

“Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No 1, Juli 2021

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Muhammadiyah Tangerang

Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang

¹Evy Fitria, ² Yulin Rahmawati

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail: ¹ evifitria7@yahoo.com, ² yulin.rahmawati22@gmail.com,

ABSTRAK

Kemampuan sosial anak di TK Ar-Rafi' masih tergolong rendah, subyek penelitian 10 anak terdiri dari 2 orang anak yang diam saja apabila diganggu teman, 2 anak yang suka mengejek temannya, 2 anak yang belum mau berbagi dan membantu teman, penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui permainan konstruktif di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan selama 3 (tiga) siklus. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan sosial anak pada pembahasan di siklus I, siklus II dan siklus III anak didik yang berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan presentase pencapaian peningkatan kemampuan sosial anak dari kondisi awal presentasinya sebesar 35% masuk pada siklus I adanya peningkatan yaitu mencapai 48% pada siklus II meningkat sebesar 64% dan pada siklus yang terakhir yaitu siklus III mencapai 82%. Sehingga presentase kenaikan dari pra siklus (kondisi awal) ke siklus I adalah 13% dan presentase kenaikan dari siklus II ke siklus III adalah sebesar 16%. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat penulis simpulkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan sosial anak pada

Kelompok A di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang

Kata kunci : Kemampuan Sosial, Permainan Konstruktif

Pengantar

Anak usia dini berkembang melalui lingkungan sosial berperan sangat penting dalam perkembangan anak sehingga anak dituntut untuk dapat berinteraksi dengan baik dengan teman sebayanya sebagai bagian dari lingkungan sosialnya. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Pada dasarnya anak-anak mempunyai kebutuhan yang besar untuk berinteraksi dengan teman seusianya. Masa ini sering disebut sebagai usia berkelompok karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktifitas teman-teman, meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai suatu anggota kelompok, dan akan merasa kesepian dan tidak puas bila tidak bersama dengan teman-temannya. Namun, tidak selalu mereka mendapatkan situasi yang mudah untuk dilalui atau bahkan untuk dipahami oleh mereka sendiri. Orang tua dan orang-orang disekitar anaklah yang akan menjadi motivator positif untuk membantu mengembangkan kemampuan sosial anak sehingga akan menjadi lebih optimal.

Memberi bekal kemampuan sosial pada anak sejak dini untuk kehidupan anak di masa yang akan datang dirasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya Menurut kamus Bahasa Indonesia kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa,sanggup,melakukan sesuatu,dapat). Kemampuan adalah suatu kesanggupan,kekuatan untuk melakukan sesuatu, seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Menurut Munandar, dalam Santoso (2011,h.97) bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Dalam pandangan Munandar, kemampuan ini

ialah potensi yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Kemampuan adalah sesuatu hal yang dimiliki oleh setiap anak untuk melakukan sebuah tindakan, setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda untuk mengembangkan kemampuan yang mereka miliki titik.

Manusia sebagai makhluk sosial, senantiasa berhubungan dengan manusia lainnya dalam masyarakat. Menurut Yusuf (2006,h.122) mengungkapkan kemampuan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, kemampuan sosial juga dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan dan menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan berkerja sama. Anak yang dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya cenderung menjadi anak yang mudah bergaul.

Kemampuan sosial menurut Masitoh (2011,h.2.15) adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak itu berada. Kemampuan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua. Menurut Robinson dalam Susanto (2011,h.40) mengartikan sosialisasi itu sebagai suatu proses belajar yang membimbing anak kearah perkembangan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab yang efektif. Bertanggung jawab pada anak usia 4-5 tahun yaitu bertanggung jawab terhadap mainannya, membuang sampah pada tempatnya, menyelesaikan tugas sampai selesai.

Dalam hal bermain anak sudah mampu membereskan mainan ketika selesai, ketika makan anak sudah mampu membereskannya dan ketika dikasih tugas diselesaikan sampai selesai. Seorang anak yang memiliki tanggung jawab

diperlukan peran orang dewasa seperti orang tua, keluarga dan guru untuk meningkatkan kemampuan yang ada didalam diri anak.

Bermain merupakan salah satu cara atau kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak merasa senang, gembira, nyaman, menumbuhkan rasa percaya diri, berinteraksi sosial dan bertukar pikiran dengan teman. (Santoso, 2002, h.6). kegiatan permainan yang dilakukan adalah dengan permainan konstruktif yang dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan permainan yang diijinkan kegiatan permainan yang diijinkan dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan.

Menurut Desmita (2009,h.143) permainan konstruktif (*constructive play*) adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan objek-objek fisik untuk membentuk suatu (Santrock 2007,h.275). Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk suatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia, seperti : membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, bermain lego, menyusun keping-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *play dough* (tedjasaputra,2001,h.28).

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang. Menurut Salahudin (2015,h.24) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran didalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan, untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran didalam kelas, penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran didalam kelas. Dalam

penelitian ini kolaborasi dilakukan antara peneliti dan guru bertindak sebagai pelaksana tindakan. Dalam penelitian Tindakan Kelas ini, tindakan yang dilakukan adalah meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun.

Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart, yaitu dilakukan dengan tiga siklus dan tiga tindakan atau pertemuan pada setiap siklusnya. Tahap dalam penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan juga refleksi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa lembar penilaian berupa daftar observasi, catatan wawancara, catatan lapangan serta dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan adalah berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

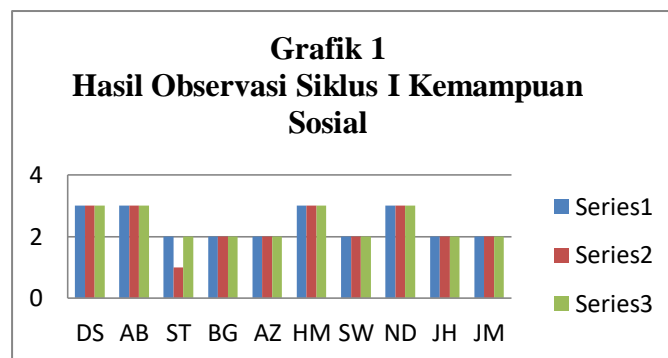
Hasil Dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang. Peningkatan kemampuan sosial anak dalam penelitian ini dilakukan dengan permainan konstruktif dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Kemampuan sosial anak dapat diukur berdasarkan dengan tiga indikator yaitu menjaga diri dilingkungan sekolah, menghargai hasil karya teman, dan berbagi dengan teman. Penerapan permainan konstruktif dilakukan peneliti menggunakan alat dan bahan serta membahas tema yang berbeda pada setiap siklusnya. Masuk pada pembahasan siklus I yaitu tema alat transportasi dengan sub tema kendaraan darat membahas tema yang setiap pertemuan di siklus satu berbeda-beda adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pertemuan ini yaitu menggunakan lego dan *play dough*.

Hasil pengamatan pada siklus I peneliti mengamati bahwa anak yang meningkat kemampuan sosial ada 3 (tiga) anak yang meningkat. Berikut tabel peningkatan kemampuan sosial dapat dilihat pada tabel hasil observasi di bawah ini :

Tabel. 1
Hasil Observasi Siklus I Kemampuan Sosial

No	Nama Anak	Indikator									Σskor	Presentase
		1			2			3				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	DS	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75
2	AB	2	3	3	2	3	3	2	3	3	24	66.6
3	ST	1	1	2	1	1	1	2	2	2	13	36.1
4	BG	1	2	2	1	2	2	1	2	2	15	41.6
5	AZ	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12	33.3
6	HM	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58.3
7	SW	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12	33.3
8	ND	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58.3
9	JH	2	2	2	2	2	2	2	3	2	19	52.7
10	JM	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12	33.3
Jumlah											176	488.8
Rata-rata											17.6	48.8



Keterangan :

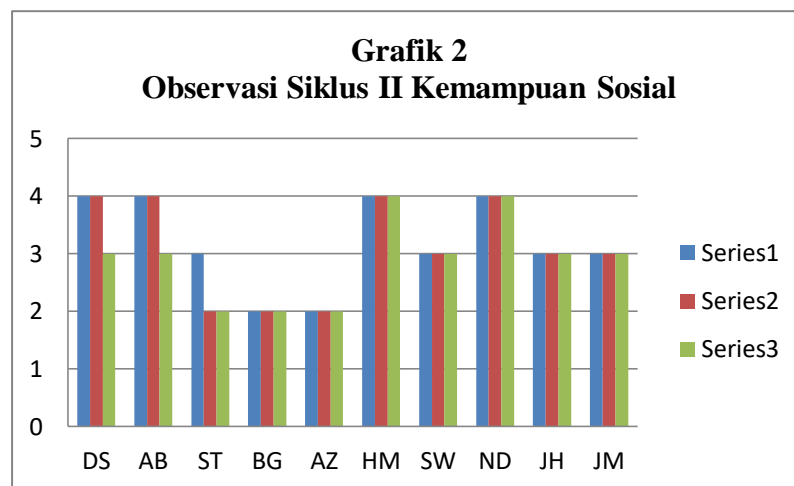
1. Menjaga diri dilingkungan sekolah
2. Menghargai hasil karya teman
3. Menolong dan berbagi

Berdasarkan tabel hasil kemampuan sosial pada siklus I ini terdapat nilai terbesar atau tertinggi dari beberapa indikator diatas yaitu pada indikator ke 3 butir pernyataan nomor 9 proses anak di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang pada kelompok A dinyatakan hampir keseluruhan dalam tahap mulai

berkembang, sehingga perkembangan kemampuan sosial pada kondisi awal masih belum ada peningkatan. Maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti agar kemampuan sosial anak dapat meningkat adalah dengan permainan konstruktif.

Tabel 2
Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Sosial

No	Nama Anak	Indikator									ΣSkor	Presentase
		1			2			3				
1	DS	3	3	4	3	4	4	3	3	3	30	83
2	AB	2	3	4	2	3	4	2	3	3	26	72
3	ST	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19	52
4	BG	1	2	2	1	2	2	1	2	2	15	41
5	AZ	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12	33
6	HM	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83
7	SW	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58
8	ND	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83
9	JH	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28	77
10	JM	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58
Jumlah											232	644
Rata-rata											23.2	64



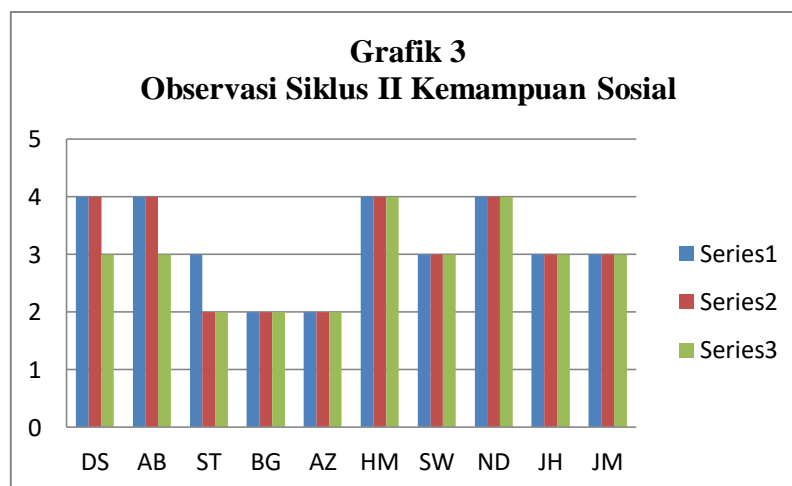
Keterangan Indikator :

1. Menjaga diri dilingkungan sekolah
2. Menghargai hasil karya teman
3. Menolong dan berbagi dengan teman

Berdasarkan grafik hasil kemampuan sosial pada siklus 1 dari 10 (sepuluh) anak dikelompok A hanya 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu DS, AB, HM, ND, JH, dan (MB) yaitu ST, BG, AZ, SW, JM. Presentase rata-rata untuk kemampuan sosial pada Siklus I baru mencapai 48,8%, sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini, sehingga perlu dilaksanakan Siklus berikutnya yaitu Siklus II.

Tabel. 3
Hasil Observasi Siklus II Kemampuan Sosial

No	Nama Anak	Indikator									ΣSkor	Presentase
		1			2			3				
1	DS	3	3	4	3	4	4	3	3	3	30	83
2	AB	2	3	4	2	3	4	2	3	3	26	72
3	ST	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19	52
4	BG	1	2	2	1	2	2	1	2	2	15	41
5	AZ	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12	33
6	HM	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83
7	SW	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58
8	ND	3	3	4	3	3	4	3	3	4	30	83
9	JH	3	3	3	3	3	3	3	4	3	28	77
10	JM	2	2	3	2	2	3	2	2	3	21	58
Jumlah											232	644
Rata-rata											23.2	64



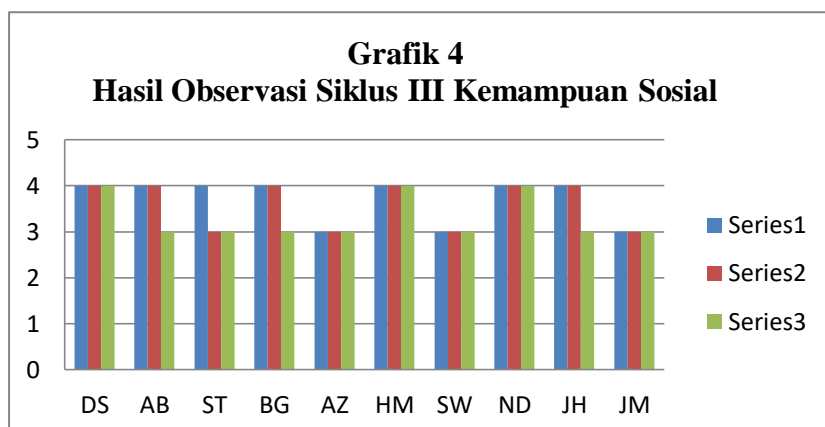
Keterangan Indikator :

1. Menjaga diri dilingkungan sekolah
2. Menghargai hasil karya teman
3. Menolong dan berbagi dengan teman

Berdasarkan grafik hasil kemampuan sosial pada Siklus II dari 10 (sepuluh) anak di kelompok A menyatakan bahwa adanya peningkatan pada tindakan Siklus II sebanyak 64,4 % hal ini memiliki makna bahwa dalam pembelajaran melalui permainan konstruktif anak-anak mengalami peningkatan pada kemampuan sosial dimana sebanyak 5 (lima) anak sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu DS,AB,HM,ND,JH sedangkan 3 (tiga) anak yang mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu ST,SW,JM dan yang Mulai Berkembang (MB) yaitu BG dan AZ.

Tabel 4
Hasil Observasi Siklus III Kemampuan Sosial

No	Nama Anak	Indikator									ΣSkor	Presentase
		1			2			3				
1	DS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
2	AB	3	3	4	3	3	4	4	3	3	30	83
3	ST	3	3	4	3	3	3	3	3	3	28	77
4	BG	2	3	4	3	3	4	3	3	3	28	77
5	AZ	2	3	3	3	3	3	3	3	3	26	72
6	HM	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
7	SW	2	3	3	2	3	3	2	3	3	24	66
8	ND	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	100
9	JH	3	3	4	3	3	4	4	3	3	30	83
10	JM	2	3	3	2	3	3	2	2	3	23	63
Jumlah											297	825
Rata-rata											29.7	82.5



Keterangan Indikator :

1. Menjaga diri dilingkungan sekolah
2. Menghargai karya teman
3. Menolong dan berbagi

Berdasarkan grafik kemampuan sosial pada siklus III, bahwa anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II, seluruh anak dapat meningkat kemampuan sosial nya dengan tercapainya indikator keberhasilan secara maksimal.

Berdasarkan pemaparan diatas hasil dari data kemampuan sosial dapat diketahui bahwa melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan sosial anak 1) Menjaga diri dilingkungan sekolah dengan indikator : (a) anak dapat berbicara apabila ada yang mengganggu, (b) anak dapat memilih permainan yang aman, (c) anak berhati-hati pada saat bermain (2) menghargai hasil karya orang lain dengan indikator : (a) anak tidak mengejek/menghina teman, (b) anak dapat bersikap sopan, (c) anak dapat memuji karya teman (3) mau menolong orang lain dengan indikator : (a) anak mau berbagi,(b) anak mau bekerjasama,(c) anak mau menolong.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan mahasiswa Opah Musaropah (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Metode Proyek di TK Bangun Cita Insani Serang pada anak kelompok A tahun pelajaran (2017/2018)”. Hasil penelitiannya menjelaskan tentang kemampuan sosial dalam belajar merupakan hal yang sangat penting khususnya bagi anak usia dini.

Kesimpulan yang diperoleh tentang meningkatkan kemampuan sosial anak dengan kegiatan metode proyek pada anak usia 4-5 tahun di TK Bangun Cita Insani Serang dikategorikan baik. Kegiatan metode proyek bagi anak usia dini itu memerlukan kerjasama yang sangat baik, penelitian ini mempunyai tujuan yang sama yaitu sama-sama untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan sosial anak.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan, pembelajaran melalui permainan konstruktif dengan baik dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang. Adanya media yang digunakan dalam permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Ar-Rafi', Ciledug, Kota Tangerang. Hal ini ditandai adanya peningkatan kemampuan sosial anak dimana pada kondisi awal 35,8%, siklus I sebesar 48,8%, siklus II sebesar 64,4%, dan pada siklus III sebesar 82,5%. Sehingga presentase kenaikan dari siklus I ke siklus II sebesar 16% presentase kenaikan dari siklus II ke siklus III adalah sebesar 13%.

Daftar Acuan

- Amsanah.2017. *Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B*. e-ISSN 2615-5532 Universitas Tirta Agung Tirtayasa.<http://semnaspgpaud.untirta.ac.id/index.php> diakses pada tanggal 5 Desember 2018
- Arikunto,dkk.(2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara Departmen Pendidikan Nasional.(2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*,Jakarta.Gramedia.
- Desmita.(2009).*Psikologi Perkembangan*.Bandung : PT.Remaja Rosdakarya Offset
- Fadillah,M.(2017).*Bermain dan Permainan*.Jakarta : Kenacana
- Kuntoro,A.S&Roni,Baiq.(2015).*Pengembangan Kreatifitas dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 tahun Melalui Permainan Konstruktif*.e-Journal Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 2 No.2.<http://journal.uny.ac.id//index.php/jppm> diakses pada tanggal 5 Desember 2018
- Latif,Mukhtar,dkk.(2013).*Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media group

Masitoh Et al.2015.*Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta :
DEPDIKNAS

Montolalu,dkk.(2014).*Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan :
Universitas Terbuka

Purboyono,Kunto.(2004).*Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti

Santrock,Jhon W.*Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup*,Jakarta :
Erlangga,2002

Sugiyono.(2016).*Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Bandung :
Alfabeta