BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data

4.1.1 **Profil** TK Bunga Hati Kedungdung Sampang Jawa Timur

1. Nama TK/RA : TK Bunga Hati
2. NPSN : 69798877
3. Propinsi : Jawa Timur
4. Kabupaten : Sampang
5. Kecamatan dan Kode post : Kedungdung
6. Desa/ Kelurahan : Kramat
7. Status TK : Swasta
8. Lokasi TK : Pedesaan
9. Bentuk TK : Taman Kanak - kanak
10. Kegitan belajar mengjar : Pagi
11. TK Awal berdiri : 01 Juli 2010
12. Penyelenggara pendidikan : Yayasan

4.1.2 **Sejarah Singkat berdirinya** TK

Awal mula berdirinya TK Bunga Hati Kramat Kedungdung Sampang, tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada

umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Kramat.

Pada bulan Juli 1984 mayoritas warga Blumbungan mendaftarkan anaknya yang masih usia dini dari umur 4 sampai 6 tahun ke TK Bunga Hati Kramat karena Lembaga tersebut, memiliki jadwal rutin mengaji metode praktis dan Buku Bacaan serta berhitung, akhirnya TK Bunga Hati Kramat yang berlokasi di Desa Kramat yang dulunya hanya satu kelas (sekitar 20 anak), Alhamdulillah saat ini mencapai 51 anak didik, Alhamdulillah saat ini memiliki gedung sendiri. Pada awal berdirinya TK Bunga Hati Kramat jumlah guru sebanyak 2 orang. Di samping itu juga, saat ini guru TK Bunga Hati Kramat sebanyak 3 orang dengan jumlah peserta didik satiap tahun selalu mengalami peningkatan.

VISI

Mencetak Insan Yang beriman, Ber akhlak dan Berilmu
Berilmu pengetahuan dan berahlaqul karimah dengan indikator sebagai berikut:

a. Beriman
   Memiliki aqidah yang benar sesuai aqidah AHLISSUNNAH WALJAMA’AH.
b. Bertaqwa
   Melaksanakan kewajiban-kewajiban sebagai muslim dan menjahui larangan-larangan dengan penuh kesadaran dan istiqomah
c. Berilmu pengetahuan
   Memiliki ilmu pengetahuan agama yang mencukupi untuk menjalankan ibadah kepada allah Swt, dan memiliki ilmu pengetahuan umum untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya.
d. Berakhlaqul Karimah

Hormat kepada guru, hormat kepada orang tua, hormat kepada yang lebih tua, menghormati orang yang berilmu pengetahuan, mengasihi dan menyayangi yang lebih muda. Husnuddzan, suka membangun dan tidak suka merusak.

MISI

Menyelenggarakan pendidikan berdasarkan kurikulum departemen agama, muatan lokal dan pembangunan diri untuk :

a. Mempersiapkan peserta didik agar dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya
b. Memberikan bekal pengetahuan agama yang memadai
c. Memberikan pelatihan keterampilan
d. Memotivasi dan membantu peserta didik untuk mengenali potensi dirinya dengan memberikan wadah dalam kegiatan ekstrakurikuler sehingga setiap siswa dapat berkembang secara maksimal.
e. Membina dan mengembangkan kerjasama dengan lingkungan.

Mengoptimalkan penghayatan terhadap nilai-nilai agama untuk di jadikan sumber kearifan bertindak..

TUJUAN

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di TK Bunga Hati Kramat ialah:

1. meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan peserta didik agar mampu bersain dalam kehidupan global yang sangat dinamis dan kompetitif,
2. meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik agar terhindar dari kesesatan aqidah dan mampu mempertahankan eksistensinya sebagai muslim.
3. Menanamkan akhlakul karimah dan nilai-nilai luhur kepada peserta didik agar terhindar dari kerusakan moral dan budaya.

4. Meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai anggota masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang di jiwai dengan nilai-nulai islami.

Di perolehnya nilai akademik yang baik dari alumnus TK Bunga Hati Kramat selama di jenjang berikutnya.

4.1.3 Keadaan Sarana TK

No	Ruang	Jumlah	Baik / Rusak
1	Ruang Guru	1	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Gudang	1	Baik
4	Ruang Kalas	2	Baik
5	Ruang Mandi /WC	2	Baik

Tabel 1 : Daftar sarana TK Bunga Hati Kramat

4.1.4 Letak Geografis Lokasi Penelitian

Sebelah timur Balai desa

Sebelah utara Jalan Desa

Sebelah selatan TK Pemukiman pendudujk

Sebelah barat TK Area Persawaan

4.1.5 Keadaan Tenaga Guru dan Personalia di TK Bunga Hati Kramat.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi dijelaskan jumlah guru dan personalianya ada 3 orang guru dan 1 kepala sekolah. Agar lebih jelas tentang keadaan personil sekolah maka penulis sampaikan dalam bentuk tabel yaitu

No	Nama	L/P	Tempat, Tanggal lahir	Jabatan
1	Eva Hardiyanti, S.Pd.	P	Sampang	Kep Sek
2	Novi Damayanti, S.Pd.	P	Sampang	Guru kel A
3	Risma Kusniati, S.Pd.	P	Sampang	Guru kel A
4	Sitti Rokayyah	P	Sampang	Guru kel B

Tabel 2 : keadaan pendidik dan tenaga kependidikan

4.1.6 Keadaan Siswa

No	Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	4-5 tahun	12	12	24
2	5-6 tahun	10	17	27
	Jumlah	22	29	51

Tabel 3 : keadaan siswa

4.2 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

4.2.1 Analisis Data

Dalam menganalisis data penulis menggunakan statistik dengan rumus chi-kuadrat. Yang sebelumnya akan dilakukan pengisian skore pada setiap variabel (variabel X dan varoabel Y) dari hasil observasi atas setiap indikaor

No	Nama	Indikator Bermain bebas dan spontan (Tahap 1)	Indikator Bermain bebas dan spontan (Tahap 2)	Skore
1	Aisyahrani Atika Putri	3	3	6
2	Anas Tasya Putri	3	3	6
3	Anisa Rahma	3	3	6
4	Cinta Rahmania	3	3	6
5	Fajriyatul Nur Fitria	2	3	5
6	Haninda Aulia	3	3	6
7	Imam Syafi'i	1	2	3
8	In'am Badruz Zaman	1	2	3
9	Isnawati Wardani	2	3	5
10	M. Alfarizih Pratama	3	2	5
11	M. Gabril Alan Caesar	2	3	5
12	Moh. Samliy Basori	2	2	4
13	Muhamad Restu	3	3	6

14	Nayla Sahad Abbad	2	3	5
15	Nor Kamala	3	3	6
16	Novita Fajariani	3	3	6
17	Nur Aini	2	2	4
18	Rahmawati	2	3	5
19	Rohmatullohi Alik	3	3	6
20	Safina	3	3	6
21	Samsul Kairil	3	3	6
22	Siti Maisyaroh	2	3	5
23	Syafa'atul Labewiyah	3	3	6
24	Ubaidillah Nuryadi	2	2	4
25	Yusriani	3	3	6
26	Zainal Abidin	3	3	6
27	Zainal Bidin	2	2	4
Jumlah				**141**

Tabel 4 : Skore hasil observasi indikator variabel X

Ket :

Skore 1 : Anak belum mau mengikuti kegiatan

Skore 2 : Anak mau mengikuti kegiatan dengan bantuan

Skore 3 : Anak mau mengikuti kegiatan tanpa bantuan

Untuk mengetahui kreteria baik (B) dan kurang (K) tentang pengaruh permainan, Maka harus mencapai jumlah rata-rata (Mean) dengan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

$$M = \frac{141}{27} = 5{,}22 \;\; dibulatkan \; 5$$

Nilai variabel *X* yang lebih besar dari 5 dikatagorikan baik (B)

Nilai variabel *X* yang lebih kecil dari 5 dikatagorikan kurang (K)

No. Absen Siswa	**Indikator**										**Skore**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	
1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	28
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	26
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	25
8	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	27
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
10	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28
11	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28
12	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28
13	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	28
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29
16	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
17	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
18	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	28

19	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
24	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	26
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
26	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
27	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	25
Jumlah											**756**

Tabel 5 : Skore hasil observasi indikator variabel Y

Ket :

Skore 1 : Anak belum mau mengikuti kegiatan

Skore 2 : Anak mau mengikuti kegiatan dengan bantuan

Skore 3 : Anak mau mengikuti kegiatan tanpa bantuan

Ket : Indikator Variabel *Y*

1. Kebiasan menghargai orang lain
2. Menyapa teman dan orang lain
3. Kemandirian
4. Kemampuan mengungkapkan diri
5. Mau memohon dan meminta maaf
6. Mengajak teman bermain
7. Senang bermain dengan teman

8. Kemampuan mendengarkan orang lain
9. Rasa tanggung jawab
10. Mampu bekerja sama

Untuk mengetahui kreteria baik (B) dan kurang (K) tentang pengaruh permainan terhadap perkembangan sosial anak, Maka harus mencapai jumlah rata-rata (Mean) dengan rumus :

$$M = \frac{\sum y}{N}$$

$$M = \frac{765}{27} = 28{,}33 \quad dibulatkan\ menjadi\ 28$$

Nilai variabel *Y* yang lebih besar dari 28 dikatagorikan baik (B)

Nilai variabel *Y* yang lebih kecil dari 28 dikatagorikan kurang (K)

No	No. Absen Siswa	*X*		*Y*		Hubungan *X* dan *Y*			
		Skore	kriteria	Skore	Kriteria	BB	BK	KB	KK
1	1	6	B	28	B	BB			
2	2	6	B	30	B	BB			
3	3	6	B	26	K		BK		
4	4	6	B	30	B	BB			
5	5	5	B	30	B	BB			
6	6	6	B	30	B	BB			

7	7	3	K	25	K				K K
8	8	3	K	27	K				K K
9	9	5	B	30	B	B B			
10	10	5	B	28	B	B B			
11	11	5	B	28	B			K B	
12	12	4	K	28	B	B B			
13	13	6	B	28	B	B B			
14	14	5	B	30	B	B B			
15	15	6	B	29	B	B B			
16	16	6	B	28	B	B B			
17	17	4	K	29	B			K B	
18	18	5	B	28	B	B B			
19	19	6	B	27	K		B K		
20	20	6	B	29	B	B B			
21	21	6	B	29	B	B B			
22	22	5	B	30	B	B B			

23	23	6	B	30	B	B B			
24	24	4	K	25	K				K K
25	25	6	B	30	B	B B			
26	26	6	B	28	B	B B			
27	27	4	K	25	K				K K
Jumlah						19	2	2	4

Tabel 6 : Assosiasi variabel X dan variabel Y

X	**Y**		**Jumlah**
	B	**K**	
B	19	2	21
K	2	4	6

Tabel 7 : Persiapan mencari Chi Kuadrat

Adapun nilai harapan (f_h) dan data pada tabel adalah

Variabel X	Variabel Y	f_0	f_h	$f_0 - f_h$	$(f_0 - f_h)^2$	$\frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$

Baik	Baik	19	16,33	2,67	7,12	3,56
	Kurang	2	-4,66	2,66	7,07	3,53
Kurang	Baik	2	-4,66	2,66	7,07	3,53
	Kurang	4	1,33	2,67	7,12	1,78
Jumlah		27	27			12,4

Tabel 8 : Mencari Chi^2

Untuk menguji hipotesis yang telah diajukan pada nilai beberapa kritiknya (X^2) dalam tabel, maka harus dilihat dalam daftar kebebasan (d.b) dengan rumus :

d.b = (*jumlah baris* - 1) (*jumlah kolom* - 1)

= (2-1) (2-1)

= 1

db	**Taraf signifikan**			
	5%	**1%**	**2,5%**	**0,5%**
1	3,841	6,635	5,024	7,875
2	5,91	9210	7,375	10,875
3	3,841	6,635	5,024	18,833

Tabel 9 : Harga chi kuadrat

4.2.2 Pengujian Hipotesis

Nilai X^2 dalam derajat kebebasan (d.b) pada tabel taraf signifikansi 5% = 3,841. Jadi X^2 empiris 12,4 > 3,841 angka tersebut diatas ternyata nilai chi - kuadrat hitung yang diperoleh lebih kecil dari pada nilai chi - kuadrat tabel pada taraf signifikansi 5% dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan menerima hipotesis kerja (H_a) dengan demikian berarti ada pengaruh permainan terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelompok B TK Bunga Hati

Kramat Kedungdung Sampang Tahun Pelajaran 2018-2019 . Analisis ini kemudian dilanjutkan dengan analisa koefisiensi kontigensi (KK) yaitu analisis yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel X (permainan) terhadap variabel Y (perkembangan sosial anak) Yaitu dengan rumus.

$$KK = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + N}}$$

$$KK = \sqrt{\frac{12,4}{12,4 + 27}}$$

$$KK = \sqrt{\frac{12,4}{39,4}}$$

$$KK = \sqrt{0,31}$$

$$KK = 0,556$$

Nilai KK yang diperoleh adalah 0,556 ternyta terletak diantara 0,401 - 0,600. maka hubungan yang dapat dimiliki tingkat pengaruh sedang, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelompok B TK Bunga Hati Kramat Kedungdung Sampang Tahun Pelajaran 2018-2019.

4.3 Pembahasan

Dari analisis data diperoleh bahwa nila X^2 hitung > nilai X^2 tabel. Dengan demikian hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima, yang berarti ada pengaruh permainan terhadap perkembangan sosial anak pada siswa kelompok B TK Bunga Hati Kramat Kedungdung Sampang Tahun Pelajaran 2018-2019. Selanjutnya dengan rumus KK diperoleh hasil 0,556 yang berarti pengaruhnya sedang. maka dapat dikatakan bahwa semakin

banyak menggunakan metode bermain, maka semakin baik pula perkembangan sosial anak dan sebaliknya pula semakin jarang menggunakan metode bermain maka semakin berkurang pula perkembangan sosial anak, Disini pengaruhnya baik. karena lewat permainan anak akan mengalami bahagia dengan perasaan suka cita itulah syaraf /neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Kemampuan sosialisasi anak adalah hasil belajar, bukan sekedar hasil kematangan saja. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respons lingkungan tehadap anak. Pekembangan sosialisasi yang otimal diperoleh dari respons yang diberikan oleh tatanan kelas pada awal anak masuk sekolah yang berupa tatanan sosial yang sehat dan sarana yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif. Keterampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara normal. Sementara itu kegiatan bermain juga mempunyai fungsi dalam mengembangkan aspek sosial anak. Dengan kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktekkan rasa percayanya kepada orang lain dan kemampuan dalam bernegosiasi, memecahkan masalah (problem solving) atau sekedar bergaul dengan orang sekitarnya.