BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Kemampuan Sosial Anak

2.1.1.1 Pengertian Kemampuan Sosial Anak

Plato berpendapat di dalam (Khadijah & Zahraini, 2021) bahwa pada dasarnya, manusia dilahirkan sebagai menjadi makhluk sosial (*zoon politicon*). Loree (1970: 86) mendefinisikan sosialisasi sebagai suatu cara seseorang, khususnya anak-anak, belajar untuk peka dengan dorongan lingkungan, termasuk kewajiban yang ada dalam kelompok sosialnya, serta berlatih untuk berinteraksi dengan perilaku dengan orang lain di sekitarnya. Muhibin (1999: 35) mengemukakan, kemampuan sosial mencakup proses Pembangunan identitas sosial seseorang, yaitu bagaimana seseorang membentuk jati diri mereka dalam konteks keluarga, budaya, serta masyarakat (Palmin et al., 2021).

Kemampuan sosial kanak-kanak merupakan bentuk kedewasaan seseorang untuk menjalin hubungan dengan sekitarnya dari interaksi yang dilakukan (Zahraini, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, (Lismayani & Pratama, 2023) mengemukakan bahwa kemampuan sosial berarti suatu cara pembelajaran dalam beradaptasi dengan etika, moral, atau adat istiadat, mengintegrasikan diri menjadi keutuhan serta saling berinteraksi dan bekerja sama. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Hurlock 1978 yang dikutip di dalam (Khadijah & Zahraini, 2021) menyebutkan bahwa kemampuan sosial merujuk kepada kemampuan berperilaku yang sesuai dengan ketentuan sosial.

Kemampuan sosial yang berkembang dalam diri anak dapat dicapai dengan menggunakan kegiatan bermain sosial. Kegiatan bermain untuk anak sangat berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial sebelum anak mulai menjalin interaksi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengembangkan perilaku sosial, berkomunikasi baik, belajar bermasyarakat, menghargai variasi, serta menghargai perdamaian dan negosiasi (Syafnita et al., 2022)

Pendapat-pendapat di sudah dijabarkan dapat disimpulkan, kemampuan sosial merupakan suatu kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Kemampuan sosial anak telah ada sejak anak lahir karena pada hakikatnya bahwa manusia anak makhluk sosial. Kemampuan sosial anak dapat dilalui oleh anak ketika melakukan aktivitas bermain, karena dengan bermain terjalin interaksi dengan teman yang ada di lingkungannya.

2.1.1.2 Karakteristik Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial menyertai contoh sikap sosial yang teratur. Terdapat beberapa karakteristik sikap perilaku sosial pada anak setiap tahap usia. Pada usia 0-3 bulan, anak menunjukkan ketertarikan terhadap rangsangan dengan menunjukkan minat dan rasa ingin tahu dan mulai menunjukkan senyuman. Pada usia 3-6 bulan, anak mulai menunjukkan ekspresi senyum, marah, mengoceh, dan fase ini menandai awal anak mampu memberikan tanggapan timbal balik. Di usia 6-9 bulan, anak mulai berinteraksi melalui aktivitas sosial untuk mendapat balasan dari sekitarnya (Syafnita et al., 2022). Karakteristik kemampuan sosial pada anak usia dini diharapkan untuk berkembang yaitu mampu bekerja sama, antri, inisiatif/kepemimpinan, tolong-menolong, disiplin dan partisipasi (Khadijah & Zahraini, 2021).

Kerja sama merupakan kegiatan yang menyertakan dua orang atau bahkan bisa lebih guna mencapai satu maksud yang telah disepakati bersama. Indikator kerja sama berdasarkan Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini mencakup senang bermain dengan teman, dapat melaksanakan tugas kelompok, dan dapat memuji teman atau orang lain (Masithoh & Simatupang, 2015). Selanjutnya menurut Daviq Chairilsyah dalam (Jalil & Patandean, 2023), antri adalah perilaku sosial yang melibatkan sekelompok orang yang memiliki minat serta kebutuhan yang sama dan berkeinginan untuk memenuhinya. Prose antri seharusnya sudah diajarkan sejak usia dini, karena dengan mengantri anak dapat belajar untuk bersabar menunggu gilirannya, anak belajar menghormati hak orang lain, anak belajar berdisiplin dan tidak mendahului hak orang lain. Berikutnya definisi menolong dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Khairunnisa & Fidesrinur, 2021) adalah memberikan bantuan untuk meringankan beban atau kesulitan, serta membantu dalam mengerjakan sesuatu, baik dalam bantuan tenaga, waktu, ataupun dana. Sikap tolong menolong mencakup bagaimana anak memiliki kepedulian, tenggang rasa, membantu teman (Ardiana, 2022).

Maka dari itu, sangat bermanfaat bagi orang tua maupun guru di sekolah dalam menampilkan serta mengajarkan hal-hal baik yang mendukung pembangunan perkembangan kemampuan sosial yang baik dan yang sesuai dengan masa kank-kanak. Masa kanak-kanak merupakan fase permulaan anak, di mana setiap pola sikap dan tingkah laku yang didapatkan anak dari kawasan dan pengetahuan belajarnya menjadi dasar permulaan untuk kemampuan anak di masa depan (Khadijah & Zahraini, 2021).

Dapat disimpulkan, karakteristik kemampuan sosial anak adalah mulai memilih teman untuk bermain, bekerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, perilaku kedekatan, antri, inisiatif/kepemimpinan, tolong-menolong, disiplin, toleran dan partisipasi. Namun dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada tiga karakteristik utama kemampuan sosial pada anak yaitu kerja sama, tolong menolong, dan antri.

2.1.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial

Menurut Harlock dalam (Khadijah & Zahraini, 2021) bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekitar, dan pengalaman awal yang diterima oleh anak. Selain itu, faktor-faktor yang dapat menjadi perwakilan yang berperan penting dalam perkembangan sosial anak usia dini diantaranya keluarga, sekolah, teman sebaya, media massa, agama, lingkungan tempat tinggal. Berikut penjelasannya:

1. Keluarga

   Keluarga merupakan lingkungan permulaan yang mempengaruhi aspek kemampuan anak, juga kemampuan sosial bagi anak. Semua yang diperlihatkan dalam aktivitas sehari-hari di keluarga menciptakan kondisi yang mendukung cara anak bermasyarakat. Pengembangan karakter anak yang menonjol dipengaruhi oleh *parenting* yang diberikan keluarga, etika dalam berinteraksi dengan orang sekitarnya dalam proses pendidikannya. Pengembangan aspek sosial dilakukan berlandaskan pada *parenting* yang ada dalam keluarga.

2. Kematangan

Kematangan berarti merujuk pada kedewasaan jasmani dan mental, yang membutuhkan adanya interaksi sosial yang efektif. Anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya melalui kematangan dan juga melalui berbagai pengalaman belajar dari sekitarnya. Pada proses memaksimalkan aspek perkembangan sosial anak, penting bagi anak untuk memikirkan proses sosial dan menerima ide dan saran dari orang lain. Selain itu, kematangan kognitif, emosional dan kecakapan berbahasa juga merupakan suatu keinginan yang dibutuhkan anak dalam jalan memaksimalkan aspek kemampuan sosial anak.

3. Status Sosial ekonomi

Status sosial ekonomi juga memberikan dampak terhadap akitvitas sosial anak atau cara anak dalam bersosial. Kondisi status sosial ekonomi orang tua di dalam lingkungan mempunyai faktor penting sebagai cara perkembangan sosial anak. Anak dengan status sosial ekonomi rendah cenderung sulit menempatkan diri dengan lingkungan sekitarnya, karena takut atau tidak nyaman dengan keadaan. Hal lain dari status ekonomi yang rendah menyebabkan terhambatnya interaksi anak dengan orang-orang sekitarnya terutama teman sebaya.

4. Pendidikan

Pendidikan ialah cara membimbing anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan membantu seseorang mendapatkan banyak hal untuk pertumbuhan dirinya dan lain sebagainya. Anak merupakan generasi penerus yang berperan membangun bangsa dan negaranya sebagai anggota masyarakat. Pendidikan utama anak ialah dari sekolah sebagai penghubung

atau penyedia layanan terhadap apa yang diperoleh anak saat di rumah dengan tujuan bukan hanya menjadikan anak menjadi pintar, tetapi lebih dari itu ialah supaya memaksimalkan pembangunan jati diri anak dan segala bakat dari beragam aspek perkembangan anak salah satunya "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". Dengan memaksimalkan perkembangan sosial anak sejak dini secara menyeluruh, anak dapat menjalankan interaksi yang baik ssebagai makhluk sosial yang selalu smembutuhkan orang lain dalam kehidupannya sehingga menjadikan hidup akan lebih indah.

5. Kapasitas mental: Emosi dan Intelegensi

Kapasitas mental adalah keterampilan berpikir yang berpengaruh pada beberapa hal, seperti: menggali ilmu, menyelesaikan permasalahan, dan berbahasa. Selanjutnya, kemampuan emosi juga berpengaruh kepada kemampuan sosial anak. Anak dengan kecerdasan yang tinggi, berbahasa baik dalam kehidupan sosialnya. Maka, jika ketiga hal tersebut setara maka akan sangat mendukung dalam pemastian.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan sosial anak, yaitu keluarga, pendidikan, pengalaman, kematangan, status sosial ekonomi, kapasitas mental.

1.1.1 Hakikat Permainan *Margala*

2.1.2.1 Pengertian Permainan *Margala*

Bermain adalah proses pembelajaran yang disadari anak atau tidak oleh anak, yang dimana anak mempelajari hal-hal yang bermanfaat bagi hidupnya (Yus, 2024). Pendapat lain dari (Ramadhani et al., 2025) mengungkapkan bahwa bermain ialah aktivitas belajar yang tidak harus memperhatikan hasil akhirnya,

melainkan proses yang menyenangkan dapat mendorong keberhasilan dalam perkembangan anak. Salah satu aktivitas bermain yang dapat mengembangkan perkembangan anak didaerah, terutama dengan mencantumkan nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dari generasi ke generasi berikutnya adalah permainan tradisional.

(Ardini et al., 2021) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sebuah cara bermain yang berkontribusi dalam meningkatkan perkembangan fisik dan mental anak. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Kurniawan, 2019) permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan anak-anak yang beredar di antara kelompok tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan secara turun temurun dan punya banyak mempunyai variasi. Pendapat ini diperkuat oleh (Waldo et al., 2021) yang menjelaskan, permainan tradisional adalah bagian dari budaya masyarakat, yang menjadi warisan yang perlu untuk dilestarikan. Salah satu cara untuk melestarikan permainan tradisional adalah melalui pendidikan formal, maupun non formal. Salah satu permainan tradisional yang telah di kenal berbagai daerah Indonesia yaitu permainan *margala*.

Margala merupakan sebuah jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan secara berkelompok. Di berbagai daerah Indonesia, hampir semua orang mengenal permainan ini, namun nama permainan tersebut bervariasi di setiap wilayah. Istilah *gobag sodor* dikenal di daerah Jawa Tengah. Di Kepulauan Natuna dikenal dengan nama *galah*, di daerah Riau dikenal dengan *galah panjang*, di daerah Riau Daratan dikenal dengan nama *Cak Bur* atau *Main Belon*. Sedangkan, di Jawa Barat sendiri dikenal dengan nama *Galah Asih*, di Makasar

disebut dengan *Asing* dan di daerah Batak Toba dikenal *Margala* (Waldo et al., 2021).

Permainan *margala* telah ada sejak dahulu kala, bahkan merupakan salah satu bentuk hiburan resmi para raja Batak. Dulunya dimainkan pada *rondang bulan* atau *poltak tula* yang berarti terang bulan. Permainan *margala* yang bernilai positif salah satunya kerjasama di antara pemain yang menghasilkan kekompakan tim (Murtafi'atun, 2018)

Permainan *margala* membutuhkan ketangkasan pada setiap pemainnya. Ketika bermain, ketika tersentuh oleh lawan main maka ia akan dinyatakan kalah. Di samping itu, diperlukan juga kerja sama antar pemain karena saat permainan dilangsungkan, sering kali komunikasi tidak terjadi. Permainan ini terdiri dari dua tim, di mana masing-masing tim yang menjaga harus mengawasi arah pergerakan lawannya, seolah-olah mereka menghitung strategi dan kemungkinan yang ingin diciptakan, sehingga seperti itulah hakikat permainan *Margala*.

Dapat disimpulkan bahwa permainan *margala* adalah permainan tradisional dari Batak Toba yang sudah ada sejak zaman dahulu dan memiliki nilai-nilai positif.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Permainan *Margala*

Permainan *margala* umumnya dimainkan di lapangan terbuka. Untuk mendapatkan tim jaga dan tim main, umunya melakukan hompimpa terlebih dahulu untuk menentukan anggota tim. Setelah semua sudah mendapat anggota tim, setiap tim memilih ketua tim, lalu ketua tim tersebut melakukan suit untuk menentukan siapa yang akan main dan siapa yang akan jaga.

Menurut (Murtafi'atun, 2018) berpendapat bahwa cara bermain dalam permainan *margala* sebagai berikut:

1. Tiga orang tim menjaga memiliki kesempatan untuk menjaga di tiga garis horizontal dan ada satu orang yang dapat menjaga di tengah garis vertikal.
2. Tim musuh akan berupaya memasuki arena yang telah dijaga tersebut. Dengan cara tidak sampai tubuh mereka bersentukan dengan tim yang jaga.
3. Jika salah satu tim musuh yang masuk, tubuhnya tersentuh oleh tim jaga, maka tim musuh dianggap kalah. Permainan digantikan oleh tim yang bertugas menjaga.
4. Ketika tim musuh lolos, maka akan mendapatkan poin tambah dan posisinya akan kembali ke tempat awal untuk memainkan permainan yang kedua.



Gambar 2.1 Contoh Permainan Margala

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan terdapat 4 langkah-langkah bermain *margala* pihak lawan berdiri di garis horizontal dan vertikal untuk menjaga pemain yang akan bermain, pemain tidak bersentuhan badan dengan pihak lawan, jika pihak lawan dan pemain bersentuhan, maka pemain dinyatakan kalah, jika pemain dapat lolos melewati semua garis, maka ada nilai tambah, dan dilanjut oleh pemain berikutnya.

2.1.2.3 Manfaat Permainan Margala

Manfaat dari bermain adalah mampu mendukung perkembangan sosial anak. Anak-anak diajarkan berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, dan bekerja sama dalam permainan yang melibatkan banyak pemain. Anak juga diajarkan untuk menghormati peraturan, mengatasi kekalahan, dan merasakan kebahagiaan dari pencapaian. Hal ini berkontribusi pada pemahaman anak tentang emosi, empati, dan menciptakan hubungan sosial yang baik (Ridhwan et al., 2023). Selanjutnya menurut (Waldo et al., 2021) yang dikutip di dalam Hurlock, bahwa aktivitas bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya melatih semua bagian tubuh, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, memberikan rasa bebas dari segala tekanan, sehingga anak merasakan kebahagiaan dan kesenangan, mengeksplorasi hal baru, serta melatih kemampuan memecahkan masalah yang sederhana.

Selain itu permainan *margala* juga bertujuan melatih kemampuan fisik agar tetap sehat, bugar dan terampil. Menurut (R. S. H. Simanjuntak, Samosir, & Hulu, 2023) dalam Marsono berpendapat bahwa permainan *margala* adalah gabungan antara olahraga dan olah akal yang teliti supaya tidak mengenai tim musuh. Ariani juga menyatakan bahwa manfaat permainan *margala* adalah sebagai penghibur diri, meningkatkan kreativitas serta membangun kepribadian.

Manfaat dari bermain *margala* yang ingin dikembangkan ialah bekerja sama, tolong menolong dan antri. Anak dapat saling bekerja sama menyelesaikan permainan hingga selesai, saling tolong menolong jika ada teman yang kesulitan atau terjatuh ketika sedang berlari, dan melatih anak untuk sabar mengantri menunggu giliran tanpa mendahului teman.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *margala* sangat banyak. Dengan bermain anak dapat melatih kemampuan bekerja sama denga tim, melatih keterampilan fisiknya serta dapat melatih kemampuan berpikir atau merancang strategi untuk menyelesaikan permainan, saling tolong menolong dengan teman, dan melatih diri untuk dapat mengantri.

2.2 Penelitian Relevan

Studi sebelumnya telah menyelidiki "Perbedaan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan *Margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam." Hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat di sini.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Keterangan
1	Penelitian ini dilakukan oleh Aurelia Rista Ayu di tahun 2024. (Ayu, 2024) Penelitian ini berjudul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor"	**Variabel X:** Permainan Tradisional Gobak Sodor **Variabel Y:** Kemampuan sosial anak anak antara usia lima dan enam tahun	Hasil penelitian dilihat dari peningkatan persentase hasil kemampuan anak sebesar 25% dari data pra perlakuan ke perlakuan I dan 49% dari data perlakuan I ke perlakuan II. Pemanfaatan permainan tradisional Gobak Sodor terbukti mampu mengembangkan kemampuan sosial emosional kanak-kanak.	Penelitian ini punya kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu objek penelitian yang sama yaitu pada kemampuan sosial anak. Namun yang menjadi pembeda, penelitian ini hanya memberi perlakuan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak saja. Penelitian sebelumnya memberi perlakuan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional.

No	Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Keterangan
2	Penelitian ini dilakukan oleh Ruth Santa Hetria Simanjuntak, Rotua Samosir, Adiani Hulu di tahun 2023. (R. S. H. Simanjuntak, Samosir, & Hulu, 2023) Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan *Margala* Terhadap Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Glory HKI Siualoumpu"	**Variabel X:** Permainan *Margala* **Variabel Y:** Kemampuan sosial anak anak antara usia lima dan enam tahun	Hasil yang didapatkan dengan nilai t hitung = 3,420 dan nilai t tabel untuk n-2 = 21 ialah 2,080. Didapatkan perbandingan thitung > ttabel, yaitu 3,420 > 2,080. Maka dari itu, ada pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Permainan *Margala* terhadap Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Glory HKI Siualuompu.	Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan permainan yang sama yaitu *margala* untuk mengembangkan kemampuan anak. Namun pembedanya, penelitian ini mengembangkan kemampuan sosial, dan penelitian sebelumnya mengembangkan kemampuan motorik kasar.
3	Penelitian ini dilakukan oleh Winarti Agustina, Rotua Samosir, dan Christina Ester Yosiana Pakpahan di tahun 2022 (Agustina et al., 2022) Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Margala* Untuk Mengenalkan Multicultural Pada Anak Usia Dini"	**Variabel X:** Permainan *Margala* **Variabel Y:** Kemampuan sosial anak anak antara usia lima dan enam tahun	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran "*Margala*" memiliki tingkat kelayakan yaitu sangat layak. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai inovasi baru di dunia pendidikan terkhusus dalam mengenalkan budaya Indonesia.	Penelitian ini punya kesaman dengan penelitian sebelumnya, sama-sama membahas mengenai permainan *margala* yang dilaksanakan untuk anak. Namun yang menjadi pembeda, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan permainan *margala*.

No	Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Keterangan
				Penelitian sebelumnya ialah penelitian pengembangan permainan *margala* menjadi alat belajar bagi anak usia dini
4	Penelitian ini dilakukan oleh Roselly Sinaga, Nasriah, Isa Hidayati di tahun 2020. (Sinaga et al., 2020) Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Puteri Sion Medan"	**Variabel X:** Permainan Tradisional Kelereng **Variabel Y:** Perkembangan Sosial Anak Kelompok B	Melihat dari rata-rata analisis data di kelas eksperimen, hasilnya lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata di kelas kontrol yakni; 18,2 < 14,9. Dalam pelaksanaan permainan tradisional kelereng, perkembangan sosial anak terlihat ketika anak berusaha memindahkan kelereng kepada teman sekelompoknya dengan sendok. anak secara efektif berkolaborasi agar kelereng tetap aman dan berhasil dipindahkan hingga garis finish	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah mengamati kemampuan sosial anak. Namun yang menjadi pembeda, peneliti mengamati permainan *margala.* Penelitian sebelumnya mengamati permainan tradisional kelereng.
5	Penelitian ini dilakukan oleh Rahma Fadila, Suri Handayani Damanik di tahun 2025 (Fadila & Damanik, 2025) Penelitian ini berjudul "Pengaruh Permainan	**Variabel X:** Permainan Tradisional Gowokan **Variabel Y:** Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 tahun	Rata-rata skor meningkat menjadi 17,83 dengan kategori sangat baik, dan anak menunjukkan perkembangan pada aspek toleransi, kerjasama, kemampuan memahami aturan, pantang menyerah, dan sopan santun.	Penelitian ini sama dengan penelitian sebelumnya karena mengamati kemampuan sosial anak. Namun yang menjadi pembeda, peneliti mengamati

No	Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian	Keterangan
	Tradisional Gowokan Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2024/2025"		Sehingga mendapatkan perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial emosional anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan tradisional gowokan.	permainan *margala.* Penelitian sebelumnya mengamati permainan tradisional gowokan

2.3 Kerangka Berpikir

Pada masa kanak-kanak, sangat penting dalam mengembangkan kemampuan anak, salah satunya adalah kemampuan sosial. (Lismayani & Pratama, 2023) mengungkapkan, bahwa kemampuan sosial berarti suatu cara pembelajaran dalam beradaptasi dengan etika, moral, atau adat istiadat, mengintegrasikan diri menjadi keutuhan serta saling berinteraksi dan bekerja sama. Maka dari itu, perlu memastikan kemampuan sosial anak berkembang secara optimal. Pembelajaran diluar kelas seperti permainan tradisional dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial anak, karena area yang lebih luas dan memungkin anak untuk lebih berinteraksi dengan temannya. Tetapi keterbatasan media sering menyebabkan kemampuan sosial anak lebih lambat dari yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak masih kurang dari yang diharapkan. Beberapa anak ada yang bersikap menarik diri dan takut untuk berinteraksi dengan temannya, ada anak yang kurang bersikap toleran dan bersabar, serta ada anak yang kurang mampu untuk bekerja sama. Selain itu, hampir jarang pembelajaran dilakukan diluar ruangan untuk mengembangkan

kemampuan sosial anak. Maka solusi dari jarang dilakukan pembelajaran diluar ruangan adalah dapat digunakan permainan *margala*.

Margala ialah permainan tradisional yang berasal dari daerah Batak. Permainan ini dilakukan dengan dua tim yang bermain. 1 tim yang akan bermain untuk melewati semua garis hingga akhir, dan 1 tim lagi akan menjaga di garis, dan menghalangi supaya tim 1 lagi tidak dapat melewati garis. Maka dari itu, permainan ini melatih sikap anak bekerja sama dengan baik sesama tim, supaya dapat memenangkan permainan.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah tanggapan awal tentang hasil yang diinginkan. Hipotesis perlu menjabarkan keterkaitan yang ada antara variabel yang telah ditentukan di awal penelitian. Hipotesis juga harus jelas memperlihatkan unsur-unsur dan ciri-ciri yang dapat diuji dalam waktu tertentu (Lasaiba et al., 2023). Oleh karena itu, hipotesis memungkinkan untuk smerancang penelitian serta menganalisis data sesuai dengan hipotesis. Hipotesis yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.