ABSTRAK

YOSH EVA ARINA TARIGAN. Perbedaan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan *Margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial anak menggunakan permainan *margala* di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan one group pretest-posttest design. Populasi penelitian ini terdiri atas 29 anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Sampel penelitian ini diambil menggunakan teknik pengambilan sampel menggunakan kuota sampling dengan jumlah sampel 21 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan observasi. Teknik analisis data yang digunakan merupakan analisis statistik non parametrik yaitu dengan uji tes ranking bertanda Wilcoxon. Pada saat observasi *pretest* memperoleh nilai 21,3 dengan kategori cukup dan pada saat observasi *posttest* memperoleh nilai 33,1 dengan kategori baik sekali. Hasil penelitian ditemukan bahwa penerapan permainan *margala* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam yang dibuktikan melalui hasil uji tes ranking bertanda Wilcoxon, diperoleh nilai W_{Hitung} lebih kecil nilainya, yaitu 11 dibandingkan dengan nilai W_{Tabel} = 25 (didapatkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai .001 dan n = 21). Sehingga diperoleh $W_{Hitung} < W_{Tabel}$ atau 11 < 25. Kemampuan sosial anak mengalami perbedaan sebelum dan sesudah permainan, yang dimana anak yang tidak mau bekerja sama dengan teman, selalu diam dan tidak mau bergaul dengan teman sudah mau diajak bekerja sama dan bermain dengan teman yang lain tanpa membeda-bedakan teman. Anak yang tidak mau mengantri sudah mau sabar mengantri menunggu gilirannya, dan anak yang selalu acuh terhadap temannya dan tidak mau menolong teman yang kesusahan sudah mau dengan sukarela menolong teman ketika temannya mengalami kesulitan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *margala* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap perubahan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

Kata Kunci : *Margala*, Kemampuan Sosial , Anak Usia Dini

ABSTRACT

YOSH EVA ARINA TARIGAN. Differences in Social Skills of 5-6 Year Old Children Using Margala Games at Pembina Lubuk Pakam State Kindergarten. Skripsi. Medan: Faculty of Education. State University of Medan. 2026.

This study aims to determine the differences in children's social abilities using Margala games at Pembina Lubuk Pakam State Kindergarten. The approach in this study is a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The population of this study consisted of 29 children in group B aged 5-6 years at Pembina Lubuk Pakam State Kindergarten. The research sample was taken using a quota sampling technique with a sample size of 21 children. The data collection technique used in this study was observation. The data analysis technique used was non-parametric statistical analysis, namely the Wilcoxon signed-rank test. During the pretest observation, a score of 21.3 was obtained with a sufficient category, and during the posttest observation, a score of 33.1 was obtained with a very good category. The study found that the implementation of *margala* games provided a significant difference in the social abilities of children aged 5-6 years at Pembina Lubuk Pakam State Kindergarten, as evidenced by the results of the Wilcoxon signed-rank test, the W_{count} value is smaller, namely 11 compared to the W_{value} = 25 (it was found that Asymp. Sig. (2-tailed) is .001 and n = 21). So that $W_{count} < W_{value}$ or 11 < 25. Children's social abilities experienced differences before and after the game, where children who were unwilling to cooperate with friends, were always quiet, and did not want to socialize with friends, were willing to cooperate and play with other friends without discriminating. Children who did not want to wait in line were now patient in queuing for their turn, and children who were always indifferent to their friends and unwilling to help friends in difficulty were now willing to voluntarily help friends when they faced difficulties. Thus, it can be concluded that the *margala* game significantly influences the changes in social abilities of 5-6-year-old children at Pembina Lubuk Pakam State Kindergarten.

Keywords: *Margala*, Social Skills, Early Childhood

THE Character Building UNIVERSITY