

Pengaruh Permainan Balok terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Vina Yuliani*, Taruni Suningsih
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Corresponding Author: vy060103@gmail.com

Dikirim: 08-03-2025; Direvisi: 10-03-2025; Diterima: 11-03-2025

Abstrak: Kemampuan sosial emosional anak memiliki peran krusial dalam kehidupan mereka, karena melalui aspek ini, anak dapat belajar beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Metode untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional dapat dilakukan dengan bermain permainan balok. Tujuan penelitian ialah untuk melihat apakah permainan balok dapat berpengaruh pada kemampuan sosial emosional anak berusia 5-6 tahun. Pendekatan ini memakai kuantitatif pre-eksperimental desain quasi eksperimen jenis *non-equivalent control group design*. Kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun diukur berdasarkan empat indikator utama, yaitu kemampuan bekerja sama, memiliki empati, menaati aturan, dan mengendalikan diri. Penelitian ini menggunakan dua sampel yang berjumlah 28 anak. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi berupa lembar checklist serta dokumentasi. Uji *t* menunjukkan bahwa hasil analisis data yang diperoleh ialah $t_{hitung} = 2,662$, sementara $t_{tabel} (dk) = 26$ dengan signifikan 0,05 adalah 2,056. Hasil diatas menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} (2,662 > 2,056)$, sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, bisa ditarik kesimpulan bahwa permainan balok berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Islam Az-Zahrah Palembang.

Kata Kunci: Permainan Balok; Kemampuan Sosial Emosional; Anak Usia 5-6 tahun.

Abstract: Children's social emotional abilities play a crucial role in their lives, because through this aspect, children can learn to adapt to their surroundings. Methods to stimulate social emotional abilities can be done by playing block games. The purpose of the study was to see whether block games can affect the social emotional abilities of children aged 5-6 years. This approach uses a quantitative pre-experimental quasi-experimental design of the non-equivalent control group design type. The social emotional abilities of children aged 5-6 years were measured based on four main indicators, namely the ability to work together, have empathy, obey rules, and control themselves. This study used two samples totaling 28 children. The data collected using observation techniques in the form of checklist sheets and documentation. The t test shows that the results of the data analysis obtained are t count = 2.662, while t table (dk) = 26 with a significance of 0.05 is 2.056. The results above show that t count > t table (2.662 > 2.056), so it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that block games have an effect on the development of social emotional abilities of children aged 5-6 years at Az-Zahrah Islamic Kindergarten, Palembang.

Keywords: Block play; Social Emotional Skills; 5-6 Year Olds.

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial emosional mencakup keterampilan individu dalam berinteraksi, mengenali dan mengelola emosi, memahami perspektif orang lain, serta membangun hubungan sosial yang positif. Pada usia 5-6 tahun, anak mulai mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan empati, serta belajar mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosinya dengan baik

(Nadia et al., 2022). Memiliki kemampuan sosial emosional yang bagus akan membuat anak mudah menyesuaikan diri dan menunjukkan empati tinggi. Menurut Ni'mah, (2023) kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun memiliki ciri meliputi berperilaku sesuai norma, memahami kondisi, bersabar, menghadapi masalah, mengekspresikan kasih sayang, dan tertarik pada aktivitas orang dewasa. Kemampuan sosial emosional ini berperan penting dalam membentuk interaksi positif anak dengan lingkungan sekitarnya serta mendukung perkembangan kepribadian yang sehat.

Kemampuan sosial emosional dapat distimulasi atau dikembangkan dengan menggunakan permainan. Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang yang dapat memberikan rasa rileks, menyenangkan yang bersifat menghibur dan juga bermanfaat untuk perkembangan anak serta relaksasi (Nurrahman et al., 2022). Dalam sebuah permainan memiliki aturan, hasil dan tujuan yang jelas. Permainan yang positif dapat memberikan lingkungan yang menyenangkan, bebas tekanan, dan interaktif, sehingga memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain. Permainan yang dapat dilakukan untuk bersenang-senang dan memiliki manfaat untuk mendukung kemampuan sosial emosional anak dapat menggunakan permainan yaitu permainan balok. Permainan balok ialah permainan duktif yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan melatih berbagai aspek perkembangan, termasuk aspek sosial emosional (Desmariansi et al., 2022). Menurut Suyadi, (2024) terdapat beberapa jenis balok diantaranya balok lunak, berongga, unit, dan rakit. Permainan balok memiliki banyak manfaat dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak diantaranya, dapat melatih kesabaran dalam bermain menyusun balok, bekerjasama dengan teman saat bermain menyusun balok, dan menghargai pendapat teman saat bermain (Ariyanti et al., 2023). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Islam Az-Zahrah Palembang, dari hasil observasi dan pengamatan di TK tersebut sudah menyediakan permainan balok. Namun dalam penerapan permainan balok untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional belum secara maksimal, sehingga diperlukan penerapan yang teratur dan terstruktur untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak. Kenapa demikian? karena dengan perkembangan kemampuan sosial emosional yang baik dapat membantu kehidupan anak dimasa mendatang, seperti interaksi dan pengelolaan emosi yang baik dapat memberikan banyak teman, serta menumbuhkan sikap percaya diri pada anak sehingga anak dapat mengekspresikan emosinya dengan baik.

Kajian penelitian terdahulu yang diteliti oleh Amaliah et al., (2023) dengan judul "Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenalkan Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Wihdatul Ummah Kota Makassar" hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh terhadap peningkatan kemampuan anak dalam pengenalan lambang bilangan 1-20 melalui perlakuan atau pemberian permainan balok untuk kelompok eksperimen. Senada dengan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Kurnia & Rika, (2023) yang berjudul "Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini" Hasil uji statistik memperoleh hasil bahwa permainan balok memiliki pengaruh signifikan pada kemampuan mengenal bilangan anak TK Nur Ichsan pada usia 4-5 tahun. Hasil uji statistik menjelaskan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata Sig (2-tailed) $0,034 < 0,05$ untuk kemampuan pengenalan bilangan. Sedangkan untuk kelompok control untuk kemampuan mengenal bilangan anak memperoleh nilai 0,34.

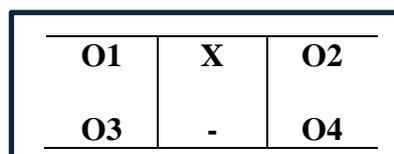
Hasil wawancara, observasi dan hasil kajian terdahulu di atas, menjadi pedoman untuk peneliti meneliti lebih dalam terkait kemampuan sosial emosional dan pengaruh



permainan balok dengan tujuan adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Adapun kebaruan yang akan peneliti lakukan yakni lebih memfokuskan pada kajian kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dengan memfokuskan pada kemampuan sosial emosionalnya peneliti dapat mengetahui dan memiliki pembaruan terkait permainan balok itu memiliki pengaruh atau tidak terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Kuantitatif pre-eksperimental ialah metode yang dilakukan pada penelitian ini, dengan desain quasi-eksperimen jenis *non-equivalent control group design*. Tujuan penelitian ini ialah untuk melihat adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Menurut (Sugiyono, 2020), penelitian menggunakan 2 kelas yakni, ada kelas eksperimen dan kontrol. Kedua kelas akan dilakukan *pre-test* terlebih dahulu agar bisa menilai kondisi awal sebelum perlakuan diberikan. Setelah *pre-test*, kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa permainan balok, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan yang sama, namun tetap mengikuti aktivitas lain yang sebanding. Berikut ini adalah ilustrasi gambar *non-equivalent control group design* yang dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Sumber:(Abraham & Supriyati, 2022)

Gambar 1. *Non-equivalent control group design*

Pelaksanaan penelitian di lakukan di TK Islam Az-Zahrah Palembang yang berlangsung pada bulan Desember 2024 dan dilaksanakan semalam 16 kali pertemuan. Penelitian ini mencakup seluruh anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Az-Zahrah Palembang yang berjumlah 108 anak. Penelitian menggunakan sampel anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 28 anak dengan teknik yang digunakan ialah purposiv sampling. Variabel penelitian ini yaitu ada variabel yang mempengaruhi yaitu permainan balok, merupakan permainan konstruktif yang dapat digunakan sebagai permainan stimulus aspek perkembangan pada anak usia dini (Istikomah et al., 2020). Sementara itu terdapat variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan sosial emosional yang merupakan aspek yang dipengaruhi oleh permainan balok, kemampuan sosial emosional ini mengacu pada keterampilan anak untuk berinteraksi dan mengelola emosinya.

Pengumpulan data menggunakan teknik obsevasi berupa lembar checklist dengan menggunakan skala likert dengan katagori berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), masih berkembang (MB), dan belum berkembang (BB). Katagori ini dirancang untuk menilai tingkat perkembangan kemampuan sosial emosional anak yang sesuai dengan indikator yang telah di tentukan. Adapun indikator kemampuan sosial emosional anak usai 5-6 tahun diantaranya dapat bekerja sama, memiliki rasa empati, mematuhi aturan, dan pengendalian diri. Menurut Handayani et

al., (2023) observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan permainan balok dan mencatat setiap perilaku yang muncul saat anak melakukan kegiatan bermain permainan balok, sehingga dapat mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian. Keakuratan data dapat dilakukan dengan melakukan observasi dalam beberapa sesi dan rentan waktu yang dibutuhkan.

Pengujian instrumen dilakukan peneliti dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Korelasi *product moment* digunakan untuk uji validitas dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} . Sedangkan uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach*. Sedangkan untuk uji normalitas data menggunakan rumus berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan perhitungan statistik *Levene test* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS*. Kriteria untuk pengujian homogenitas menyatakan bahwa jika nilai *Levene* \leq nilai tabel, atau signifikansi $\geq 0,05$. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yang dilakukan dengan menggabungkan varian dari dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berlangsung selama 16 kali pertemuan. Pada pengambilan sampel peneliti mengambil di kelas B5 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni kelas B6. Kelas B5 terdiri dari 14 anak dan kelas B6 terdiri dari 14 anak. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan (*treatment*) memakai permainan balok, sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan, namun hanya diberikan permainan yang setara dengan permainan balok yaitu permainan lego. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk melihat adakah pengaruh permainan balok terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Islam Az-Zahrah Palembang.

Deskripsi Data Awal (Pre-Test)

Penelitian diawali dengan melakukan observasi awal terhadap kedua kelas yakni kelas B5 dan B6, dari observasi ini akan dilihat adakah perbedaan yang signifikan terhadap hasil awal dari kedua kelas tersebut. Hasil ini lah yang akan menentukan, karena dalam data awal (*pre-test*) diharapkan perbedaan tidak terlalu jauh atau tidak berbeda secara signifikan. Berdasarkan perhitungan data observasi awal yang telah dilakukan di peroleh sebagai berikut :

a. Data awal kelas (pre-test)

Tabel 1. Data awal *pre test* kelas eksperimen dan control

No	Kategori	Keterangan eksperimen	Keterangan Kontrol	Hasil Eksperimen	Hasil Kontrol
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3 orang (21,4%)	1 orang (7,1%)	Rata-rata (67,92)	Rata-rata (67,92)
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 orang (35,7%)	9 orang (64,3%)	(SD)=232,0 9	(SD)=121,0 4



3	Masih Berkembang (MB)	6 orang (42,9%)	4 orang (28,6%)	simpangan baku S1 = 15,23.	simpangan baku S1 = 11,00.
4	Belum Berkembang (BB)	0	0		

Dapat dilihat tabel 1 di atas menunjukkan hasil bahwa kedua kelas tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada kelas eksperimen untuk kategori BSB terdapat 21,5 % dan kelas control mendapat 7,1%. Untuk kategori BSH kelas eksperimen mendapat 35,7% dan kelas control 64,3%. Selanjutnya untuk kategori MB kelas eksperimen mendapat 42,9% dan kelas control mendapat 28,6%. Kedua kelas memperoleh nilai rata-rata 67,92 sehingga hasil dari kedua kelas tidak memiliki perbedaan secara signifikan dalam memainkan permainan balok terhadap kemampuan sosial emosionalnya.

Deskripsi data akhir (Post-Test)

Data akhir diberikan untuk melihat adakah perbedaan secara signifikan dari permainan balok terhadap kemampuan sosial emosional anak setelah dilakukan treatment di kelas eksperimen. Hasil data akan menjadi penentu dari penelitian ini. Berdasarkan perhitungan hasil observasi akhir dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Data akhir *post-test* kelas eksperimen dan control

No	Kategori	Keterangan eksperimen	Keterangan Kontrol	Hasil Eksperimen	Hasil Kontrol
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8 orang (57,1%)	2 orang (14,3%)	Rata-rata (81,5)	Rata-rata (69,28)
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5 orang (35,7%)	8 orang (57,1%)	(SD)=152,73	(SD)=158,67
3	Masih Berkembang (MB)	1 orang (7,1%)	4 orang (28,6%)	simpangan baku S1 = 12,35.	simpangan baku S1 = 12,59.
4	Belum Berkembang (BB)	0	0		

Dapat diperhatikan tabel 2 di atas, di peroleh hasil yang menunjukkan nilai rata-ratanya untuk kelas eksperimen ialah 81,5. Hasil nilai rata-rata untuk kelas control ialah 69,28. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan, yang mengindikasikan terdapat pengaruh permainan balok terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Pengaruh tersebut bisa dianalisis lebih lanjut melalui hasil uji *t* yang dihitung sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} = \frac{(14-1)152,73 + (14-1)158,67}{14+14-2} = \frac{(13)152,73 + (13)158,67}{26} = \frac{1.985,49 + 2.062,71}{26} = \frac{4.048,2}{26} = \sqrt{155,7}$$

$$S = 12,42$$

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh nilai $S=12,42$, sehingga nilai *t* dapat dilihat di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{81,5 - 69,28}{12,42 \sqrt{\frac{1}{14} + \frac{1}{14}}} = \frac{12,22}{12,42 \sqrt{0,142}} = \frac{12,22}{(12,42)(0,37)} = \frac{12,22}{4,59} = 2,662$$



Hasil diatas menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,662$. Sedangkan untuk t_{tabel} dapat didtentukan dengan mencari nilai $dk = (14+14-2) = 26$ pada taraf signifikan 0,05, sehingga tabel distribusi dapat ditemukan yakni $t_{tabel} = 2,056$. Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,662 > 2,056$.

PEMBAHASAN

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sengaja baik untuk hiburan atau suatu pembelajaran (Santy et al., 2023). Menurut Erine, (2023) permainan memiliki fungsi untuk membiasakan dengan lingkungan dan mendidik anak untuk memahami kekurangan dan kelebihan pada diri sendiri, dengan melakukan sebuah permainan anak akan mendapatkan suatu pengalaman baru mengenai hal-hal yang belum pernah dirasakannya. Penggunaan permainan yang baik dapat menimbulkan perkembangan yang baik untuk anak, melalui permainan ini juga dapat memberikan rangsangan aspek perkembangan pada anak. Perkembangan aspek pada anak menurut (Rahmawati & Nazarullail, 2020) memiliki 6 aspek diantaranya, nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Ke enam aspek ini perlu untuk diberikan stimulasi yang tepat. Pemberian stimulasi harus disesuaikan dengan aspek yang ingin dikembangkan, seperti saat ingin mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak perlu untuk di perhatikan dalam pemberian stimulusnya, sehingga kemampuan sosial emosional ini dapat berkembang dengan baik. Perkembangan kemampuan sosial emosional ini memiliki peran dalam kehidupan anak saat berada dilingkungan masyarakat, oleh karena itu apabila perkembangan kemampuan sosial emsoional anak baik, maka anak tidak akan mengalami kesulitan saat bersosialisasi dan mengontrol emosinya. Stimulasi yang baik dapat membentuk kemampuan sosial emosional yang baik. Stimulasi ini dapat diberikan dengan menggunakan sebuah permainan, yaitu permainan balok.

Permainan balok ialah permainan edukatif yang memiliki beragam manfaat yakni dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional. Sesuia dengan pendapat yang dinyatakan oleh (Ranjani, 2024) bahwa permainan balok memiliki manfaat dalam proses perkembangan kemampuan sosial emosional diantaranya permainan balok dapat mendorong anak untuk berinteraksi sosial dengan teman sebaya, melatih kerja sama dan rasa empati, serta berbagi ide dalam menyelesaikan permasalahan pada saat melakukan permainan balok. Permainan balok dapat membentuk kemampuan komunikasi dan kerjasama. Permainan yang identik dengan bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, segitiga, tabung, persegi panjang, persegi empat, jajar genjang, dan banyak lagi bentuk lain ternyata dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional pada anak (Loisa et al., 2023). Permainan balok bisa dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai lingkungan pembelajaran, termasuk di TK Islam Az-Zahrah Palembang, yang akan peneliti lakukan. Proses penelitian dilakukan dengan mengambil 2 kelas sebagai sampel yang terdiri dari 28 anak.

Pada saat melakukan penelitian, langkah awal dapat melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat kondisi awal kemampuan sosial emosional pada anak. Setelah melakukan observasi atau pengamatan peneliti akan mencatat hasil temuan dilembar observasi yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Proses pencatatan ini digunakan untuk memastikan jika data yang dikumpulkan memiliki tingkat keakuratan dan konsistensi yang tinggi, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam



menganalisis hasil penelitian secara objektif dan sistematis (Ningsih & Watini, 2022). Lembar ini mencakup 4 indikator yang dikembangkan menjadi 6 item penilaian, dengan pencatatan menggunakan tanda checklist. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan sosial emosional untuk kelas eksperimen dan control tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Kelas eksperimen memiliki 3 anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 6 anak dalam kategori Masih Berkembang (MB). Sementara itu, di kelas kontrol, terdapat 1 anak dalam kategori BSB, 9 anak dalam kategori BSH, dan 6 anak dalam kategori MB. Gambar 1 dan 2 menunjukkan perbedaan anak yang berada di kategori berkembang sangat baik (BSB) dan belum berkembang (MB) dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1. Anak sedang bekerjasama untuk menyusun balok (BSB).



Gambar 2. Anak sedang bermain balok dan duduk berdua, namun tidak melakukan kerjasama untuk menyusun balok (MB).

Nilai rata-rata kedua kelas dari data yang sudah dihitung yakni 67,92. Setelah menyelesaikan observasi awal, peneliti melanjutkan ke tahap observasi akhir dengan melaksanakan eksperimen menggunakan permainan balok. Setelah permainan balok diterapkan sebagai perlakuan (*treatment*), hasil observasi akhir menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, di mana kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 81,5, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 69,28.

Berdasarkan hasil observasi mengenai kemampuan sosial emosional anak, kelas eksperimen memiliki rata-rata persentase yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen mencapai rata-rata 81,5, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 69,28. Perbedaan signifikan antara kedua kelas ini dapat dilihat dari hasil observasi akhir (*post-test*), di mana analisis uji *t* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yakni $2,662 > 2,056$. Pendapat dari Cahyani, (2022) menyatakan permainan balok ini dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak, dikarenakan saat anak melakukan kegiatan bermain menyusun balok, anak telah melakukan aktivitas yakni berinteraksi dengan temannya. Aktivitas saat bermain balok ini lah yang bisa dimanakan dengan kemampuan anak untuk melakukan sosialisasi dan mengelola emosi. Terkait dengan penjelasan diatas dan hasil data yang telah ditemukan dapat di simpulkan dari hasil yang didapat dari lembar observasi akhir yang telah dilakukan menunjukkan, hasil uji hipotesis bahwa permainan balok memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usai 5-6 tahun di TK Islam Az-Zahrah Palembang.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, peneliti memperoleh hasil yang menunjukkan jika permainan balok memiliki pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Islam az-zahrah Palembang. Hasil bisa dilihat dari perhitungan uji t yang menunjukkan $t_{hitung} = 2,662$. Sementara itu, $(dk) = 26$ pada taraf signifikansi 0,05, t_{tabel} memperoleh nilai sebesar 2,056. jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,662 > 2,056$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan balok memiliki pengaruh terhadap kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di TK Islam Az-Zahrah Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Amaliah. (2023). Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Lambang Billangan Anak Usia 5-6 Tahun Di TKIT Wihdatul Ummah Kota Makassar. *JURNAL KEGIARIAN DAN ILMU PENDIDIKAN*, 1, 297–303.
- Ariyanti, A., Surahman, B., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2023). Permainan Tata Balok Dalam Meningkatkan Konstruksi. *Jurnal El-Audi*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i1.69>
- Cahyani, H. (2022). UPAYA MENINGKATKAN SIKAP KERJASAMA ANAK PADA PERMAINAN BALOK DI POS PAUD TUNAS HARAPAN JL. SRIKATON TIMUR NGALIYAN SEMARANG. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'equipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017>
- Desmariansi, E., Jendriad, Jannah, M., & Wahyudi, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Ukuran Untuk Anak Usia. *Riset*, 3(1), 113–125.
- Erine, A. (2023). Jurnal Egileaner. *Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) Bagi Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Handayani, S., Hidayati, N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kreatifitas Seni melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik Finger Painting pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 801–813. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/271%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/271/197>
- Istikomah, T., Lian, B., & Noverina, R. (2020). Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak di Kelompok A TK Nusa Indah Palembang. *Jurnal Anak Usia Dini*, 4(2), 134.
- KHOIRUN NI'MAH. (2023). *Dampak Pola Asuh Permisif Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Era Digital (Studi Kasus : TK Darma Wanita Desa Minggiran Kecamatan Papar Kabupaten Kediri)*. 1–23.



- Kurnia, R., & Rika, S. (2023). *Ecej+3136. 01(01)*, 31–36.
- Loisa, I., Triansyah, A., Pendidikan, M. H., Jasmani, P., Rekreasi, K., Tanjungpura, U., Banying, D., Sengah Temila, K., & Landak, K. (2023). *Kontribusi Permainan Dalam Media Audio Visual Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik. 12*, 1120–1127.
- Nadia, Israwati, Rahmatun, N., Bahrin, Yeniningsih, & Taat, K. (2022). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di Tk It Permata Sunnah, Banda Aceh. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11)*, 951–952., 7(4), 5–24.
- Ni Komang Nandhita Dharma Santy, Miftahul Jannah, Tria Mayanjani, Qisthina Hasibuan, N. L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Lompat Cangkir Di RA Zu Tsaqif. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud, 5*, 46. <https://doi.org/10.36709/jrga.v2i3.9193>
- Ningsih, D. Y., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak dalam Kegiatan Menggambar Menggunakan Crayon di PAUD Saya Anak Indonesia. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(2)*, 646–651. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.477>
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2)*, 1–10.
- Rahmawati, R. L., & Nazarullail, F. (2020). Strategi Pembelajaran Outing Class Guna Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 7(2)*, 9–22. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8839>
- Ranjani, N. F. (2024). Analisis Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Logis-Matematis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 6(2)*, 1850–1855.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suyadi. (2024). Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, 7(1)*, 17–30.

