799/jceki.v3i5.5>
181.

Dewi, Suci Martha Mustika Retno. "Pengaruh Permainan Estafet Bola Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak (Penelitian Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Universal Temanggung Tahun Ajaran 2017/2018)." Universitas Muhammadiyah Magelang, 2018.

Eriksson, Malin, Ben Kenward, Leo Poom, and Gunilla Stenberg. "The Behavioral Effects of Cooperative and Competitive Board Games in Preschoolers." *Scandinavian Journal of Psychology* 62, no. 3 (June 2021): 355–64.
<https://doi.org/10.1111/sjop.12708>.

Fadila, Nadia, Heliati Fajriah, Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Banda Aceh, Interaksi Sosial, and Anak Usia Dini. "Program Pengembangan Interaksi Sosial Anak Di TKIT Baitusshalihin" 7 (2025): 330–42.