PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK TK B

PUTRI ADMI PERDANI

PAUD PPs Uniersitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. Email: pandan_manies@yahoo.co.id

The aims of this research is to get information and data about the effort to increase children's social skills in grade B kindergarten through playing method of traditional games in TK Nurul 'Ain, Desa Gue Gajah, Aceh Besar.Research method used action research method. This method conduced in two cycles according to Kemmis and Taggart model which consist of 4 stages (plan, action, observation, and reflection). Data collecting techniques used field notes, interview, documentation, and observation. Sample was taken from 20 children of 5-6 years old.The result of the research shows that children's social skills through playing method of traditional games could increase of grade B kindergarten. Analysis of data obtained from the comparison between pretest and posttest score. The end result of the overall analysis of the data is the percentage increase of 78,61% which showed from pretest the class average is 42,55 up to 54,13 at posttest result.

Keywords: Social skills, traditional games, playing method

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data tentang upaya meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B melalui metode bermain permainan tradisional bermain di TK Nurul 'Ain, Desa Gue Gajah, metode Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Metode dilakukan dalam dua siklus menurut model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap (rencana, tindakan, observasi, dan refleksi). Teknik pengumpulan data adalah catatan lapangan, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Sampel diambil dari 20 anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak melalui metode bermain permainan tradisional kelas B meningkatkan. Hasil akhir dari keseluruhan analisis data adalah peningkatan persentase = 78,61% yang menunjukkan dari pretest rata-rata kelas adalah 42,55 sampai dengan 54,13 pada hasil posttest.

Kata kunci: keterampilan sosial, permainan tradisional, metode bermain

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting, kareana anak berada pada masa "*golden age*", yaitu masa dimana anak tumbuh dan berkembang dengan cepat. Pendidikan anak sejak usia dini berfungsi mempersiapkan diri anak untuk menjadi bagian dari kehidupan, baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-Kanak sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan yang bertugas melakukan upaya pembinaan melalui rangsangan pendidikan dalam bentuk

pembelajaran, diharapkan melalui pembelajaran yang diberikan lembaga tersebut, maka anak akan memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke jenjang lebih lanjut. Kenyataan di lapangan, Taman Kanak-Kanak cenderung menganggap bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan miniatur Sekolah Dasar (SD).

Permainan tradisional semakin terpinggirkan di dunia pendidikan, anak, dan kehidupan sosial dalam masyarakat, karena banyaknya permainan-permainan modern yang bermunculan sehingga permainan tradisional tidak lagi dimanfaatkan sebagai salah satu metode yang diajarkan di sekolah, termasuk di TK Nurul ‘Ain. Hal ini dapat dipastikan bahwa satu elemen kebudayaan telah hilang, salah satu peran pendidikan adalah mewariskan budaya dan sekaligus pembawa perubahan (Adiwikarta, 1988:58).

Hasil observasi pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK Nurul ‘Ain ditemukan bahwa kegiatan bermain bukanlah salah satu metode yang sering dilakukan, apa lagi permainan tradisional. Peneliti juga menemukan beberapa hal yang menjadi masalah yang dihadapi oleh sekolah tersebut, terutama tentang keterampilan sosial, seperti masih ditemui beberapa siswa yang cenderung senang dan memilih untuk bermain sendiri, tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, dan mengasingkan diri. Ada yang lebih suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah. TK Nurul ‘Ain berdiri pada tahun 1994, guru di TK Nurul ‘Ain adalah guru-guru yang sering mendapatkan pelatihan dan seminar tentang pendidikan anak TK, bahkan 2 dari 7 orang guru di TK Nurul ‘Ain merupakan guru yang berprestasi. Atas dasar ini peneliti ingin dan perlu memberikan motivasi juga inovasi kepada guru-guru di TK ini, terutama dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan *(action research)* untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui metode bermain permainan tradisional.

Fokus penelitian ini yaitu upaya meningkatkan keterampilan

sosial melalui bermain permainan tradisional pada anak TK Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Nurul ‘Ain, Desa Gue Gajah, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) yang meliputi empat tahapan, yaitu (1) perencanaan (*planning*); (2) tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Bentuk penelitian tindakan ini adalah memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti dengan bermain menggunakan permainan tradisional “Galasin”, “Kejar-Kejaran (Kriim)”, dan “Lompat Karung” sebagai varibel bebas dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial sebagai varibel terikat.

Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik (Osland, 2002: 372). Keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi (*sharing*), bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat (Seefeldt dan Barbour, 1994: 578-159). Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Kemampuan berkomunikasi adalah perilaku-perilaku yang dipelajari dan digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh atau memelihara pengukuhan dari lingkungannya. Dengan demikian, keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Kurikulum bagi anak usia dini perlu dirancang untuk mendorong keterampilan sosial anak dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat.

Keterampilan sosial (*social skill*) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan

aturan dan norma yang berlaku (Fatimah, 2006: 94). Keterampilan sosial secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain (Walker dalam Rosenberg, 1992: 41). Penerimaan teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi masalah sosial secara efektif, dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.

Uraian di atas disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (simpati, empati dan mampu memecahan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku). Ciri-ciri keterampilan sosial (Elksnin dan Elksnin, 1999: 2), sebagai berikut:

Pertama, perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

Kedua, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol emosi. Dengan kemampuan ini anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

Ketiga, perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengukuti aturan kelas.

Keempat, perilaku yang berhubungan dengan penerimaan

teman sebaya (*peer acceptace)*, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi oran lain.

Kelima, keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

Aspek-aspek keterampilan social, siswa hendaknya memiliki cakupan keterampilan social (Jarolimek, 1977: 208), sebagai berikut: (1) Living and working together, taking turns, respecting the rights of others, being socially sensitive; (2) Learning self-control and self-direction, and (3) Sharing ideas and experience with others. Adapun yang dimaksud Jarolimeks adalah keterampilan sosial itu meliputi aspek-aspek (1) Keterampilan hidup bersama dan bekerja sama, mampu menempatkan diri dalam lingkungan social, menghargai orang lain; (2) keterampilan untuk belajar menggunakan kontrol diri dan kontrol social; serta (3) keterampilan untuk saling bertukar pikiran dan pengalaman dengan orang lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, keterampilan sosial anak di antaranya meliputi beberapa hal (McIntyre, 2005: 120) sebagai berikut: (1) tingkah laku dan interaksi positif dengan teman lainnya; (2) perilaku sesuai di dalam kelas; (3) cara-cara mengatasi frustasi dan kemarahan; (4) cara-cara untuk mengatasi konflik dengan orang lain. Sementara itu, untuk anak pra sekolah perlu dikembangkan keterampilan sosial, seperti: (1) keterampilan yang dapat membantu anak di tingkat selanjutnya, seperti keterampilan mendengarkan; (2) keterampilan bertanya; (3) bagaimana menjalin dan memelihara pertemanan; (4) perasaan; (5) positif, tidak agresif ketika menghadapi konflik; dan (6) membiasakan diri dengan stress.

Bermain Permainan Tradisional

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu (Carron & Jan, 1999: 21). Menurut Bruner bermain adalah kegiatan yang serius dan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak (Hurlock, 1980: 121). Orang dewasa bermain merupakan kegiatan relaksasi setelah mereka menyelesaikan pekerjaannya sedangkan bagi anak-anak adalah hal yang mereka lakukan sepanjang hari karena hidupnya adalah bermain (Mayesky, 1990: 196). Bermain merupakan kegiatan keseharian setiap anak (Ki Hajar Dewantara, 1977: 243). Bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia (Tedjasaputra, 2001: xvi).

Berdasarkan pengertian di atas, maka disimpulkan bahwa bermain pada masa kanak-kanak merupakan: (1) kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukan dengan serius oleh setiap anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya; (2) pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif. Karakteristik bermain (Brewer, 2007: 143-144), sebagai berikut: (1) Bermain merupakan motivasi yang lahir dari dalam diri pribadi (*Play is Personally Motivated*); (2) Bermain merupakan kegiatan yang aktif (*Play is Active*); (3) Bermain merupakan kegiatan yang berpura-pura atau bukan sungguhan (*Play is Often Nonliteral*); (4) Bermain tidak memiliki sasaran yang pasti atau ekstrinsik (*Play has No Extrinsic Goals*); (5) Para pemainlah yang memaknai permainannya (*Players Supply Meaning to Play*), (6) Bermain tidak memiliki peraturan yang pasti/ekstrinsik (*Play has No Extrinsic Rules*)

Ada tiga tipe bermain (Brewer, 2007: 142), yaitu: (1)

Bermain bebas, anak bebas memilih berbagai bentuk mainan dan juga bebas memainkannya dengan caranya sendiri; (2) Bermain dengan panduan, anak dapat memilih mainannya namun berdasarkan pilihan mainan atau permainan yang sudah ditetapkan oleh guru sesuai dengan maksud untuk menanamkan konsep tertentu; (3) Bermain dengan peraturan, guru memberikan arahan dan petunjuk kepada anak tentang bagaimana cara anak memainkan permainan tertentu.

Permainan tradisional merupakan salah satu *folkfore* yang beredar secara lisan dan turun termurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut (Danandjaya, 1987: 171). Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan (Yunus, 1981). Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya. Oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Sukirman Dharmamulya mengungkapkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional (Andang Ismail, 2006: 106), antara lain: (1) melatih sikap mandiri; (2) berani mengambil keputusan; (3) penuh tanggung jawab; (4) jujur; (5) sikap dikontrol oleh lawan; (6) kerjasama; (7) saling membantu dan saling menjaga; (8) membela kepentingan kelompok; (9) berjiwa demokrasi; (10) patuh terhadap peraturan; (11) penuh perhitungan; (12) ketepatan berpikir dan bertindak; (13) tidak cengeng; (14) berani; (15) bertindak sopan; dan (16) bertindak luwes.

Karakteristik permainan tradisional, diantaranya: *Pertama*, permainan tradisional lebih menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan. Yang dibutuhkan hanya kemauan dan daya kreativitas dalam mengolah bahan yang ada di

lingkungan sekitar menjadi alat permainan. Misalkan mobil-mobilan yang terbuat dari kulit jeruk bali, egrang yang dibuat dari bambu atau kayu atau batok kelapa, permainan tembak-tembakan dari tulang daun pisang atau bambu kecil, dan lain sebagainya.

Kedua, permainan tradisional lebih sering dimainkan dengan jumlah pemain yang ramai, walau beberapa dapat dimainkan hanya berdua atau bertiga. Hal ini merupakan kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial dengan mengutamakan kerjasama, kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi juga moral anak karena anak selain dituntut untuk bermain jujur juga bermain dengan adil dan penuh tanggung jawab kepada anggota sepermainannya. Faktor kesenangan bersama adalah hal yang dijunjung oleh setiap anggota sepermainan, contohnya dalam permainan "Galasin", "Petak Umpet" atau "Tarik Tambang".

Ketiga, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan. Semua itu didapatkan bila pemain benar-benar menghayati, menikmati, dan mampu memaknai permainan tersebut.

Keempat, memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan (walau lebih banyak dimainkan di luar ruangan atau di lapangan) dan peraturan permainan pun dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. *Kelima*, pengalaman yang didapat dari pemainnya merupakan pengalaman yang bersifat emosional yang lahir dari kontak fisik dan kontak mata juga komunikasi antarpemain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*) model Kemmis dan Taggart, yang meliputi empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2)

tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Dengan memberikan suatu tindakan pada subjek yang diteliti melalui bermain permainan tradisional "Galasin", "Kejar-Kejaran (Kriim)", dan "Lompat Karung" sebagai varibel bebas dan keterampilan sosial anak sebagai varibel terikat dilakukan dalam dua siklus. Instrumen penelitian dikembangkan oleh peneliti yang terbagi dalam 5 aspek diuraikan dalam 19 indikator yang valid berdasarkan uji validitas dan realibitas. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan teknik catatan lapangan, wawancara, teknik observasi, dan pengisian lembar instrument penelitian. Selama proses penelitian, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan yang hasilnya dievaluasi secara kolaboratif dan refleksi dan dipergunakan sebagai bahan analisis data dan perencanaan untuk siklus selanjutnya. Hasil tes awal (*pretest*) dibandingkan dengan hasil tes akhir tindakan (*posttest*) untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan sudah menunjukkan peningkatan atau belum.

Penelitian dilaksanakan pada semester akhir, pada bulan Januari-Maret 2013 di TK Nurul Ain, Desa Gue Gajah, Aceh Besar. Sumber data adalah siswa kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Guru kelas yang mengajar di kelas B3 TK Nurul 'Ain merupakan partisipan yang berperan sebagai pelaksana proses belajar mengajar. Kepala Sekolah merupakan observer, yang mengamati kegiatan dan memberikan penilaian terhadap kinerja guru sesuai dengan lembar kegiatan proses belajar mengajar. Peneliti sebagai perancang atau pendesain dan observer terhadap pembelajaran yang dirancang bersama guru dan kepala sekolah. Peneliti merupakan partisipan aktif ikut serta dalam melakukan pengamatan dan membantu memberikan tindakan kepada subjek penelitian. Peneliti membuat perencanaan tindakan yang akan dilakukan secara sistematik kemudian memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti. Selama proses penelitian, peneliti bersama kolaborator melakuan pengamatan. Hasil dari pengamatan dievaluasi secara kolaboratif dan refleksi. Hasil

tindakan digunakan sebagai bahan analisis data dan perencanaan untuk siklus selanjutnya.

Kriteria keberhasilan tindakan dari masing-masing siklus yaitu siklus pertama dan kedua dilihat berdasarkan Syarat Ketuntasan Minimal dari sekolah tersebut (TK Nurul ‘Ain) sebesar 70%. Kriteria penilaiannya adalah < 25 % = kurang, 26-50 % = cukup, 51-75% = baik, 76-100 %= baik sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengukur peningkatan keterampilan sosial anak kemudian membandingankan hasil peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikannya tindakan. Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan dengan melakukan pencatatan, baik menggunakan catatan lapangan (*field note*), lembar observasi maupun instrumen yang telah disediakan. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Fokus peningkatan keterampilan sosial anak dari penelitian ini dalam beberapa aspek yaitu: (1) aspek kerjasama, meliputi: menolong atau meminta pertolongan dari teman; (2) aspek komunikasi, meliputi: menyampaikan pendapatatau ide, mengajak teman bermain bersama, mau menjawab dan memberi pertanyaan; (3) aspek berbagi meliputi: mau berbagi mainan atau makanan; (4) aspek partisipasi, meliputi: bermain dalam kelompok, bermain berdua atau bertiga dengan teman dekat; (4) Aspek adaptasi, meliputi: simpati, empati, disiplin, dan mampu menyelesaikan masalah.

Nilai yang diperoleh siswa dari instrument yang terdiri dari 19 butir pernyataan, dengan nilai maksimum yang bisa diperoleh anak untuk setiap butirnya adalah sebesar 3 poin dan keseluruhannya adalah sebesar 57 poin. Status keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 sebelum adanya perlakuan (*pretest*) adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Status Keterampilan Sosial Anak Kelas B3 TK Nurul 'Ain pada Pretest

Nama	Skor Pretest	(%)	Keterangan	Syarat Kelulusan
Sf	29	50,88	Cukup	Belum Lulus
Sl	48	84,21	Baik Sekali	
Hh	46	80,70	Baik Sekali	
Zk	43	75,44	Baik	
Ir	49	85,97	Baik Sekali	
Sm	46	80,70	Baik Sekali	
Au	52	91,23	Baik Sekali	
RK	44	77,19	Baik Sekali	
In	39	68,42	Baik	Belum Lulus
Az	40	70,18	Baik	
Ik	44	77,14	Baik Sekali	
Fd	33	57,89	Baik	Belum Lulus
Fw	26	45,61	Cukup	Belum Lulus
Nd	54	94,74	Baik Sekali	
Ap	49	85,97	Baik Sekali	
Ph	48	84,21	Baik Sekali	
CD	47	82,46	Baik Sekali	
Dk	52	91,23	Baik Sekali	
RS	40	70,18	Baik Sekali	
Sb	22	38,60	Cukup	Belum Lulus
Rerata	42,55			

Berdasarkan tabel 1, disimpulkan bahwa sebanyak 4 orang siswa (20%) dinyatakan "belum lulus", yaitu 2 orang siswa dengan jumlah nilai sebesar 68,42% dan 57,89% masuk ke dalam kriteria "baik" sedangkan 2 orang siswa lagi memiliki jumlah nilai sebesar 45,61% dan 38,60% masuk ke dalam kriteria "cukup", dengan rerata sebesar 42,55. Berikut tabel untuk melihat peningkatan status keterampilan sosial anak TK B3 pada akhir penelitian (*posttest*).

Tabel 2 Status Keterampilan Sosial Anak Kelas B3 TK Nurul 'Ain pada Posttest

Nama	Skor Postest	(%)	Keterangan	Syarat Kelulusan
Sf	47,50	83,33	Baik Sekali	
Sl	55,50	97,37	Baik Sekali	
Hh	56,50	99,12	Baik Sekali	
Zk	54,50	95,61	Baik Sekali	
Ir	56,00	98,25	Baik Sekali	
Sm	56,00	98,25	Baik Sekali	
Au	57,00	100	Baik Sekali	
RK	56,00	98,25	Baik Sekali	
In	55,00	96,49	Baik Sekali	
Az	56,50	99,12	Baik Sekali	
Ik	56,50	99,12	Baik Sekali	
Fd	50,00	87,72	Baik Sekali	
Fw	39,50	69,30	Baik	Belum Lulus
Nd	56,50	99,12	Baik Sekali	
Ap	55,50	97,37	Baik Sekali	
Ph	56,50	99,12	Baik Sekali	
CD	55,50	97,37	Baik Sekali	
Dk	55,00	96,49	Baik Sekali	
RS	54,50	95,61	Baik Sekali	
Sb	52,50	92,11	Baik Sekali	
Rerata	54,13			

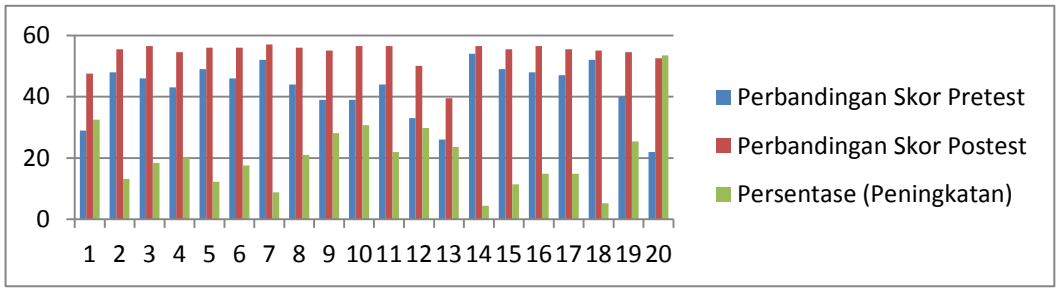
Berdasarkan tabel di atas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah masih ada seorang siswa yang dinyatakan "belum lulus" yaitu dengan jumlah nilai sebesar 69,30% walaupun termasuk ke dalam kriteria "baik". Seorang siswa mampu mencapai peningkatan keterampilan sosial dengan nilai sempurna yaitu sebesar 100%, dengan rerata sebesar 54,13. Peningkatan keterampilan

sosial anak di kelas B3 TK Nurul ‘Ain per aspek dibandingkan hasil *pretest* dengan *posttest*-nya adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Perbandingan Nilai Pretest dengan Nilai Posttest Keterampilan Sosial Anak per Aspek di Kelas B3 TK Nurul ‘Ain

Aspek	Indikator	Skor		Peningkatan (%)
		Pretest	Posttest	
Kerjasama	1	56	60,00	6,67
	2	45	60,00	25,00
Komunikasi	3	41	56,00	21,67
	4	41	57,50	27,50
	5	43	56,00	21,67
	6	50	59,50	15,83
	7	38	56,00	30,00
Berbagi	8	45	60,00	25,00
	9	52	60,00	13,33
Partisipasi	10	53	59,00	10,00
	11	48	59,00	18,33
	12	57	59,50	4,17
Adaptasi	13	44	56,50	20,83
	14	41	54,50	22,50
	15	39	53,50	24,17
	16	31	49,50	30,83
	17	40	57,00	28,33
	18	40	53,50	22,50
	19	46	57,50	19,17
Jumlah		850	1084,50	
Rerata		42,50	54,23	
Total peningkatan		$\frac{850}{1084,50} x\ 100\% = 78,38\%$		

Tabel di atas dapat dilihat bahwa peningkatan terbesar terjadi pada aspek adaptasi yaitu indikator ke-16 (Anak mau memberikan pujian). Artinya terjadi banyak perubahan kearah yang lebih baik pada keterampilan anak untuk mau memberikan pujian kepada temannya ketika bermain bersama. Peningkatan terendah terjadi pada aspek partisipasi yaitu indikator ke-12 (Anak mau bermain dengan teman dekat) karena sudah bayak anak yang mampu mempraktikkan keterampilan sosialnya dalam hal mau bermain dengan teman dekat. Bila diuraikan dalam histogram, maka akan tampak sebagai berikut.



Histogram 1 Perbandingan Nilai Pretest dengan Nilai Posttest Keterampilan Sosial Anak per Aspesk di Kelas B3 TK Nurul 'Ain

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul 'Ain mengalami peningkatan setelah diberikan stimulus dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional (Galasin, Kriim, dan Lompat Karung). Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 secara keseluruhan sebesar 851 dengan rerata 42,55. Setelah diberikan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 939,50 dengan rerata 46,98 dan pada siklus II sebesar 1039,50 dengan rerata 51,98. Pada data *posttest* yang dilakukan sebagai refleksi setelah dilakukannya siklus I dan siklus II, hasil yang diperoleh adalah 1082,50 dengan rerata 54,13. Data tersebut memberi bukti bahwa permainan tradisional cukup efektif untuk dijadikan menu pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul 'Ain.

Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu "Galasin", "Kriim", dan "Lompat Karung" yang memiliki karakteristik permainan yang mengasah dan mampu memberikan stimulus kepada siswa dalam interaksi teman sebaya yang baik berupa kebersamaan, berbagi, berkomunikasi, partisipasi yang aktif serta kemampuan beradaptasi yang baik. Hal ini juga didukung dari kemampuan guru dalam menempatkan dirinya sebagai fasilitator dan motivator sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelum proses tindakan dilakukan.

Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan

metode bermain permainan tradisional perlu adanya perhatian dan pemahaman yang baik bagi guru untuk dapat melihat dan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta penguatan berdasarkan kebutuhan dan karakter siswa. Cara yang ditempuh adalah dengan memberikan contoh nyata pada anak sesuai dengan lingkungannya. Beberapa hal yang biasa disampaikan guru kepada siswa, seperti: anak yang sholeh adalah anak yang memiliki perilaku yang baik, sopan, mau berteman baik, mau berbicara dengan bahasa dan intonasi yang baik, atau menerapkan peraturan yang disepakati bersama berikut dengan sanksi yang harus dijalankan bila terjadi pelanggaran. Guru melibatkan anak yang kurang suka bermain dalam kelompok dengan memberikan tugas-tugas ringan atau mengajak siswa tersebut ke dalam diskusi-diskusi ringan. Hal ini dimaksudkan agar keberhasilan tindakan dapat dicapai dengan hasil yang optimal dan bermanfaat bagi siswa.

Hasil penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul ‘Ain berimplikasikan pada perlunya penerapan bermain permainan tradisional sebagai salah satu metode pembelajaran di taman kanak-kanak. Hasil penelitian menunjukkan adanya proses peningkatan hasil pada keterampilan sosial anak melalui penerapan metode bermain permainan tradisional. Namun demikian, peningkatan ini dirasakan belum maksimal. Oleh karena itu perlu adanya usaha ke arah yang lebih baik lagi.

1. Bagi siswa TK diharapkan hasil penelitian ini dapat berdampak bagi keterampilan siswa yang akan berguna bagi siswa sebagai makhluk sosial yang akan terjun ke masyarakat yang lebih luas dari waktu ke waktu dalam kehidupannya kelak.
2. Bagi guru TK diharapkan dapat pengalaman dan solusi alternatif bagi penentuan dan perencanaan kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam membimbing dan menstimulus

keterampilan sosial siswa yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian tersebut di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Guru diharapkan terus menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa dengan menerapkan metode yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Salah satunya dengan menerapkan bermain permainan tradisional sebagai menu pembelajaran sekolah.
2. Kepala sekolah untuk dapat memberikan pembinaan, arahan, dan motivasi kepada guru agar mau menjadi guru yang berdedikasi tinggi dan memantau kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, terutama dalam penekanan "belajar sambil bermain".
3. Kepada orang tua untuk dapat memberikan perhatian yang cukup, bimbingan, dan mau bekerjasama dengan guru dalam kegiatan pembinaan anak, karena tanpa kerjasama maka sulit mencari jalan keluar bagi permasalah yang dihadapi putra-putri kita.
4. Penelitian yang lebih mendalam untuk memecahkan permasalahan di sekolah, terutama yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak. Mungkin dapat menerapkan metode bermain dengan permainan tradisional, namun dengan pilihan permainan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Adiwikarta, Sudardja, *Sosiologi Pendidikan: Isyu dan Hipotesis tentang Hubungan Pendidikan dengan Masyarakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988.

Anggraika, *Keterampilan Sosial Anak*. (online) www.google.com (diakses 5 juni 2008).

Brewer, Jo Ann, *Introduction to Early Childhood Education*. Sixth Edition. United States

of America: Pearson Education, Inc., 2007.

Carron, Carol E. & Ellen Jan, *Early Childhood Curricullum: Creative Play Model*. New Jersey, USA: Prentice-Hal. Inc., 1999.

Danandjaya, James. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 1987.

Dewantara, Ki Hajar, *Bagian Pertama - Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1997.

Elksnin & Elksnin, *Keterampilan Sosial pada Anak Menengah Akhir*. 1999. (http:f4jar.multiply.com/journal/item/191) (diakses 23 April 2012)

Fatimah, Enung, *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: CV. Pustaka Setia, 2006.

http://id.shvoong.com/social-sciences/psychology/2176661-pengertian-keterampilan-sosial-social-skill/#ixzz1uWuzEio8 (diakses 23 Mei 2012)

Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Pilar Media, 2006.

Jarolimek, John. *Social Competencies and Skill: Learning to Teach as an Intern*. New York: McMillan Publishing, 1977.

Mayesky, Mary, *Creative Activities for Young Children*. Fourth Edition. New York: Delmar Publishers Inc.,1990.

McIntyre, *Teaching Social Skills to Kids Who Don't Have Them Now Behavior Advisor*. New York: Merril, an Imprint of Macmillan Publishing Company, 2005.

Osland, Joice. S, David Kolb, dan Irwin Rubin, *The Organizational Behavior Reader.* New Jersey: Prentice Hall, 2002.

Rosenberg, Michael S., et.al., *Educating Students With Behavior Disorders*. Boston London: Allyn and Bacon, 1992.

Sari, Dini P. Daeng, *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak.* Bagian II. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Akademik, 1996.

Seefeldt, Carol dan Nita Barbour, *Early Childhood Education*. An Introduction. Third Edition. New York: Macmillan College Publishing Company, 1986.

Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, Mainan, dan Permainan.* Jakarta: PT Grasindo, 2001.

Yunus, Ahmad. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Proyek, Inventarisasi, dan Dokumentasi Kebudayaaan Daerah, 1981.