

PENERAPAN PERMAINAN KOLABORATIF DALAM MENINGKATKAN ASPEK SOSIAL PADA ANAK USIA DINI

Petty Suniarti¹, Lenny Nuraeni²

¹ RA AL Muhajirin, Cimahi

² IKIP Siliwangi, Cimahi

¹pettyyayan@gmail.com, ²lennynuraeni86@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Efforts to improve social aspects in early childhood by implementing collaborative games, to be able to improve social skills in children in group A, the role of teachers and parents are very much needed. To be able to provide a stimulus for social skills in children, it can be done through several collaborative games through games, including the traditional sondah game. This study uses a qualitative descriptive research method that aims to determine efforts to improve social aspects through the application of collaborative games. Data collection techniques using observation, interviews. Data analysis is based on the results of observations of initial activities or before being given stimulation, during and after getting stimulation. Researchers research the field through a reduction in presenting data. The results showed that the application of collaborative games through traditional sondah games could improve the social aspects of early childhood. This study concludes that traditional sondah games as part of collaborative games, can improve aspects of early childhood social development.

Keywords: Collaborative Games, Social Attitude

ABSTRAK

Upaya meningkatkan aspek sosial pada anak usia dini dengan melakukan penerapan permainan kolaboratif, untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak di kelompok A sangat diperlukan peran guru dan orang tua. Untuk dapat memberikan stimulus kemampuan sosialnya pada anak dapat melalui beberapa permainan kolaboratif melalui permainan, diantaranya permainan tradisional sondah. metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan aspek social melalui penerapan permainan kolaboratif dijadikan pada metode penelitian ini. Subjek penelitian ini terdapat 8 peserta didik yang terdiri dari 3 orang anak laki laki dan 5 orang anak perempuan di PAUD Al Ikhlas. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara. Hasil dari tehnik pengumpulan data dianalisis dengan analisis data kualitatif. Setelah penelitian ini dilakukan maka diperoleh hasil penelitian menunjukkan penerapan permainan kolaboratif melalui permainan tradisional sondah dapat meningkatkan aspek social anak usia dini. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui permainan tradisional sondah bagian dari permainan kolaboratif mampu meningkatkan aspek perkembangan sosial anak usia dini.

Kata kunci: Permainan Kolaboratif, Aspek Sosial

PENDAHULUAN

Proses sosial sangat diperlukan dalam proses belajar untuk memahami kehidupan khususnya dalam kelompok dikarenakan anak akan berhubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa sehingga anak harus mampu mengontrol emosinya agar tercipta iklim kondusif dalam belajar agar terhindar dari perilaku yang kurang menerima pendapat dari orang lain, sering memotong pembicaraan orang dewasa atau teman sebaya, kurang mampu dalam mengendalikan diri dan temperamennya yang naik turun karena sifat egosentris anak. Berdasarkan pendapat Muslihuddin (2009, hal.18) menyatakan

bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial.

Bagian dari perkembangan aspek social diantaranya proses pembentukan karakter yang diantaranya bagian dari kecerdasan interpersonal dan intrapersonal bahkan gabungan dari dua kecerdasan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perkembangan dari kecerdasan intrapersonal dan interpersonal agar anak berhasil di kehidupannya dalam mengelola emosi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal sejak dini melalui lingkungan pendidikan pada anak merupakan dasar kemampuan sosial khususnya pada anak usia dini, sehingga indikator keberhasilan anak dalam kehidupannya tidak dilihat dari hasil nilai akademik anak di sekolah tetapi kemampuan anak dalam menggunakan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal sebagai dasar dari kemampuan sosial anak dalam beradaptasi dengan lingkungan hidupnya.

Akan tetapi, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di awal dalam pembelajaran ditemukan hasil pengamatan bahwa adanya kelemahan yang perlu dilakukan perbaikan, seperti saling menolong dalam menyelesaikan tugas yang ditugaskan secara berkelompok dan bertanggung jawab untuk merapihkan alat-alat permainan yang digunakan selama pembelajaran yang merupakan bagian dari aspek kemampuan sosial anak dalam beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya.

Untuk meningkatkan aspek sosial anak usia dini guru dapat menerapkan beberapa metode pembelajaran melalui kegiatan permainan (Septiadiningsih, Rohaety & Nuraeni, 2019). Salah satunya adalah kegiatan permainan kolaboratif dalam bentuk pemberian tugas kelompok melalui permainan sondah yang merupakan suatu metode pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan pembelajaran kelompok untuk dapat meningkatkan belajar anak lebih baik dalam meningkatkan aspek kemampuan sosial. Seperti kegiatan gotong royong, di mana anak disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu mengerjakan tugas (Isjoni, 2013). Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui upaya peningkatan aspek social melalui penerapan permainan kolaboratif.

METODOLOGI

Penelitian kualitatif dengan jenis metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengungkapkan data dalam bentuk deskriptif dari informasi yang disesuaikan dengan fokus yang peneliti bahas tanpa menggunakan prosedur analisis statistic (Moleong, 2016).

Peserta didik kelompok A RA Al Muhajirin menjadi subjek dalam penelitian ini yang berlokasi di kelurahan Cibeber Kecamatan Cimahi Tengah Kota Cimahi yang berjumlah 5 anak.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi dan wawancara dengan tujuan untuk memanfaatkan keseluruhan pancaindra untuk mengamati dan memahami sebuah realita selama penelitian dilakukan (Ibrahim 2015, hlm.82).

Dalam proses pelaksanaan observasi pada penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Analisis dilaksanakan melalui analisis data kualitatif melalui pengolahan data dengan cara mendalam dari hasil observasi dan wawancara,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan fakta-fakta di lapangan bahwa penerapan permainan kolaboratif melalui permainan tradisional sondah di RA AL Muhajirin, berikut adalah data hasil studi dokumentasi dan wawancara yang peneliti lakukan di RA AL Muhajirin.

Data hasil dokumentasi yang peneliti kumpulkan menggunakan instrument observasi mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran, yaitu; membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu diantaranya menentukan tema dan tujuan pembelajaran setelah menentukan tema, guru mengkondisikan suasana belajar yang disesuaikan dengan tempat yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran, kemudian guru menyiapkan berbagai media dan alat peraga yang mungkin dibutuhkan atau dipakai oleh anak untuk mempermudah peneliti mengobservasi. Perkembangan aspek social melalui penerapan pembelajaran kolaboratif yang akan diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum pembelajaran berlangsung guru dituntut untuk melakukan serangkaian persiapan teknis yang meliputi: a) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dilaksanakan oleh guru setiap hari, b) Mempersiapkan daftar perkembangan anak yang terdiri dari lembar observasi kegiatan, catatan anekdot, pemberian tugas dan portofolio, c) daftar hadir anak, dan d) mempersiapkan media pembelajaran guna mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran di kelas yaitu alat permainan edukatif, gambar macam-macam bunga, dan *loose part*.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam meningkatkan aspek sosial anak kelompok A dilakukan secara bertahap dan menyesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Menurut Armadi, Pudjawan, & Antara, (2018) perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan bergaul dengan orang-orang di lingkungan anak, baik dengan orang tua, orang dewasa, saudara dan guru. Aspek sosial anak akan meningkat jika dilakukan kegiatan latihan secara rutin dan permainan yang inovatif dan kreatif yang di buat guru, kemampuan sosial dapat di ukur melalui indikator. Adapun indikator dalam pengembangan aspek sosial anak sebagai berikut: a) memahami dan menaati aturan antara lain 1) anak dapat bermain sesuai aturan permainan dan 2) anak dapat dapat bermain sesuai dengan kelompok yang ditentukan. b) Mau berbagi, menolong dan membantu teman seperti anak dapat berbagi mainan dengan teman dan anak dapat dapat saling membantu dan bekerja sama. c) Mampu mengendalikan perasaan seperti anak dapat menahan marah ketika dan ada yang mengambil mainannya. d) Mengetahui tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai budaya setempat dengan kegiatan anak dapat mengucapkan kata maaf ketika bersalah dan meminta izin ketika menginginkan sesuatu

Sebelum menggunakan permainan kolaboratif, guru memilih permainan yang sifatnya sendiri dan media buku cerita, kartu atau gambar yang akan digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang akan di bahas. Contoh penggunaan sesuai tema adalah pada saat tema tanaman sub tema taman bunga yang dipakai adalah gambar macam-macam bunga dan buku cerita tentang bunga atau puzzle bunga.

Dalam pelaksanaan penerapan permainan kolaboratif untuk meningkatkan aspek sosial ada beberapa pijakan diantaranya: yang pertama adalah menata tempat duduk nyaman mungkin, menyediakan alat peraga, memotivasi anak agar mau bertanya dan menjawab pertanyaan, memberikan dan menyediakan media. Yang kedua yaitu pijakan sebelum permainan. Guru menyapa anak bertanya tentang tema, menginformasikan

permainan yang akan dibahas, dan menjelaskan aturan dalam permainan kolaboratif. Yang ketiga yaitu pijakan saat bermain, guru memperhatikan setiap anak yang sedang melakukan permainan kolaboratif, mencatat semua kegiatan anak dan perilaku anak saat bermain. Yang ke empat yaitu setelah selesai melakukan permainan guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya, memberi penjelasan apa yang mereka buat pada saat bermain. Setelah selesai melakukan permainan anak juga belajar merapikan media yang mereka pakai ke tempatnya. Hal ini sesuai dengan teori dari permainan kolaboratif bahwa permainan kolaboratif dilakukan secara berkelompok dengan instruksi yang guru berikan agar anak ada perubahan dalam hal tikah laku atau aspek sosial setelah melakukan permainan kolaboratif. (Ananda, & Fadhilaturrahmi, 2018)

Menut Isjoni (2013) permainan kolaboratif berupa pemberian tugas yaitu suatu dimana anak dibagi kelompok dalam mengerjakan tugas dan saling bergotong royong untuk menyelesaikannya. Menurut Handayani, Dantes, & Lasmawan, (2013) perkembangan aspek sosial diawali dari pengalaman anak dalam berinteraksi dengan orang tua sebagai lingkungan pendidikan pertama anak agar tumbuh rasa kepercayaan. Dasar yang telah dibentuk oleh orang tua lingkungan akan menumbuhkan aspek kemandirian. Ketika anak sedang melakukan kegiatan atau sedang mempresentasikan sebagai guru akan melakukan asesmen (penilaian)

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru di RA AL Muhajirin, diperoleh data tentang faktor pendukung perkembangan sosial anak yaitu: 1) Media yang sesuai dengan kebutuhan anak berganti dan berbeda dengan warna-warna yang menarik. 2) Suasana kelas yang nyaman dan asri membuat anak betah dikelas. 3) Cara penyampaian guru dalam berbahasa, suara yang lembut, jelas dan mudah dipahami anak.

Dan faktor penghambatnya yaitu: 1) Kemampuan aspek anak yang masih rendah karena kurangnya stimulus dari guru dan orang tua. 2) Kurangnya media yang sesuai dengan kebutuhan anak sehingga anak kurang tertarik pada pembelajaran. 3) Guru kurang persiapan waktu menyampaikan pembelajaran sehingga membuat anak bosan berada di kelas.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak di kelompok A sangat diperlukan peran guru dan orang tua. Untuk dapat memberikan stimulus kemampuan sosialnya pada anak dapat melalui beberapa, diantaranya permainan kolaboratif melalui permainan tradisional yang bisa dilakukan melalui bermacam-macam permainan karena menurut Madyawati (2016), melatih daya konsentrasi anak untuk memusatkan perhatiannya pada teknik permainan tradisional sonda, karena dengan pemusatan perhatian diharapkan anak dapat melihat keterkaitan dari bagian-bagian dari ide-ide pokok dalam cerita yang diilustrasikan dalam gambar dan latar suasana yang dilukiskan melalui permainan kolaboratif.

Kreatif guru dalam pemilihan media pun sangat perlu karena mendukung dalam pembelajaran. Menurut Pratiwi (2018) hambatan yang berkaitan dengan pembelajaran adalah kurangnya ketepatan dalam pemilihan penggunaan metode dan strategi pembelajaran serta faktor-faktor yang berasal dari berbagai pihak, baik itu anak, guru atau dari pihak sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai keterampilan bahasa melalui media celemek cerita pada anak usia dini di RA AL Muhajirin, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Upaya peningkatan aspek social melalui penerapan permainan kolaboratif., dengan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan tema. Dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembukaan di mulai dari berbaris berdoa, bernyanyi dan bermain tepukan, sedangkan kegiatan inti guru mempersiapkan permainan kolaboratif melalui permainan tradisional sondah, dengan membuat kotak kotak untuk anak langkahhi sambil melompat dan menggunakan balok sebagai penanda dan permainannya dilakukan secara bergantian. pembelajaran yang menarik untuk anak, anak di ajak tanya jawab dan menanyakan permainan tradisional sondah bagian dari permainan kolaboratif mampu meningkatkan aspek perkembangan sosial anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratiwi, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar. Disertasi, Sekolah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Lampung: Universitas Lampung. Sumber: <http://digilib.unila.ac.id>. Diunduh pada 11 juli 2019.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20-26.
- Armadi, N. W., Pudjawan, K., & Antara, P. A. (2018). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOLABORATIF TERHADAP PERILAKU SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B di TAMAN KANAK-KANAK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(2), 179-188.
- Handayani, K. D., Dantes, N., & Lasmawan, W. (2013). *Penerapan permainan tradisional meong-meongan Untuk perkembangan aspek sosial anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar* (Doctoral dissertation, Ganesha University of Education).
- Ibrahim. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2013). Cooperative Learning: *Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Madyawati. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenada Group.
- Moleong, L. J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslihuddin.(2009).Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional.Jakarta:BumiAksara.
- Septiadiningsih, R., Rohaety, E., & Nuraeni, L. (2019). PENERAPAN METODEBERMAIN ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN DI TK AL-FALAH. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3), 84-91.