

MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP NILAI SOSIAL MASYARAKAT MELALUI INTERAKSI SOSIAL DALAM MASA PANDEMI COVID 19

By Eky Prasetya Pertiwi



JA 1 (1) (2018)

Nama

Deskripsi Jurnal contoh : (Kajian Teori dan Praktik di bidang Pendidikan Anak Usia Dini)



<http://ejurnal.unisri.ac.id/>

MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP NILAI SOSIAL MASYARAKAT MELALUI INTERAKSI SOSIAL DALAM MASA PANDEMI COVID 19

Eky Prasetya Pertiwi¹, Dedy Ariyanto², Febrina Gerhani³, Ianatuz Zahro⁴, ✉

Universitas PGRI Argopuro Jember

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2021
Disetujui Agustus 2021
Dipublikasikan Desember 2021

Keywords:
Ular Tangga, Nilai Sosial, Covid 19

Keywords:
Snake Ladder, Social Value, Covid 19

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada interaksi antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat. Jenis metode penelitian ini adalah metode kuantitatif. Bentuk desain yang digunakan adalah metode eksperimen. Penentuan lokasi atau tempat penelitian dilakukan di TK Labschool Jember dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kalisat. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa: tidak ada interaksi antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat. H_0 ditolak dan H_a diterima jika F_{hitung} memiliki signifikansi kurang dari 0,05 ($Sig < 0,05$). H_0 dalam penelitian ini berarti tidak ada interaksi model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat. H_a ada interaksi model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat. Hasil Analisa ditemukan bahwa ada faktor yang mempengaruhi tidak ada interaksi antara model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat, diantaranya terlalu banyaknya anak yang bermain permainan ular tangga, waktu yang kurang bagi anak karena kegiatan bermain ular tangga covid 19 ini pertama kali dilakukan oleh anak-anak setelah berhari-hari lamanya anak-anak tidak melakukan tatap muka di sekolah bahkan tidak melakukan kegiatan bermain bersama teman sebayanya, selain itu anak kurang memahami arti nilai sosial masyarakat.

Abstract

This study aimed to know whether there is an interaction between the snake and ladder game model and the community social interaction. The type of this research was quantitative method and the design used is the experimental method. The research was carried out at TK Labschool Jember and TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kalisat. Based on the result of the research showed that there was no interaction between the snake and ladder game model and the community social interaction. H_0 is rejected and H_a is accepted if F_{hitung} has a significance less than 0.05 ($Sig < 0.05$). H_0 in this study means that there was no interaction between the snake and ladder game model and social interaction with the social values of the community. The results of the analysis found that there were factors that influenced no interaction between the snake and ladder game model and social interaction on the social values of the community, including too many children playing the snake and ladder game, lack of time for children because this activity was carried out for the first time in the covid 19 era. This game was played after the children did not meet face to face at school and even play activities with their peers in a long time period, besides that children do not understand the meaning of social values in society.

© 2021 FKIP Universitas Slamet Riyad

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: eky.prasetya.pertiwi@gmail.com 1

ISSN 2528-3359 (Print)
ISSN 2528-3367 (Online)

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk social yang tidak akan lepas dari adanya proses interaksi social. Interaksi social membangun hubungan antara manusia individu satu dengan manusia individu lainnya. Adanya interaksi social yang baik maka akan meningkatkan hubungan yang baik dengan sesama. Interaksi social perlu diajarkan sejak usia dini agar anak dapat belajar mengenai bekerja sama, bertanggung jawab, menumbuhkan rasa tolong menolong serta menumbuhkan hal positif yang lain yang baik bagi anak.

Menurut (Susanto, 2018) mengenai hubungan social, bahwa: “ hubungan social dikatakan matang jika mengalami perkembangan social yang merupakan proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku di masyarakat. Hal ini dilakukan agar dapat menyatu, saling berkomunikasi, dan bekerja sama. Kemampuan social anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang – orang dilingkungannya. Perkembangan social individu dimulai sejak anak usia 18 bulan. Faktor lingkungan keluarga merupakan factor yang paling mempengaruhi perkembangan social anak, semakin bagus tata cara keluarga maka perkembangan social anak juga semakin bagus. Perkembangan social juga sangat mempengaruhi kepribadian anak, anak yang mempunyai daya intelegensi yang tinggi dan perkembangan social baik pada umumnya memiliki kepribadian yang baik”

Hubungan social anak dengan lingkungan menjadi perhatian yang sangat penting karena menyangkut pembentukan kepribadian dalam diri anak serta sebagai pengenalan nilai -nilai social masyarakat pada anak. Sehubungan dengan hal itu, maka anak memerlukan proses sosialisasi yang baik. Pengenalan nilai -nilai social memerlukan Proses sosialisasi yang baik

dan harus didukung dengan lingkungan yang baik terutama peran keluarga. Disamping peran keluarga, peran lingkungan teman sebaya dan teman sekolah juga memberikan pengaruh terhadap perkembangan proses social anak.

Pengenalan terhadap nilai social yang dilakukan anak salah satu diantaranya adalah dengan bermain bermasyarakat atau social. Bermain social membantu anak belajar mengenal lingkungan social. Pada anak usia dini bermain social lebih banyak dilakukan di lingkungan sekolah dan dilingkungan bermain di sekitar rumah. Dengan bermain social anak – anak diharapkan mampu untuk belajar mengenal nilai – nilai social yang dapat diterima masyarakat, salah satunya adalah memainkan peran social yang diterima oleh lingkungannya, sehingga diharapkan membantu tingkat kematangan dalam diri anak dalam usaha penerimaan sosial. Salah satu contoh bermain social yang dilakukan anak adalah bermain ular tangga.

Namun sejak memasuki situasi Pandemi Covid 19 pada bulan Maret 2020 seluruh kegiatan belajar dari segala jenjang pendidikan tidak dilakukan dilakukan dilingkungan sekolah melainkan dilakukan dirumah. Hal ini dikarenakan penambahan kasus corona yang setiap hari semakin bertambah. Akhirnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan sebuah keputusan yang tertuang pada Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 yang berisi tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid – 19. Dalam Surat Edaran tersebut juga memperjelas dan memperkuat surat edaran Mendikbud sebelumnya yaitu Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pembelajaran dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Kemendikbud.go.id).

Pada hasil data kasus covid 19 di Jawa Timur pada akhir bulan november 2021 (22-11-2020) diketahui mengalami

tambahan kasus konfirmasi positif sebanyak 295 kasus sehingga terdapat kasus di daerah dengan 38 kabupaten/kota. Pada data covid 19 nasional, penambahan kasus di Jawa Timur berada di posisi keempat. Urutan kasus kenaikan paling banyak pada kasus harian adalah DKI Jakarta sebanyak 1.342 kasus lalu Jawa Tengah sebanyak 477 kasus, kemudian Jawa Barat sebanyak 372 kasus, disusul Jawa Timur sebanyak 295 kasus, dan diposisi kelima propinsi Sumatra Barat sebanyak 229 kasus. Adapun kasus sembuh di propinsi Jawa Timur mengalami pertambahan sebanyak 301 orang sehingga total kasus sembuh 51.997 orang. Dirawat sebanyak 2.533 orang. Meninggal bertambah 24 orang sehingga kumulatif 4.149 orang. Sementara apabila dirinci dalam pergerakan harian kabupaten atau kota, Jember mencatat penambahan 57 kasus sehingga kumulatif 1.994 kasus. Berdasar pergerakan harian per Minggu (22/11/2020). Penambahan kasus di Jember terbanyak se Jawa Timur.

Secara keseluruhan 10mlah kasus covid 19 untuk daerah Jember yang terkonfirmasi kasus positif Covid-19 yang teratat mencapai 3.265 orang, dengan rincian sebagai berikut, untuk pasien sembuh sebanyak 2.532 orang, untuk pasien yang dirawat di rumah sakit sebanyak 587 orang, dan total pasien yang meninggal 10nia kasus positif covid 19 sebanyak 146 orang. Kabupaten Jember merupakan satu-satunya kabupaten di Jawa Timur yang berada di zona merah pada pekan kedua Desember 2020 ini (Wikipedia, 2020).

Kondisi demikian membuat hampir kebanyakan anak – anak bermain dengan menggunakan HandPhone yang selanjutnya disingkat HP. Anak menjadi asyik dengan dunia maya karena anak hanya berinteraksi dengan HP. Dari hasil penelitian yang dipublikasikan oleh (Setyowaty : 2015) bahwa penggunaan HP mempengaruhi interaksi social anak. Anak – anak yang terbiasa menggunakan HP memiliki anggapan dan pemikiran bahwa HP lebih

menyenangkan dari pada harus bermain dengan teman-teman sebayanya di lingkungan rumah atau sekolah. Saat anak – anak bermain HP anak – anak cenderung diam tanpa memedulikan lingkungan sekitar. Amak menjadi lupa segala aktivitasnya seperti waktu mandi, makan dan aktivitas lainnya, hal lain ketika anak sudah bermain HP adalah anak – anak akan mudah marah atau cenderung agresif apabila keinginan untuk bermain HP dihentikan atau dilarang.

Dengan adanya kondisi demikian, maka anak – anak membutuhkan alat bermain social yang disesuaikan dengan kondisi pada masa pandemic saat ini. Alat bermain social ini bisa disebut sebagai “ Ular Tangga New Normal”. Alat bermain social ini akan membuat anak bermain social dan diharapkan akan mampu menumbuhkan kembali semangat berinteraksi social pada anak. Berdasarkan latar belakang tersebut , maka perumusan masalah:

Apakah ada interaksi antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat?

KAJIAN PUSTAKA

Pada Penelitian yang sudah dilakukan oleh (Kristanto, 2014): dengan judul “ Meningkatkan Pengetahuan Nilai - Nilai Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Dongeng Wayang Kancil” menunjukkan bahwa cerita dongeng yang menggunakan media berupa wayang kancil mampu meningkatkan pengetahuan anak usia dini akan nilai – nilai social ($Z= 4,106;p=0,002$ ($p<0,001$)),

Berbeda dengan penelitian yang akan kami lakukan yaitu menggunakan media permainan ular tangga. Model permainan ular tangga tidak hanya mengajak anak bermain tetapi juga berpikir secara kognitif mengenai nilai -nilai social masyarakat. Serta mengajak anak menggerakkan motoric kasarnya.

Menurut teori Interaksi simbolik, kehidupan social bermasyarakat yang

didalamnya termasuk teman sebaya pada dasarnya ialah hubungan timbal balik manusia yang menggunakan symbol tertentu, manusia memiliki ketertarikan pada cara manusia menggunakan symbol tersebut yang menerangkan apa yang mereka maksudkan atau inginkan untuk melakukan komunikasi dengan sesamanya. Selain itu terdapat pengaruh yang disebabkan dari penafsiran symbol tersebut terhadap para perilaku pihak yang masuk dalam circle interaksi sosial. Terdapat premis-premis terkait Teori Interaksionisme simbolik, secara singkat sebagai berikut:

1. Adanya respon individu suatu situasi simbolik, mereka merespon lingkungan termasuk obyek fisik (benda) dan Obyek sosial (perilaku manusia) berdasarkan media yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
2. Pemaknaan adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melihat pada obyek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa, negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu bukan hanya obyek fisik, tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran obyek fisik, tindakan atau peristiwa itu) namun juga gagasan yang abstrak.

makna yang diparafrase setiap individu mengalami perubahan dari waktu ke waktu, hal ini beriringan dengan adanya perubahan situasi yang ditemukan di dalam adanya interaksi sosial, terjadinya perubahan interpretasi ini kemungkinan dikarenakan setiap manusia dapat melakukan proses mental, proses mental tersebut yang dimaksud adalah komunikasi dengan dirinya sendiri. Sebuah karya tunggal Mead yang sangat penting dalam hal ini tertulis pada buku dengan judul *Mind, Self dan Society*. Tiga konsep kritis menurut Mead diperlukan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk menyusun sebuah teori interaksionisme simbolik.

. menurut teori Herbert Mead terkait interaksionisme simbolik ada beberapa prinsip dasar yang penting dan dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- a. manusia memiliki kemampuan berpikir, berbeda dengan binatang
- b. kemampuan berpikir seseorang dipengaruhi oleh adanya interaksi sosial individu
- c. dalam usahanya berinteraksi sosial, manusia atau individu mampu untuk belajar memahami mengenai simbol dan pemaknaannya yang dimungkinkan mereka memakai symbol tersebut untuk kemampuan berpikirnya.
- d. Pemaknaan beserta simbol - simbol memungkinkan manusia untuk bertindak (khusus dan sosial) serta berinteraksi

Manusia atau individu dapat merubah pengertian dan simbol yang telah digunakan selama ini ketika berinteraksi berdasar pemahaman mereka terhadap situasi dan kondisi. Manusia atau individu memiliki kesempatan untuk melakukan perubahan dan modifikasi karena kemampuan berinteraksi dengan diri sendiri yang hasilnya adalah peluang tindakan dan pilihan tindakan. Adanya pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan terbentuk sebuah kelompok sampai masyarakat. Inti pokok perhatian utama dari teori interaksi simbolik yaitu tentang terjadinya atau terbentuknya sebuah kehidupan bermasyarakat melalui sebuah proses interaksi dan adanya komunikasi sesama individu serta antar kelompok yang menggunakan symbol dan pemaknaannya yang dapat dipahami melalui proses belajar

Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Undang – Undang No 20 Tahun 2003 (Nasional, 2003) : PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan formal yang berfokus pada 6 aspek pengembangan yaitu fisik motorik, sosial emosional, agama dan moral, kognitif, bahasa, dan seni sesuai dengan keunikan masing-masing beserta tahapan perkembangan yang dilalui anak. Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal bergantung pada jenjang pendidikan yang dipilih.

Pengertian Anak Usia Dini menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan anak usia dini atau “*early childhood*” adalah anak dengan usia baru lahir sampai rentang usia delapan tahun. Masa-masa itu adalah masa dimana proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Dalam sebuah proses pembelajaran pada anak harus diperhatikan karakteristik masing-masing yang dimiliki dalam perkembangan anak.

Berbeda dengan pendapat Bacharudin Muthafa (2002:35), yang dimaksud anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia antara satu sampai lima tahun. Pengertian ini mengacu pada batasan yang terdapat di psikologi perkembangan yang meliputi fase bayi (infancy) yang berusia 0-1 tahun, fase usia dini (early childhood) yang berusia 1-5 tahun, dan fase kanak-kanak akhir (late childhood) yang berusia 6-12 tahun. Sedangkan menurut Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang memberikan batasan pengertian terkait istilah usia dini yaitu pada anak usia rentang 0-6 tahun, yaitu sampai anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa semua anak pada pengasuhan orang tua, posyandu, taman penitipan anak atau TPA, kelompok bermain atau KB, hingga Taman kanak-kanak atau TK masuk dalam definisi

sesuai dengan subdirektorat pendidikan anak usia dini.

Lebih lanjut, Bredekamp dalam (Susanto: 2018) membagi kelompok anak usia dini menjadi tiga, yaitu kelompok usia bayi hingga 2 tahun, kemudian kelompok usia 3 hingga 5 tahun, dan yang terakhir adalah kelompok 6 hingga usia 8 tahun. Dengan adanya pembagian tersebut, maka akan mempengaruhi sebuah pembuatan kebijakan kurikulum dalam lingkup pendidikan dan pengasuhan anak.

Sejalan dengan hal tersebut, lingkungan social juga dibutuhkan oleh anak dalam masa perkembangannya. Oleh itu keluarga dan lingkungan social yang lain berperan penting dalam masa perkembangan anak. Seperti dalam teori Erik H. Erikson (1902- 1994) tentang perkembangan psikososial berpendapat bahwa perkembangan social dan kognitif terjadi secara bersama-sama dan tidak terpisahkan satu sama lain. Menurut Erikson, kepribadian dan keterampilan social anak akan terus tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat dan sebagai respon terhadap nilai, harapan, dan permintaan masyarakat beserta institusi social lainnya seperti keluarga, sekolah, dan program pendidikan anak lainnya. Orang dewasa, terutama orang tua dan guru adalah bagian penting dari lingkungan anak dan memegang peranan penting dalam membantu atau menghalangi anak dalam mengembangkan kepribadian beserta kemampuan kognitifnya.

Pengertian Bermain “Ular Tangga New Normal”

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan manusia dalam rentang usia anak hingga dewasa yang menimbulkan dampak kesenangan atau kegembiraan tersendiri. Menurut Direktorat PAUD, 2003:3 Bermain merupakan sebuah metode atau pendekatan dalam

melaksanakan kegiatan belajar di usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan membaaur dengan orang lain serta memanfaatkan benda yang ada di sekitar. Dalam dunia bermain anak diajak mengenal lingkungan sekitar. Banyak aktivitas bermain yang dapat memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak. Bermain sambil belajar dapat memberikan dukungan bagi tumbuh kembang anak secara lebih optimal.

Menurut Suyanto dalam (Susanto, 2018): permainan yang baik bagi anak adalah permainan yang diberi muatan Pendidikan dan mengembangkan salah satu dari 6 pengembangan sehingga anak dapat belajar. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 yang menjelaskan program PAUD yang akan diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar melalui suasana bermain. Dengan demikian maka belajar sambil bermain merupakan suatu kegiatan proses belajar anak yang dilakukan dengan suasana dan aneka kegiatan bermain.

Pengertian bermain menurut konsep *Association for Childhood Education International (ACEI)* adalah “*a dynamic, active and constructive behavior is necessary and integral part of child hood, infancy through adolescence*”. Dalam konsep ACEI, bermain diartikan sebagai tanda perubahan yang membangun, aktifitas aktif dan dinamis dalam perkembangan dan pertumbuhan yang sangat penting bagi anak untuk menuju kedewasaan. Sementara itu, menurut Brunner, memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas.

Menurut (Susanto, 2018): Faktor – factor yang mempengaruhi perkembangan social anak dapat dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain yaitu :

1. Keluarga; yang merupakan lingkungan pertama bagi anak, pendidikan pertama bagi anak, interaksi sosial pertama bagi anak. Maka dapat disimpulkan bahwa keluarga merupakan hal pertama bagi anak, maka disini keluarga sangat penting posisinya dalam tumbuh kembang anak.
 2. Kematangan Diri; untuk bisa melakukan aktifitas sosial, maka anak harus memiliki kematangan diri yang baik, kematangan ini dapat dibentuk oleh lingkungan keluarga. Kematangan dalam berbahasa juga penting karena ini adalah pondasi pertama ketika akan melakukan interaksi sosial.
 3. Status Sosial Ekonomi; faktor status sosial ekonomi sangat mempengaruhi posisi anak, karena perilaku anak sedikit banyak pasti memperhatikan apa yang ditanamkan oleh keluarga
 4. Pendidikan; tingkat pendidikan akan sangat mempengaruhi dalam pola asuh anak
 5. Kapasitas Mental Emosi dan Intelligensi; kemampuan mengendalikan emosi dan anak yang memiliki intelligensi yang baik akan sangat mempengaruhi anak dalam keberhasilan dalam interaksi sosial, hal ini akan berkebalikan jika emosi dan intelegensi yang kurang.
- Dalam proses perkembangan sosial, anak mampu memikirkan tentang dirinya sendiri dan orang lain, pemikiran semacam ini tercipta dalam interpretasi diri yang sering kali mengarah pada penilaian diri dan kritik dan hasil interaksinya dengan orang lain. Sebuah hubungan sosial sudah dikatakan matang apabila mengalami perkembangan sosial yang ditandai dengan adanya proses belajar guna menyesuaikan diri dengan peraturan yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini penting dilakukan supaya dapat bersatu serta saling

berkomunikasi, dan bekerja sama. Kemampuan social anak didapatkan dari berbagai kesempatan serta pengalaman berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya.

Perkembangan social seorang individu tersebut dimulai sejak usia anak 18 bulan. Faktor lingkungan keluarga merupakan factor utama yang sangat mempengaruhi perkembangan social anak, semakin bagus kehidupan social sebuah keluarga tersebut maka perkembangan social anak juga semakin bagus. Perkembangan social juga sangat mempengaruhi kepribadian seorang anak, seorang anak yang mempunyai intelegensi yang tinggi dan perkembangan social yang bagus secara umum memiliki kepribadian yang baik.

Kematangan Sosial Anak

Kematangan social anak adalah keterampilan dan kebiasaan manusia atau individu yang menjadi ciri khas kelompoknya. Hal ini terlihat dari perilaku yang menunjukkan kemandirian yang terlihat dari penerimaan social. Beberapa aspek berperan terhadap kesiapan seorang anak untuk memasuki usia sekolah, beberapa aspek kematangan sosial menurut Doll (1965:5) dalam Susanto : 2018 sebagai berikut:

- 12 a. Menolong diri sendiri (self-help), terdiri atas:
 - 1) Menolong diri sendiri, seperti pergi tidur sendiri, mencuci muka sendiri dll
 - 2) Kemampuan ketika makan seperti mengambil makan sendiri, mencuci piring sendiri dll
 - 3) Kemampuan berpakaian seperti memilih baju sendiri, menganjing baju sendiri, melepas baju sendiri dll
- 12 b. Mengarahkan pada diri sendiri (self-direction) seperti mampu mengatur

- keuangan sendiri dan mampu memajemen waktu dengan tepat
- c. Gerak (locomotor),
- d. Pekerjaan seperti menyapu rumah, menyapu halaman
- e. Sosialisasi seperti mengikuti kegiatan atau lomba
- f. Komunikasi seperti berbicara berbicara dengan baik, berbicara dengan orang-orang sekitar

Proses terbentuknya kematangan social

Menurut Hurlock dalam (Susanto, 2018) , sebuah proses sosialisasi antara lain:

- a. 12 lajar berperilaku dan bertindak yang dapat diterima oleh lingkungannya
- b. Memainkan peran social yang 12 erima oleh lingkungannya
- c. Adanya rasa kepuasan dan rasa bahagia karena bisa ikut serta ambil bagian dalam kegiatan kelompoknya atau lingkungannya

9 Pandemi Covid 19

Pandemi COVID-19 adalah peristiwa menyebarnya sebuah virus bernama koronavirus 2019 (Bahasa Inggris: *Coronavirus disease 2019*, disingkat COVID-19) di seluruh dunia (Wikipedia, 2020) : virus ini disebabkan oleh koronavirus jenis baru yang diberi nama SARS-CoV-2. Wabah COVID-19 pertama kali terlihat dan diketahui di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok pada tanggal 1 Desember 2019, dan karena penyebarannya 15 seluruh dunia dengan cepat maka ditetapkan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020. Berdasarkan data hingga 15 ggal 14 November 2020, lebih 53.281.350 orang kasus telah dilaporkan lebih dari 219 negara dan wilayah di seluruh dunia, dampak lebih parah dari 15 rus ini adalah jumlah orang meninggal lebih dari 1.301.021 orang dan sis baiknya lebih dari

34.394.214 orang sembuh (Wikipedia: 2019)

⁷ Menurut *World Health Organization* (WHO) virus ini menyebabkan gejala penyakit dari flu ringan hingga infeksi pernapasan yang lebih parah seperti MERS-CoV DAN SARS-CoV. Virus Corona bersifat zoonosis, artinya jenis virus yang dapat ditularkan antara hewan dan manusia. Rabies, Malaria, MERS merupakan beberapa contoh dari penyakit zoonosis yang telah ada.

⁷ Selama 70 tahun terakhir, para ilmuwan telah menemukan fakta bahwa virus corona ini sebenarnya sudah menginfeksi beberapa hewan seperti tikus, anjing, kucing, babi, dan ternak⁸nya. Fakta lain yang ditemukan adalah hewan-hewan ini dapat menularkan virus corona ke manusia. Virus corona juga bertanggung jawab atas beberapa wabah yang terjadi di seluruh dunia, termasuk pandemi Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) 2002-2003 dan wabah Middle East Respiratory Syndrome (MERS) di Korea Selatan pada tahun 2015.

Baru-baru ini, virus corona baru muncul dan dikenal sebagai COVID-19 yang memicu terjadinya wabah di wilayah Cina daratan pada Desember 2019, dan kemudian tersebar keseluruh dunia sehingga pada akhirnya WHO mendeklarasikannya sebagai pandemi global.

METODE

Rancangan Penelitian

Pada rancangan penelitian ini, permainan ular tangga sebagai variable bebas, interaksi social sebagai variable moderat sedangkan nilai social sebagai variable terikat,

¹³ Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi-experimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok control yang digunakan untuk penelitian.

3.3 Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi atau tempat penelitian dilakukan di TK Labschool Jember dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kalisat

3.4 Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah TK Labschool IKIP Jember yang berjumlah 18 anak sedangkan di TK Aisyiyah berjumlah 15 anak. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Simple Random*

Sampling. Dikatakan simple karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu

3.5 Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbentuk observasi tertutup dan wawancara tertutup.

3.6 Pengujian Validitas Instrumen

Utk menguji kevalidan kita akan menguji coba instrument tersebut sebelum dilakukan perlakuan. Adapun pengujian Validitas yang dilakukan diantaranya : Pengujian Validitas Isi (Content Validity), validitas isi dimaksudkan menguji isi materi permainan dan disesuaikan dengan aspek – aspek perkembangan sosial anak usia dini. Selanjutnya uji validitas Eksternal, yakni membandingkan antara kriteria yang ada pada instrument dengan fakta empiris yang terjadi dilapangan. Dalam penelitian ini instrument untuk mengukur aspek perkembangan sosial anak usia dini maka kriteria aspek perkembangan sosial anak usia dini dibandingkan dengan catatan – catatan dilapangan (empiris) tentang kinerja pegawai yang baik. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrument dengan fakta di lapangan, maka dapat dinyatakan instrument tersebut mempunyai validitas internal yang tinggi.

Dalam pengujian validitas instrument terdapat 2 validitas yang diuji, yaitu:

1. validitas materi yang berupa instrument observasi dan instrument wawancara
2. validitas media berupa media ular tangga. Validitas instrument

observasi dan wawancara dilakukan dengan pengujian uji homogenitas. Validitas dan reliabilitas pada masing -masing instrument yang datanya diambil dari TK Aisyiyah Kalisat. Hasil pengujian yang sudah dikatakan valid berdasarkan perhitungan statistic digunakan untuk mencari variable nilai social masyarakat (terikat) dan variable interaksi social (moderat)

Uji media dilakukan oleh ahli media, dalam hal ini adalah orang yang berlatar belakang Pendidikan minimal S2 Tekhnologi Pendidikan. Instrument pengujian di ambil dari instrument peneliti lain yang sudah valid.

3.7 Pengujian Reliabilitas Instrumen

Pengujian instrument dilakukan secara internal yaitu dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan tehnik tertentu.

3.8 Tekhnik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa observasi , wawancara serta dokumentasi. Ketiga tehnik tersebut dilakukan di 2 sekolah yang akan diteliti yaitu TK Labschool Jember dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) Kalisat.

3.9 Tekhnik analisis Data Yang Digunakan

Kegiatan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk

menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data yang dilakukan menggunakan statistic. Perhitungan menggunakan rumus Anava 2X2 yang dilakukan atau digunakan menggunakan SPSS 11.

HASIL

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: nilai sosial mayk

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	13.561 ^a	6	2.260	.886	.536
Intercept	22054.929	1	22054.929	8648.992	.000
permainan	2.502	2	1.251	.491	.625
interaksi	.152	2	.076	.030	.971
permainan * interaksi	8.636	2	4.318	1.693	.229
Error	28.050	11	2.550		
Total	91375.000	18			
Corrected Total	41.611	17			

a. R Squared = .326 (Adjusted R Squared = -.042)

Tabel 1. Hasil Perhitungan

PEMBICARAAN

Menurut Soekanto (2002:15) interaksi sosial merupakan hubungan sosial bersifat dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antar kelompok manusia yang ada di masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut menurut (Hamdi, 2014) pengertian interaksi sosial merupakan proses hubungan dua arah antara individu satu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, kelompok satu dengan kelompok lainnya yang saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya, Dalam hubungannya dengan hasil penelitian mengenai model permainan ular tangga terhadap nilai sosial masyarakat melalui interaksi sosial dalam masa pandemi covid 19 hasil perhitungan menunjukkan bahwa tidak adanya interaksi antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat.

Ada beberapa hal yang akan dianalisis dalam hasil perhitungan penelitian ini, yaitu adanya faktor yang mempengaruhi tidak ada interaksi antara model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat.

Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, terdapat beberapa hal yang akan dianalisis sebagai faktor yang mempengaruhi tidak adanya interaksi antara model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat, diantaranya terlalu banyaknya anak yang bermain permainan ular tangga, kemudian waktu yang dirasa kurang bagi anak karena kegiatan bermain ular tangga covid 19 ini pertama kali dilakukan oleh anak-anak setelah berhari-hari lamanya anak-anak tidak melakukan tatap muka di sekolah bahkan tidak melakukan kegiatan bermain bersama teman-temannya. Sedangkan untuk faktor selanjutnya, dari pengamatan saat penelitian bahwa bisa saja anak tidak memahami nilai sosial masyarakat yang dimaksud dalam permainan ular tangga covid 19.

Jumlah Anak Yang Mengikuti Permainan Ular Tangga

Berdasarkan data penelitian (Januari 2021), anak yang mengikuti permainan ular tangga covid 19 adalah sebanyak kurang lebih 20 anak di sekolah Labschool dan 18 anak di TK Aba Kalisat. Dengan cara bermain berdasarkan pembagian kelompok. Menurut Suyanto dalam Susanto: 2018: permainan memang bagus untuk tumbuh dan kembang anak, akan tetapi permainan tersebut harus diberi muatan unsur pendidikannya sehingga anak bisa untuk belajar. Lebih lanjut juga ditekankan pada Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 5 yang menjelaskan program pendidikan PAUD diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar melalui suasana bermain. Maka belajar sambil bermain merupakan suatu kegiatan belajar yang menyenangkan terhadap anak yang dilakukan dengan suasana dan aneka

macam kegiatan bermain. Pemberian dan penggunaan alat permainan ular tangga covid 19 diharapkan mampu memberikan sesuatu yang berbeda kepada anak ketika mereka menghadapi situasi ketika pandemi.

Dengan bermain kelompok anak – anak belajar bersosialisasi, anak dapat memikirkan dirinya dan orang lain. Sebuah hubungan sosial bisa dikatakan baik jika hubungan tersebut mengalami sebuah perkembangan sosial yang ditandai dengan adanya proses belajar yang menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dimasyarakat .

Pada proses bermain permainan ular tangga, ada beberapa kondisi yang bisa dinggap memberikan pengaruh terhadap ketidak adaan interaksi antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat. Pada masa pandemi, seluruh kegiatan tidak berlangsung sebagaimana mestinya demikian juga dengan kegiatan belajar. Waktu yang digunakan tidak maksimal, kegiatan anak – anak masih banyak yang dibatasi. Sehingga hal ini menjadi bahan pertimbangan ketidak adaan interaksi hubungan antara model permainan ular tangga dengan interaksi sosial masyarakat.

⁴ Pengertian bermain menurut konsep *Association for Childhood Education International (ACEI)* adalah “ a dynamic, active and constructive behavior is necessary and integral part of child hood, infancy through adolescence”. Dalam konsep ACEI, bermain diartikan sebagai tanda perubahan yang membangun, aktifitas aktif dan dinamis dalam perkembangan dan pertumbuhan yang sangat penting bagi anak untuk menuju kedewasaan. Sementara itu, menurut Brunner , memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas.

Kurangnya Pemahaman Mengenai Nilai Sosial Masyarakat

Pemahaman mengenai nilai sosial masyarakat menyangkut segala tata cara yang mengatur segala aktifitas masyarakat yang menyangkut baik dan buruknya segala perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat. Beberapa nilai sosial masyarakat yang diajarkan diantaranya : Saling tolong menolong terhadap sesama, Saling Menyayangi anggota keluarga, Setia terhadap teman dalam bermain, Saling peduli (misal: mengingatkan teman, dan memberikan semangat), Berani bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan anak saat bermain, Memiliki rasa saling memiliki (Solid terhadap kelompok permainan), Bersikap disiplin dan patuh pada aturan permainan), Ikut merasakan Empati terhadap teman, Bersikap Adil terhadap sesama, Bersikap toleransi, Bekerja sama dalam bermain, Demokrasi (Berani mengemukakan pendapat).

Struktur sebuah masyarakat dan sebuah kebudayaan terbangun karena adanya sebuah interaksi sosial. adanya interaksi satu sama lain, maka orang akan merancang sebuah aturan, institusi, dan sebuah sistem tempat mereka hidup dan tinggal. Dengan adanya interaksi sosial itu, symbol dan pemaknaanya digunakan untuk berkomunikasi melalui kesadaran suatu masyarakat kepada mereka yang baru mengenalnya begitu pula dengan anak - anak.

Menurut Goffman, interaksi sosial menjelaskan bentuk dari suatu aktivitas individu yang bisa menjadi salah satu faktor membentuk kepribadian dari setiap orang. Interaksi sosial terbagi menjadi tiga jenis yakni hubungan orang dengan orang lain , relasi individu dengan kelompok serta hubungan antar masing-masing kelompok.

Menurut Lumen Learning ada lima jenis interaksi sosial, diantaranya : yang pertama adanya komunikasi non verbal. Proses komunikasi dilakukan dengan tanpa adanya aktivitas verbal antar individu. Interaksi model seperti ini banyak ditemukan seiring dengan semakin berkembangnya teknologi media sosial. Selain itu, jenis komunikasi ini dapat disampaikan pula melalui pakaian beserta style pada diri kita. Sehingga dalam hal ini berkaitan dengan teori interaksionisme simbolik yang kedua adalah pertukaran sosial. Interaksi sosial model ini dilakukan dengan aktivitas pertukaran yang mengarah pada hubungan antar individu, adanya kepentingan bersama merupakan cikal bakal dari lahirnya interaksi model ini. Yang ketiga adalah Kerja Sama, Proses ini merupakan suatu kegiatan kerja atau melakukan sesuatu secara bersamaan antara beberapa individu. Kerjasama bisa terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu dipaksakan, suka rela, dan tidak sengaja. Yang keempat adalah Konflik. Dalam ilmu sosiologi, konflik dianggap sebagai sesuatu hal yang ada dalam sebuah interaksi sosial, Hal ini karena terjadi akibat adanya kepentingan individu atau perebutan suatu kendali atas sumber daya baru atau terbatas. Yang kelima adalah Kompetisi, Kompetisi merupakan sesuatu yang wajar dalam sebuah aktivitas interaksi sosial. Kompetisi ini menyebabkan munculnya interaksi sosial antar individu dalam suatu kelompok.

Tidak ada interaksi antara model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat dapat dipengaruhi beberapa faktor. Jumlah anak 50 % dari jumlah total siswa perkelas dapat mempengaruhi tidak adanya interaksi sosial secara maksimal. Faktor pertama yang berpengaruh adalah jumlah anak yang bermain. Jumlah anak yang masih terlalu

banyak, membuat anak tidak fokus dalam memahami cara bermain dan selalu meminta instruksi karena tidak percaya diri melakukan sendiri. Anak mudah pecah konsentrasi ketika temannya yang tidak mendapatkan giliran bermain 2 melakukan hal-hal yang mengganggu di dekatnya.

Faktor kedua, adalah faktor kedekatan emosional dan faktor tingkat adaptasi. Anak masih canggung melaksanakan permainan karena beberapa teman dekatnya tidak dalam satu sesi dengan nya dalam bermain. Beberapa anak mengalami kesulitan adaptasi lingkungan dengan cepat bersama orang baru. Instruktur permainan yaitu peneliti sendiri, belum ada kedekatan emosional dengan anak dikarenakan beberapa instruktur berinteraksi dengan anak hanya terbatas saat penelitian sehingga ketika mengajak anak bermain mengakibatkan anak menjadi canggung. Dalam situasi pandemi, anak menjadi jarang berinteraksi dengan teman secara langsung, mereka dituntut untuk menjaga jarak dengan teman dan tidak lagi bersekolah tatap muka bersama. Setelah beberapa waktu perubahan pola sosial akibat pandemi dilaksanakan, hal itu turut merubah adaptasi anak, membuat anak menjadi canggung ketika berjumpa lagi bersama teman satu kelas. Kedekatan emosional anak mempengaruhi interaksi sosialnya terhadap orang lain.

Menyimak proses yang terjadi selanjutnya, anak-anak terlihat mengalami kebingungan dalam bermain ular tangga hal ini menimbulkan kesimpulan baru mengenai faktor ketiga. Faktor ketiga adalah tingkat kefasihan dan memahami cara dalam melakukan permainan ular tangga. Anak tidak fasih dalam melakukan permainan karena anak baru pertama kali bermain. Anak belum pernah bermain

sebelumnya. Dan ini merupakan hal baru dan asing bagi anak. Anak belum terbiasa dengan instruksi dalam setiap gambar. Anak cenderung menunggu perintah dalam melangkah karena tidak paham dengan arah melangkah dalam permainan ular tangga.

Cara memahami dalam bermain permainan ular tangga adalah dengan membaca instruksi pada gambar. Faktor keempat adalah tingkat kemampuan membaca kalimat. Pendidikan Taman Kanak-kanak tidak diwajibkan dapat membaca. Dalam kurikulum pendidikan Taman kanak-kanak, anak hanya diperkenalkan dengan angka dan huruf tanpa dituntut mampu membaca kalimat. Beberapa anak tidak memahami angka dan huruf, otomatis kesulitan dalam memainkan permainan ini. Anak menjadi tidak paham arah urutan langkah dan anak harus ada pendampingan terus menerus dalam membaca instruksi perintah tiap kolomnya. Jika tidak didampingi, anak cenderung bermain bebas sesuka hati tanpa mengindahkan aturan bermain. Permainan ini belum ideal digunakan bagi anak yang belum bisa membaca.

Tidak semua anak mengalami pengalaman berkaitan dengan nilai sosial masyarakat sehari-hari. Ini membentuk faktor kelima yang mempengaruhi, yaitu faktor tingkat literasi dan pengalaman berkaitan dengan nilai sosial. Beberapa anak belum diajarkan keterampilan sosial dengan intens. Keterampilan sosial merupakan ilmu madani manusia dalam berinteraksi sesuai dengan lingkungannya. Standarisasi lingkungan kita adalah budaya ketimuran yang masih kental.

Namun seiringnya waktu, keterampilan tersebut terkikis oleh terlupanya melestarikan budaya timur. Budaya timur sarat dengan nilai-nilai sosial.

Orang tua cenderung membiarkan anak menjadi dewasa dan memahami sendiri nilai sosial setelah mereka mengalaminya sendiri secara langsung secara autodidak tanpa adanya gambaran contoh yang diberikan oleh orang tua nya sebelumnya. Anak-anak yang minim literasi contoh nilai sosial akan bingung ketika menjawab pertanyaan dalam permainan ular tangga ini.

KESIMPULAN

Hasil Analisa ditemukan bahwa ada faktor yang mempengaruhi tidak ada interaksi antara model permainan ular tangga dan interaksi sosial terhadap nilai sosial masyarakat, diantaranya terlalu banyaknya anak yang bermaian permainan ular tangga, waktu yang kurang bagi anak karena kegiatan bermain ular tangga covid 19 ini pertama kali dilakukan oleh anak-anak setelah sehari-hari lamanya anak-anak tidak melakukan tatap muka di sekolah bahkan tidak melakukan kegiatan bermain bersama teman sebayanya, selain itu anak kurang memahami arti nilai sosial masyarakat.

Daftar Pustaka

- Hamdi. (2014). *Interaksi Sosial. 1*, 1–26.
- Kristanto. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Dongeng Wayang Kancil. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 485–493.
- Nasional, P. (2003). Undang- Undang No 20 Tahun 2003. In *Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional* (Vol. 52, Issue 1).
- Susanto. (2018). *ANALISIS ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DASAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 160–168.

Wikipedia. (2020). *covid.pdf*.

Hamdi. (2014). *Interaksi Sosial*. 1, 1–26.

Kristanto. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Dongeng Wayang Kancil. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 485–493.

Nasional, P. (2003). Undang- Undang No 20 Tahun 2003. In *Undang - Undang Sistem Pendidikan NAsional* (Vol. 52, Issue 1).

Susanto. (2018). *ANALISIS ASPEK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DASAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 160–168.

Wikipedia. (2020). *covid.pdf*.

MODEL PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP NILAI SOSIAL MASYARAKAT MELALUI INTERAKSI SOSIAL DALAM MASA PANDEMI COVID 19

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	tirto.id Internet	160 words — 3%
2	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	144 words — 2%
3	repository.untag-sby.ac.id Internet	105 words — 2%
4	repository.uinjkt.ac.id Internet	99 words — 2%
5	jurnalmahasiswa.uma.ac.id Internet	78 words — 1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet	70 words — 1%
7	bemfh.upnvj.ac.id Internet	62 words — 1%
8	ahmadsuryaniblog.blogspot.com Internet	61 words — 1%
9	digilib.uinsgd.ac.id Internet	50 words — 1%

10	jatim.antaranews.com Internet	50 words — 1%
11	eprints.umm.ac.id Internet	49 words — 1%
12	es.scribd.com Internet	49 words — 1%
13	Ermawati Ermawati, Andriana Sofiarini, Andri Valen. "Penerapan Model Value Clarifications Technique (VCT) pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Crossref	48 words — 1%
14	core.ac.uk Internet	48 words — 1%
15	id.wikipedia.org Internet	48 words — 1%
16	stkipmutiarabanten.ac.id Internet	46 words — 1%
17	123dok.com Internet	42 words — 1%
18	digilib.uinsby.ac.id Internet	29 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE MATCHES < 1%