PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

PUTRI ADMI PERDANI

PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta
Jl. Rawamangun Muka, Jakarta Timur. E-Mail: Paud.ppsunj@gmail.com

Abstract:*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 pre-intervency and post-intervency score. The end result of the overall analysis of the data is the percentage increase which showed from pre-intervency the class average is 42,55 up to 54,13 at posttest result.*

Keywords: Social Skills, Traditional Games, Playing Method

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan informasi dan data tentang upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelas B melalui metode permainan tradisional di TK Nurul 'Ain, Desa Gue Gajah, Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kemmis dan Taggrat yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.Sampel terdiri dari 20 anak berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak TKkelas B melalui metode permainan tradisional bermain dapat meningkat sebesar 42,13% dari pra-intervensi rata-rata kelas dan 54,13% pada hasil posttest.

Kata kunci:Keterampilan Sosial, Permainan Tradisional, Metode Bermain

Pendidikan anak usia dini adalah penting, mengingat anak berada pada masa "*golden age*". Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-Kanak merupakan wadah bagi anak belajar sambil bermain diajarkan, dan dituntut untuk mengikuti berbagai keharusan yang kelak yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersosialisasi melalui kegiatan bermain, dimana kegiatan dilakukan lebih pada situasi yang agak formal dan berstruktur sesuai dengan ukuran kurikulum yang berlaku dan sudah pasti kurikulum Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak anak secara bertahap diperkenalkan

di Sekolah Dasar dia temui dengan sikap dan cara yang menarik yaitu sambil bermain (Sari, 1996: 83-84)

Pendidikan anak usia dini adalah penting, mengingat anak berada pada masa "*goldenage*". Pada masa inianak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-Kanak merupakan wadah bagi anak belajar sambil bermain yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersosialisasi melalui kegiatan bermain, dimana kegiatan dilakukan lebih pada situasi yang agak formal dan berstruktur sesuai dengan ukuran kurikulum yang berlaku dan sudah pasti kurikulum Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak anak secara bertahap diperkenalkan, diajarkan, dan dituntut untuk mengikuti berbagai keharusan yang kelak di Sekolah Dasar dia temui dengan sikap dan cara yang menarik yaitu sambil bermain (Sari, 1996: 83-84)

Hasil observasi prapenelitian di TK Nurul 'Ain ditemukan bahwa kegiatan bermain bukanlah salah satu metode yang sering dilakukan. Hasil pengamatan ditemukan masalah tentang keterampilan sosial, seperti: siswa yang cenderung senang dan memilih bermain sendiri, tidak mau berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak lain, mengasingkan diri, suka mengganggu anak lain, sukar diatur, dan suka membantah. Selain itu, para guru di TK Nurul 'Ain adalah guru-guru yang sering mendapatkan pelatihan dan seminar tentang pendidikan untuk anak TK, bahkan 2 dari 7 orang guru di TK Nurul 'Ain merupakan guru yang berprestasi. Atas dasar ini pula peneliti merasa ingin dan perlu memberikan motivasi juga inovasi kepada guru-guru di TK ini, terutama dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial anak.

Keterampilan Sosial

Seefeldt dan Barbour (1994: 57-59) mengatakan bahwa keterampilan sosial meliputi: keterampilan komunikasi, berbagi (*sharing*), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup bersama

dengan orang lain. Kemampuan berkomunikasi adalah perilaku-perilaku yang dipelajari untuk digunakan individu dalam situasi-situasi interpersonal untuk memperoleh dan memelihara penguatan dari lingkungan. Keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Walker (Rosenberg, 1992: 41) menjelaskan keterampilan sosial secara umum merupakan respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas yang baik dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.Pendapat diatas disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, bekerja-sama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi (bentuk simpati, empati, mampu memecahan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku).

Elksnin dan Elksnin (1999: 2) mengidentifikasikan ciri-ciri keterampilan social, meliputi: perilaku interpersonal; perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri; perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis; perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptace)*; dan keterampilan komunikasi.

Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi social yang disebut juga keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini memungkinkan hubungan dengan usia dan jenis kelamin. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri merupakan keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, dengan kemampuan ini anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu. Perilaku yang

berhubungan dengan kesuksesan akademis,meliputi: perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah. Perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya (*peer acceptace)*.

Bermain Permainan Tradisional

Bermain merupakan suatu sarana yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Bermain dapat mempengaruhi semua perkembangan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu (Carron & Jan, 1999: 21).Bruner (Hurlock, 1980: 121) bermain adalah kegiatan yang serius dan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak. Mayesky (1990: 196) mengatakan bagi anak-anak bermain adalah hal yang mereka lakukan sepanjang hari karena hidupnya adalah bermain.Ki Hajar Dewantara (1977: 243) mengatakan bermain merupakan kegiatan keseharian setiap anak. Hal yang serupa diungkapkan oleh Tedjasaputra (2001: xvi) dimana bermain adalah dunia kerja anak usia prasekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan keseharian sebagai dasar pembelajaran yang dilakukan dengan serius oleh setiap anak secara alamiah mengenai diri sendiri dan lingkungannya dan pekerjaan anak yang menunjukkan tingkah laku yang menyenangkan, dinamis, aktif, dan konstruktif.

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 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, sehingga menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Sukirman Dharmamulya (Andang Ismail, 2006: 106), antara lain: melatih sikap mandiri; berani mengambil keputusan; penuh tanggung jawab; jujur; sikap dikontrol oleh lawan; kerjasama; saling membantu dan saling menjaga; membela kepentingan kelompok; berjiwa demokrasi; patuh terhadap peraturan; penuh perhitungan; ketepatan berpikir dan bertindak; tidak cengeng; berani; bertindak sopan; dan bertindak luwes.

Karakteristik permainan tradisional adalah permainan tradisional menggunakan alam sekitar sebagai sumber bermain dan sebagai sumber alat permainan yang didukung kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan bahan yang ada di lingkungan sekitar menjadi alat permainan. Permainan tradisional dimainkan secara bersamaan atau kelompok.Kekuatan dari bermain permainan tradisional, yaitu mengutamakan interaksi sosial yang mengutamakan kerjasama, kekompakan, saling asah asih asuh, dan melatih emosi serta moral anak, karena dalam proses bermaian anak dituntut untuk bermain jujur, adil dan penuh tanggung jawab.Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral, seperti: nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan, jika pemain dapat menghayati, menikmati, dan mampu menikmati permainan. Permainan tradisional memiliki sifat yang fleksibel, yaitu dapat dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan (walau lebih banyak dimainkan di luar ruangan/ di lapangan terbuka) dan peraturan permainan pun dapat disesuaikan dengan kesepakatan para pemain.

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: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang diberikan permainan tradisional galasin, kejar-kejaran (Kriim), dan lompat.Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan observasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan januari-maret 2013 di TK Nurul Ain, Desa Gue Gajah, Aceh Besar.Subjek penelitian adalah siswa kelompok B (usia 5 hingga 6 tahun).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data praintervensi diperoleh data sebanyak 4 orang siswa (20%) dinyatakan “belum mencapai target”, yaitu 2 orang siswa dengan presentase nilai 68,42% dan 57,89% masuk kedalam kriteria “baik”; 2 orang siswa dengan presentasenilair 45,61% dan 38,60% masuk kedalam kriteria “cukup”, dengan rerata kenaikan sebesar 42,55%.

Hasil penelitian post-intervensi diperoleh data seorang siswa yang dinyatakan “belum mencapai target” 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.

Hasil pre-test dan post-test terjadi peningkatan pada aspek adaptasi yaitu indikator ke-16 (Anak mau memberikan pujian), yaitu terjadi perubahan 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 banyak anak yang mampu mempraktikkan keterampilan sosialnya dalam hal mau bermain dengan teman dekat.

SIMPULAN

Keterampilan sosial anak di kelas B3 TK Nurul ‘Ain mengalami peningkatan setelah distimulus dengan menggunakan metode bermain permainan tradisional (Galasin, Kriim, dan Lompat Karung). Hal ini dilihat dari hasil *pra-intervensi* dimana keterampilan sosial yang dimiliki siswa B3 secara keseluruhan sebesar 851 dengan rerata 42,5. Tindakan siklus I terjadi peningkatan sebesar 939,5 dengan rerata 47 dan siklus II sebesar 1039,5 dengan rerata 52. Data *post-intervensi* diperoleh adalah 1082,5 dengan rerata 54,1. 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; memiliki karakteristik permainan yang mengasahdan mampu memberikan stimulus kepada siswa dalam interaksi teman sebaya berupa kebersamaan, berbagi, berkomu-nikasi, partisipasi aktif serta kemampuan beradaptasi.Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi serta penguatan berdasarkan kebutuhan dan karakter siswadengan memberikan contoh nyata pada anak sesuai dengan lingkungan.

SARAN

Hendaknya guru terus menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki setiap siswa dengan menerapkan metode-metode yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif. Kepala sekolah 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”. Orang tua 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.

DAFTAR PUSTAKA

Adiwikarta, Sudardja, *Sosiologi Pendidikan: Isyu dan Hipotesis tentang Hubungan Pendidikan dengan Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 1988.

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.

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.