



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

Abstrak

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

Keyword : *Edutainment Methode, Social Skill, self-identity*

Nesna Agustriana

nesna_ais@yahoo.co.id

Universitas Bengkulu

Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan dan pembelajaran yang telah dilakukan selama ini di sekolah dan masyarakat ternyata hanya berkonsentrasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan tidak menyinggung pembentukan sosial, moral dan emosi atau pengembangan sikap dan karakter mulia. Sehingga dengan demikian akibatnya, sikap respek, toleransi dan berbudi pekerti luhur sebagai dasar pembelajaran hidup dalam kebersamaan “*learning to live together*” kurang dapat

terbentuk dan tercipta. Padahal aspek emosi dan sosial merupakan modal paling penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depannya. Padahal aspek emosi dan sosial merupakan modal paling penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depannya.

Anak usia dini memiliki banyak potensi kecerdasan majemuk salah satunya adalah kecerdasan sosial emosional. Faktor resiko penyebab kegagalan anak untuk dapat meraih dan membangun rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, kemampuan



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

Hasil pengamatan peneliti menunjukkan bahwa anak-anak memiliki keterampilan sosial yang rendah. Rendahnya keterampilan sosial ini membuat anak kurang mampu menjalin interaksi sosial secara efektif dengan lingkungannya, anak cenderung mengganggu tindakan agresif merupakan cara yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan sosial dan mendapatkan apa yang diinginkan. Selain itu proses pembelajaran di sekolah masih kurang mengoptimalkan keterampilan sosial dengan baik, bahkan cenderung diabaikan,

dan pelaksanaan pembelajaran masih berorientasi kepada keaktifan guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi anak. Sehingga keterampilan sosial tidak berkembang secara optimal. Akibatnya, anak sering di tolak oleh orang tua, teman sebaya, dan lingkungan.

Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk memudahkan pembelajaran disekolah yaitu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat dioperasionalkan oleh guru di sekolah. Guru harus mampu mencari metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran anak usia dini sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Metode pembelajaran tersebut harus sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada anak usia dini yang menekankan kepada kegiatan bermain yang menyenangkan, untuk menghindari perasaan jenuh atau perasaan bosan.

Salah satu alternatif yang diyakini lebih berhasil dari pembelajaran yang berpusat pada guru adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *edutainment*. Metode ini dipandang relevan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Munculnya konsep *edutainment*, mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah

membuat suatu asumsi bahwa perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran dan anak akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu keterampilan sosial sebagai masalah utama, yang merupakan variabel terikat. Sedangkan metode *edutainment* dan identitas diri sebagai aspek yang saling berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial menurut Anwar, dapat berupa keterampilan komunikasi, manajemen marah, dan solusi konflik, situasi berteman dan menjadi bersama dengan teman sepermainan (Anwar,2006:30). Menurut Yukl keterampilan sosial merupakan Pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antarpribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dikatakan dan dilakukannya, dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif (Yukl, 2002:176). Combs dan Slaby mendefinisikan keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat

diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain. (Joice S. Osland,2000:372).

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



kemampuan bekerja sama, komunikasi, kontrol diri, simpati, empati, dan tanggung jawab secara efektif dalam konteks yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar anak.

Landasan Teori

Metode Edutainment

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. Sutrisno menjelaskan: *Edutaimen* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan, sedangkan dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pebelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor atau permainan (*game*), bermain peran (*role play*) dan demonstrasi (Moh. Sholeh Hamid, 2011:18). *Edutainment* adalah bentuk khas hiburan yang memungkinkan anak menjadi bagian dari pembelajaran, misalnya mendapatkan informasi baru dari berbagai pengalaman dari kehidupan anak, dan anak dapat mengetahui nilai-nilai dan pola perilaku dapat dipengaruhi kehidupannya. Hamruni mendefinisikan *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan

hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Suyadi, 2010:222).

Menurut William dalam metode *edutainment* terdapat unsur 3 R yakni : 1) *relevance*, 2) *relationship*, 3) *responsibility*. *Students have a responsibility to be respectful and helpful to everyone in the classroom. You, as the edutainer, model the expected student behavior* (Brad Johnson, 2010:146). Nemeč and Josef, mengatakan bahwa “*edutainment is a distinctive form of entertainment that enables the participants to be educated (e.g. get new information from various fields of our life) or even brought up (their postures, values and behavioural patterns could be influenced)*” (Jiri Nemeč, 2002:1). *Edutainment* merupakan kombinasi, fungsi pendidikan dan konten dengan bentuk hiburan, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Dengan metode *edutainment*, proses pembelajaran di sekolah akan menyenangkan sehingga anak tidak merasa jenuh atau bosan, akan tetapi menjadi lebih bermakna dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan adanya kelengkapan unsur media yang ada dalam multimedia diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Unsur animasi yang didesain



dengan tema anak yang digunakan dapat menggambarkan secara jelas bentuk-bentuk dasar notasi balok, sehingga anak tidak merasa bosan. Unsur audio dan teks yang ada dalam multimedia memperjelas penjelelasan materi. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah media penyampaian pesan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak dan anak juga memperoleh informasi, berbagai pengalaman dari kehidupan anak dan anak dapat mengetahui nilai-nilai dan yang dapat mempengaruhi kehidupannya. Multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah audio visual.

Identitas Diri

Identitas diri adalah kesadaran akan diri sendiri yang bersumber dari observasi dan penilaian, yang merupakan sintesis dari semua aspek identitas diri sebagai suatu kesatuan yang utuh (Stuart dan Sundeen, 1991). Identitas diri adalah komponen dari identitas diri yang memungkinkan diri sendiri sebagai individu untuk menjaga konsistensi pendirian dan karenanya sangat dimungkinkan bagi seseorang untuk menempati posisinya yang stabil di lingkungannya (Rawlins et al, 1993). Erickson (1974) berpendapat bahwa identitas diri adalah identitas yang menyangkut “eksistensi” dari subjek, yang

berarti bahwa subjek memiliki suatu gaya pribadi yang khas. Berdasarkan definisi dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa identitas diri adalah identitas yang menyangkut kualitas eksistensi individu yang bersumber dari pengamatan dan penilaian akan diri sendiri sehingga membentuk identitas diri yang menjadi satu kesatuan serta sebagai langkah menuju dewasa yang produktif dan berguna bagi lingkungan sosial.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dirancang dengan desain *treatment by level* 2 x 2. Dalam desain tersebut masing-masing variabel bebas diklasifikasikan menjadi dua, yaitu metode *edutainment* yang terdiri dari metode *edutainment* pendekatan permainan (A1) dan metode *edutainment* pendekatan multimedia (A2). Sedangkan variabel atribut diklasifikasikan dalam dua kecenderungan identitas diri positif (B1) dan identitas diri negatif (B2), dan variabel terikatnya adalah keterampilan sosial (Y).

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling secara sederhana. Jumlah seluruh siswa terdiri dari 48 orang yang terbagi dari 2 sekolah TK Islam Terpadu Auladuna (24 orang) dan TK Islam terpadu Baitul Izzah(24 orang).



Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Instrumen tersebut menyangkut perilaku yang berkenaan dengan keterampilan sosial digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial pada ada setelah mendapatkan perlakuan. Adapun untuk pengelompokan anak yang memiliki identitas diri positif dan identitas negatif dilakukan dengan menggunakan lembar observasi identitas diri.

Pengujian Persyaratan Analisis

Data penelitian keterampilan sosial yang diperoleh, dianalisis dengan analisis varian (ANOVA) dua jalur dan terlebih dahulu di uji persyaratan analisis melalui uji normalitas dengan uji *Liliefors* dan uji homogenitas dengan uji *Bartlett*. Uji

normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah skor keterampilan interaksi sosial dari hasil penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas digunakan uji *Liliefors* sedangkan uji homogenitas data dilakukan dengan uji Barlett.

Hasil uji normalitas memperlihatkan bahwa, perhitungan diperoleh L_0 lebih kecil dari L_t pada $\alpha = 0,05$, data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang didapatkan dari data keterampilan sosial anak, adalah $L_0 = 0,172$ dan $L_t = 0,173$ yang berarti $L_0 < L_t$ atau H_0 diterima. Ini berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji normalitas juga dilakukan pada kelompok lainnya. Keseluruhan hasil pengujian itu dapat digambarkan dalam berikut ini:

Tabel 1. Rekapitulasi uji normalitas data keterampilan sosial anak

Kelompok	Sampel	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan	H_0
A ₁	24	0,172	0,173	Normal	Diterima
A ₂	24	0,159	0,173	Normal	Diterima
B ₁	24	0,152	0,173	Normal	Diterima
B ₂	24	0,159	0,173	Normal	Diterima
A ₁ B ₁	12	0,109	0,242	Normal	Diterima
A ₁ B ₂	12	0,206	0,242	Normal	Diterima
A ₂ B ₁	12	0,171	0,424	Normal	Diterima
A ₂ B ₂	12	0,123	0,242	Normal	Diterima

Setelah uji Homogenitas dilakukan, selanjutnya peneliti melanjutkan uji homogenitas untuk mengetahui sampel yang berdistribusi normal tersebut berasal

dari populasi yang variannya homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Tabel 2. Rekapitulasi deskripsi data keterampilan sosial anak

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

Pengujian Hipotesis

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

Tabel 3. Rekapitulasi hasil perhitungan ANAVA dua jalur

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

Keterangan :

dk = Derajat kebebasan

*⁾ = Uji F signifikan pada taraf 0,05

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

ns = tidak signifikan pada taraf 0,05

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

Hipotesis penelitian pertama : terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial antara anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan bermain dengan anak diberi perlakuan dengan menggunakan metode

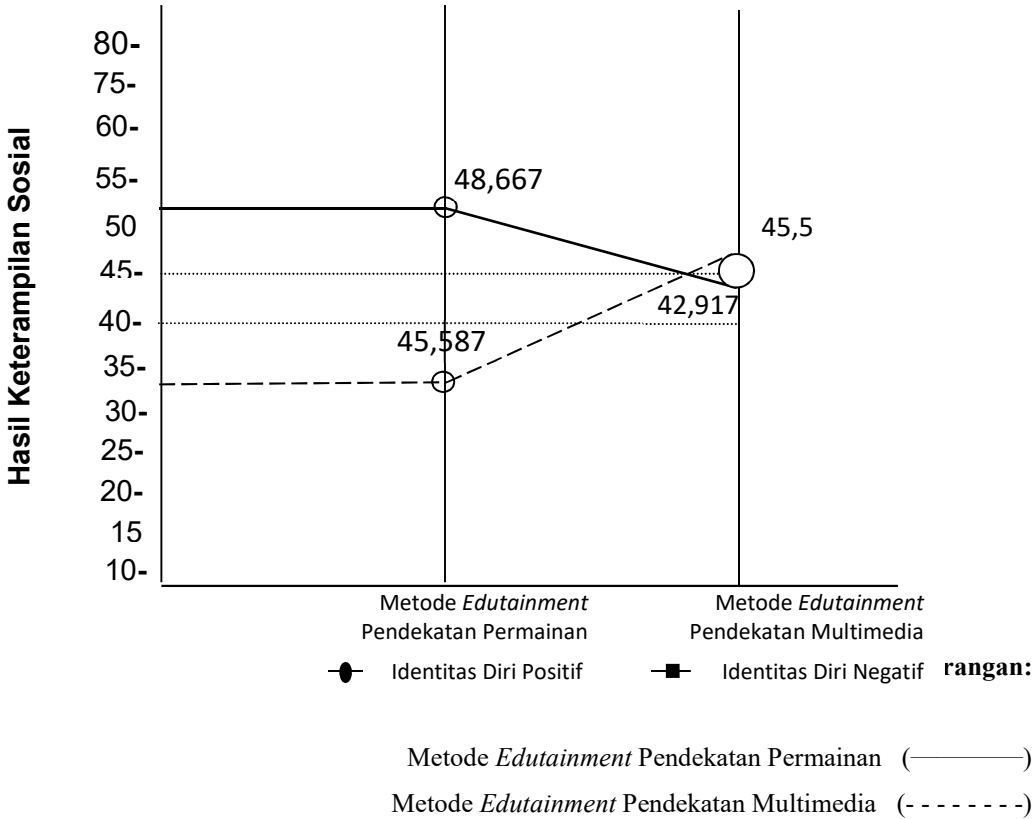
edutainment pendekatan multimedia. Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Hasil perhitungan data melalui anava dua jalur pada tabel di atas, dijelaskan bahwa nilai $F_{hitung} = 94,56$

lebih besar dari nilai $F_{tabel} = 4,06$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara metode *edutainment* pendekatan permainan dan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

Hipotesis penelitian kedua : terdapat pengaruh interaksi antara identitas diri terhadap keterampilan sosial anak. Hasil perhitungan data melalui anava dua

jalur pada tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai $F_{hitung} = 26,52$ lebih besar dari nilai $F_{tabel} = 4,06$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara metode *edutainment* dan identitas diri terhadap keterampilan sosial anak. Hipotesis penelitian ini diuji dengan melihat hasil perhitungan data melalui analisis varian yang dikemukakan dalam gambar berikut :

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





Hipotesis penelitian ketiga : Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada anak yang memiliki identitas diri positif, yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Hasil perhitungan anava dua jalur menunjukkan perolehan rata-rata skor keterampilan sosial sebesar 48,667 sedangkan anak yang memiliki identitas diri positif yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan adalah 45,583.

Berdasarkan hasil perhitungan data melalui Anava dua jalur pada tabel di atas, dijelaskan bahwa nilai $F_{hitung} = 1,69$ lebih besar dari nilai $F_{tabel} = 1,67$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan pada kelompok anak yang memiliki identitas diri positif, yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

Hipotesis penelitian keempat : Terdapat perbedaan keterampilan sosial pada anak yang memiliki identitas diri

negatif, yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Hasil perhitungan anava dua jalur menunjukkan perolehan rata-rata skor keterampilan sosial sebesar 45,583 sedangkan anak yang memiliki identitas diri positif yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan adalah 42,917. Berdasarkan hasil perhitungan data melalui Anava dua jalur pada tabel di atas, dijelaskan bahwa nilai $F_{hitung} = 1,42$ lebih rendah dari nilai $F_{tabel} = 1,67$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan sosial yang signifikan pada kelompok anak yang memiliki identitas diri negatif, yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan yang diberi perlakuan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data sebagaimana yang telah dideskripsikan sebelumnya dan dilanjutkan dengan uji hipotesis, ada sejumlah temuan penelitian

yang perlu dibahas lebih lanjut. Temuan peneliti tersebut antara lain sebagai berikut :

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

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam aspek keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia. Perbedaan tersebut dikarenakan metode *edutainment* pendekatan permainan merupakan kombinasi antar fungsi pendidikan dengan konten hiburan dalam bentuk permainan. Permainan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, sehingga membuat proses pembelajaran anak di sekolah lebih bermakna, menyenangkan dan terhindar dari rasa jenuh dan bosan. Sejalan dengan pendapat Hamruni yang mendefinisikan *edutainment* sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktifitas pembelajaran berlangsung menyenangkan (Suyadi, 2010:222). Dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan,

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

Menurut William dalam metode *edutainment* terdapat unsur 3 R yakni: *relevance, relationship, dan responsibility* (Brad Johnson, 2010:146). Oleh karena itu metode *edutainment* khususnya pendekatan permainan juga dapat mengoptimalkan keterampilan sosial anak dimana dalam perlakuan tersebut anak langsung berinteraksi. Sehingga terjadi interaksi yang bersifat *multi* arah antara anak sesama anak dan anak dengan guru. Hal ini di dukung oleh Sehingga terjadi interaksi yang bersifat *multi* arah antara anak sesama anak dan anak dengan guru. Sedangkan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia merupakan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak, membantu anak dalam memperoleh informasi sesuai dengan usia dan kehidupan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak mengembangkan keterampilan sosial secara optimal.

Wahono menjelaskan bahwa multimedia adalah sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Niken, 2010:11). Pemanfaatan



multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk : media pembelajaran, game, film, dan lain-lain sehingga multimedia menjadi sarana yang tepat yang memenuhi semua unsur multimedia untuk mejadi alat penyampai pesan dari guru kepada siswa. Oleh Karena itu perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia bersifat satu arah, antara anak dengan media dan anak dengan guru, sehingga interaksi sesama anak lain kurang berkembang dan keterampilan anak kurang optimal.

2) Terdapat interaksi antara metode *edutainment* dan identitas diri terhadap keterampilan sosial anak. Terdapat interaksi yang signifikan antara metode *edutainment* dan identitas diri terhadap keterampilan sosial anak di Taman Kanak-kanak kelompok A. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment*, anak dapat saling bersosialisasi, menghargai teman, bekerja sama, tanggung jawab, bersabar sehingga anak dapat berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan selain itu juga keterampilan anak dalam bersosial dengan anak-anak lainnya akan semakin baik dan lebih optimal.

Dalam penelitian ini juga identitas diri dapat mempengaruhi perilaku

seseorang. Karena identitas diri pada mulanya berasal dari perasaan dihargai atau tidak dihargai. Dalam buku Sarlito identitas diri menjadi landasan dari pandangan, penilaian, atau bayangan seseorang mengenai dirinya sendiri (Djaali, 2008:130). Sehingga anak yang memiliki identitas diri menjadi salah satu pengaruh terhadap keterampilan sosial. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari metode *edutainment* dan identitas diri terhadap keterampilan sosial anak.

3) Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan permainan dengan anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki identitas diri positif. Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu pada anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki identitas diri positif. Hal ini disebabkan pada metode *edutainment* pendekatan permainan, kegiatan belajar anak lebih menyenangkan dan bermakna, dan memfasilitasi anak untuk berinteraksi dengan bebas dan menyenangkan. Sehingga



permainan memberikan kontribusi kepada anak dalam belajar identitas dan aktivitas yang nyata dalam bermain.

Pada anak yang memiliki identitas diri positif akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, mandiri, mampu melihat diri secara realistis dan memiliki harga diri yang tinggi. Identitas diri positif akan berpengaruh atas munculnya emosi positif seperti: kebahagiaan, kepuasan bagi seseorang. Sehingga identitas diri positif berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki identitas diri positif yang diberi metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi metode *edutainment* pendekatan multimedia.

4) Keterampilan sosial anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan permainan dan anak yang diberi perlakuan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang memiliki identitas diri negatif. Terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan sosial anak kelompok A, yaitu pada anak yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada anak yang diberi perlakuan dengan menggunakan metode *edutainment* pendekatan multimedia pada anak yang

memiliki identitas diri negatif. Hal ini disebabkan karena pada anak yang memiliki identitas diri negatif akan terjadi penyesuaian sosial yang kurang baik, anak mengalami perasaan yang tidak menentu dan memiliki harga diri yang rendah. Identitas diri negatif akan berpengaruh pada munculnya emosi negatif seperti yang ditunjukkan dalam sikap kesedihan, tekanan, dan depresi. Sehingga identitas diri negatif kurang berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki identitas diri negatif yang diberi metode *edutainment* pendekatan permainan lebih rendah daripada anak yang diberi metode *edutainment* pendekatan multimedia.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengaruh metode *Edutainment* terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan dari hasil perhitungan pada pengujian hipotesis penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment* pendekatan permainan, dengan anak yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan metode *edutainment*



pendekatan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak yang diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan permainan lebih tinggi daripada dan anak yang diberikan perlakuan dengan metode *edutainment* pendekatan multimedia.

2. Terdapat pengaruh interaksi antara metode *edutainment* terhadap keterampilan sosial anak.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan pada hasil penelitian ini, dapat dikemukakan beberapa saran kepada guru, pengelola Taman Kanak-kanak dan peneliti khususnya peneliti bidang pendidikan anak usia dini sebagai berikut :1) bagi guru dan pendidik TK, hendaknya dapat menggunakan metode *edutainment* dalam proses pembelajaran sehingga anak tertarik dan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Selain itu guru juga dapat melaksanakan pembelajaran dalam bidang lain dengan menggunakan metode *edutainment* disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki anak. Guru sebaiknya dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial pada anak dengan metode pembelajaran yang tepat yaitu

dengan menggunakan metode *edutainment*, 2) bagi pengelola Taman Kanak-kanak Islam Terpadu, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan menentukan pembelajaran seluas-luasnya, sehingga dapat menimbulkan kreatifitas guru dalam mengajar, 3) bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan memasukkan variabel lain yang belum ada pada penelitian ini, seperti pada aspek kognitif, fisik motorik, kemandirian dan lain sebagainya. Penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan meneliti pada tingkat usia ataupun konteks sosial yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken, Dany Haryono. *Pembelajaran MULTIMEDIA di Sekolah*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya 2010.
- Burns, R.B., *Konsep Diri, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*, Jakarta: Arcan, 1993.
- Calhoun dan Acocela, *Psychology of Adjusment Human Relationships*, Terjemahan oleh R.S Satmoko, Semarang : IKIP Press, 1995.
- David, Watkins, "Self Esteem" Educational Psychology for the Asian Teacher. Ed. John Biggs and David Watkins, Singapura: Simon and Schuster (Asia) Pte, Ltd., 1995.
- Dockett, Sue, Mailyn Fleer, *Play and Pedagogy in Early Childhood*



- Bending the Rules*, Sydney : Harcourt. 2000.
- Djaali, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara, 2012.
- Gail E., Myers., and Michele Tolela Myers. *The Dynamic of Human Communication : A Laboratory Approach*, New York: McGraw-Hill, Inc., 1992.
- Green, Jasmine et.al. *The Causal ordering of self-concept and academic motivation and its effect on academic achievement*. International Education Journal, 2006.
- Hamid, Moh. Sholeh, *Metode Edutainment*. Jogjakarta: DIVA Press, 2011.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama, 2004.
- Jackman, Hilda L., *Early Education Curriculum A Child's Connection to the World*. United States : Delmar, 2009.
- Johnson Brad, Tammy Maxson Mcelroy. *The Edutainer*. United States of America : Rowman & Littlefield Education, 2010.
- Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. PT Rineka Cipta: Jakarta, 2004.
- Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung : Alfabeta 2012.
- Nemec, Jiri and Josef Trna. *Edutainment or Entertainment*. Education Possibilities of Didactic Games in Science Education, Czech Republic, 2002.
- Papalia, Diane E, et, al. *Human Development (Psikologi Perkembangan)* Jakarta : Kencana, 2008.
- Santrock, John W., *Life Span Development edition 5, perkembangan masa hidup jilid 1*, Jakarta : Erlangga, 2002.
- Seefeldt, Carol. Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks, 2008.
- Seefeldt, Carol. et, al. *Social Studies for the Preschool/Primary Child*. United States : Pearson Education, 2010
- Slameto. *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia, 2010.
- Tadkirotun, Musfiroh, et.al. *Social Life Skill Untuk Anak Usia Dini : Modul 2 Afiliasi & Resolusi Konflik*, Yogyakarta: Tiara Wacana, 2007.
- Ubaedy, A.N, *Ubah Sikap Raih Kesuksesan*, Jakarta: Vision 3, 2008.
- Woolfolk, Anita. *Educational Psychology*. Boston : Allyn and Bacon, 2008.