

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL**

**Amarizki Purwa Kusuma<sup>1)</sup>, Mudhofir Abdullah<sup>2)</sup>**  
**IAIN Surakarta<sup>1,2</sup>**

email: [amarizkipurwakusuma@gmail.com](mailto:amarizkipurwakusuma@gmail.com)<sup>1</sup>

email: [mudhofir1527@gmail.com](mailto:mudhofir1527@gmail.com)<sup>2</sup>

---

### *Abstract*

*Early childhood education is basically education organized with the aim of facilitating the growth and development of students as a whole which emphasizes the development of all aspects of their personality. One aspect of development that must be the full attention of both teachers and parents is social development. The social aspect needs to be developed because basically every student will need help from others and will live as a social human being, but in reality there are still many students who cannot socialize with other people. The alternative to overcome these problems is to use traditional games as an alternative in improving social skills in children. The application of this traditional game will train children to interact with friends and the environment around children at school because through traditional games children will be more happy in interpreting what is taught by the teacher. This research was conducted at RA Assalam Wonorejo with descriptive qualitative research methods. The results showed that through traditional games it can help children to understand and obey the rules, children can be patient to wait their turn with other friends, and interactions between groups go well.*

*Keywords: social skills, traditional games*

### **Abstrak**

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadiannya. Salah satu aspek perkembangan yang harus menjadi perhatian penuh dari pihak guru maupun orang tua adalah perkembangan sosial. Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap peserta didik akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Adapun alternatif untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah dengan menggunakan permainan tradisional sebagai alternatif dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak. Penerapan permainan tradisional ini akan melatih anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar anak di sekolah karena melalui permainan tradisional anak akan lebih senang dalam memaknai suatu hal yang diajarkan oleh guru. Penelitian ini dilakukan di RA Assalam Wonorejo dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional dapat membantu anak untuk paham dan taat dengan aturan, anak dapat sabar untuk menunggu giliran dengan teman yang lain, dan interaksi antar kelompok berjalan dengan baik

**Kata Kunci:** *keterampilan sosial, permainan tradisional*

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh yang menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadiannya. Menurut Mutiah (2012: 6) “Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi”.

Salah satu aspek perkembangan yang harus menjadi perhatian penuh dari pihak guru maupun orang tua adalah perkembangan sosial. Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap peserta didik akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki keterampilan sosial pada dirinya.

Fatimah (2006: 94) mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan

bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Kurangnya seseorang memiliki keterampilan sosial menyebabkan kesulitan perilaku di sekolah, kenakalan, tidak perhatian, penolakan rekan, kesulitan emosional, bullying, kesulitan dalam berteman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, kesulitan konsentrasi, isolasi dari teman sebaya, dan sebagainya.

Pada usia 4-6 tahun, peserta didik mulai dapat dibentuk dalam kelompok sebaya. Melalui kelompok tersebut, aktivitas sosial mulai berkembang; peserta didik belajar bekerja sama, mengenal aturan dalam kelompok, memahami orang lain, dan menjalin persahabatan yang mengembangkan keterampilan sosial. Kontak yang terjadi dengan teman sebaya makin intensif dan peserta didik saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Hal tersebut dapat digunakan sebagai sarana peserta didik untuk belajar bersosialisasi melalui kehidupan berteman ataupun belajar bekerja sama dengan bermain bersama.

Permasalahan keterampilan sosial pada peserta didik yang dapat dilihat seperti peserta didik tidak mau bergiliran menggunakan alat permainan, menangis ketika bertengkar dengan teman, tidak mampu bekerjasama dengan yang lain, hanya mau duduk dan bermain dengan satu anak. Hal ini perlu penanganan yang lebih agar anak dapat berkomunikasi baik dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Salah satu cara atau metode yang membuat anak aktif dalam suatu kegiatan adalah melalui permainan tradisional. Mulyani (2016: 19) mengungkapkan permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang tumbuh dan hidup hingga sekarang. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam sekitarnya.

Penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dikarenakan beberapa alasan. Menurut Sujiono (2010: 28) alasannya meliputi sebagai berikut: 1) permainan tradisional merupakan warisan nenek moyang yang sarat akan nilai-nilai dan budaya, 2) permainan tradisional adalah akar budaya

sebagai dasar pembentukan nilai, norma, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat yang melekat pada permainan tradisional, dan 3) permainan tradisional sudah jarang dimainkan dan sedikit anak yang mengenal permainan tradisional.

Dewasa ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan. Padahal dalam permainan tradisional terkadang terkandung nilai-nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi daripada permainan modern, karena permainan tradisional dilakukan banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, kemampuan berbahasa seperti sambil bernyanyi dan interaksi sosial emosionalnya, seperti marah bila mereka kalah, menangis bila mereka tidak mau menjalankan konsekuensi, malu bila mereka menerima kealahannya (Husna, 2009:221). Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak menimbulkan sifat individualis pada anak namun lebih menekankan pada keharmonisan hubungan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis akan membahas mengenai Permainan Tradisional yang dapat membantu keterampilan sosial anak di RA Assalam Wonorejo. Penelitian ini bertujuan agar anak didik dapat

mengembangkan kemampuan bersosial dengan teman sebaya atau dengan lingkungan, melatih jiwa sportivitas anak, mempererat persahabatan, dan melatih anak untuk bekerjasama dengan kelompok.

## **B. METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode (jalan) penelitian yang sistematis digunakan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi di dalamnya dan tanpa ada pengujian hipotesis, dengan metode-metode yang alamiah ketika hasil penelitian yang diharapkan bukanlah generalisasi berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, namun makna (segi kualitas) dari fenomena yang diamati (Prastowo, 2012 : 24). Penelitian kualitatif lebih banyak mementingkan segi proses dari pada hasil. Hal ini disebabkan oleh hubungan bagian-bagian yang sedang diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses (Moleong, 2012: 3).

Penelitian ini dilakukan di RA Assalam Purworejo dengan subyek guru kelas A2 dan anak kelompok A2 RA Assalam Wonorejo. Teknik pengumpulan

data menggunakan tiga cara yaitu dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Wawancara dilakukan guna untuk mendapatkan informasi tentang cara guru mengimplementasikan permainan tradisional kepada anak usia dini.

Observasi dilakukan guna untuk mengetahui implementasi di lapangan tentang permainan tradisional.

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat informasi atau data yang telah dimiliki dari hasil wawancara dan observasi, dokumentasi yang diambil terkait permainan tradisional yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak.

Keabsahan data sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Maka untuk mendapatkan data yang valid perlu teknik pemeriksaan. Ada beberapa teknik yang bisa digunakan diantaranya adalah jawaban responden, ketekunan pengamat, triangulasi, pemeriksaan dengan rekan, pemeriksaan saling pengaruh antara subjek, umpan balik informan (Suwartono, 2014:37).

Untuk mendapatkan data yang valid menggunakan teknik triangulasi data. Yaitu memadukan antara hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang benar-benar valid dalam penelitian.

Sedangkan untuk analisis data dilakukan dengan cara pengumpulan

data, reduksi data, penyajian data hingga penarikan kesimpulan. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2012, hal. 330). Aktivitas dalam analisis data yaitu (Moleong, 2012, hal. 331): 1. *Data Reduction* (Data Reduksi). Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak bahkan sangat kompleks, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal pokok, dan memfokuskan kepada hal penting, dicari tema, dan polanya dan membuang yang tidak perlu. 2. *Data Display*. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Tetapi yang paling sering digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif. 3. *Conclusion Drawing/Verification* (penarikan kesimpulan/Verifikasi). Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan yaitu mencatat keteraturan dan pola-pola penjelasan

yang merupakan kesimpulan hasil akhir dari hasil penelitian, atau dapat juga dikatakan memberikan interpretasi terhadap data yang telah diseleksi dan disusun yang berupa keterangan atau kesimpulan terhadap data yang telah disusun.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data hasil observasi yang dilakukan di RA Assalam Wonorejo sebelumnya dalam meningkatkan keterampilan anak hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, dan metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sehingga hasil yang diterima anak tidak maksimal.

Salah satu cara atau metode yang membuat anak aktif dalam suatu kegiatan adalah melalui permainan tradisional. RA Assalam Wonorejo kini sudah menerapkan metode tersebut dalam pembelajarannya karena dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dengan teman yang lain. Dharmamulya (2008:7) mengungkapkan bahwa ciri khas dari permainan tradisional adalah sebagai berikut: 1) permainan tradisional dalam bermainnya memerlukan tatap muka antar pemain, 2) banyak bergerak, dan 3) dilakukan bersama-sama.

Permainan tradisional pada umumnya dilakukan secara bersama-sama sehingga membutuhkan tatap muka antar pemainnya, hal ini dapat menjalin interaksi sosial antar pemainnya. Dari interaksi itulah anak dapat mengembangkan kemampuan bersosial dengan teman sebaya atau dengan lingkungan, melatih jiwa sportivitas anak, mempererat persahabatan, dan melatih anak untuk bekerjasama dengan kelompok.

Pelaksanaan metode permainan tradisional untuk meningkatkan ketampilan sosial memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan

Menurut (Sukmadinata, 2015: 214) persiapan berarti kegiatan dari seorang pendidik yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran berlangsung, maka diperlukan suatu persiapan yang matang dan terencana agar tujuan maupun target yang telah ditentukan tercapai. Jika persiapan sudah terlaksana dengan baik, maka tidak menutup kemungkinan bahwa pelaksanaan pembelajaran akan berjalan dengan baik dan maksimal. Berdasarkan observasi, persiapan

yang dilakukan RA Assalam Wonorejo sebelum dimulai pembelajaran yaitu dengan menyiapkan ruang kelas, menyiapkan alat permainan yang akan digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan jenis permainan yang akan dimainkan dan pembuatan RPPH. Sehingga dapat dikatakan persiapan yang dilakukan oleh guru sudah matang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada umumnya meliputi tiga hal yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup (Fajrin, 2019 :85). Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang mengandung serangkaian kegiatan antara guru dan anak atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional dilakukan dalam beberapa pijakan yang berisi sejumlah pengalaman belajar peserta didik melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya. Kegiatan permainan

dilakukan dalam kelompok kecil, dan kelompok besar.

#### 1) Pembukaan

Bentuk kegiatan pembukaan yang dilakukan RA Assalam Wonorejo meliputi : senam sehat ceria dengan musik atau sendiri tanpa musik, bermain dalam lingkaran dengan lagu dolanan, baris perkelas untuk berdoa dengan dipimpin oleh satu peserta didik di depan, dan hafalan surat pendek.

#### 2) Kegiatan Inti

Permainan Tradisional adalah suatu permainan yang mirip dengan olahraga yakni memiliki aturan main seperti olahraga yang memberi kesenangan, rileksasi, kegembiraan, dan tantangan. Permainan tersebut membutuhkan gerakan-gerakan dan aturan-aturan yang jelas (Nurlaila, 2004 :6)

Di RA Assalam Wonorejo bentuk kegiatan inti diawali dengan:

a) Duduk melingkar atau berdiri melingkar untuk membaca doa dan surat-surat pendek seperti Al-Fatihah ,

Al-Falaq. Al-Lahab dan surat pendek yang lain.

b) Presensi kehadiran siswa

c) Guru menjelaskan jenis permainan beserta aturan yang akan dilakukan dan disepakati oleh semua peserta didik. Jenis permainan yang biasa dimainkan meliputi *Jamuran, Cublak-cublak Suweng, Engklek, dan Dingklik Oglak-aglik.*

d) Pendidik berkeliling di antara peserta didik yang sedang bermain dan memberikan penilaian, serta memberikan pujian terhadap pekerjaan anak dan memberitahukan kepada anak waktu permainan akan segera selesai.

e) Pendidik mengajak peserta didik bernyanyi lagu dolanan untuk menambah semangat peserta didik sebagai bentuk *refrehsing.*

f) Berbaris melingkar untuk melakukan *recalling* dengan menanyakan kegiatan apa yang dilakukan dan tujuan dari permainan yang dilakukan.

- g) Berdoa
- h) Terakhir guru memberi pertanyaan kepada anak untuk melatih keberanian anak atau menyuruh anak untuk bernyanyi sendiri.

### 3) Kegiatan Penutup

Kegiatan Penutup yang dilakukan oleh RA Assalam Wonorejo dengan Taman Gizi yaitu kegiatan makan siang bersama pendidik dan peserta didik. Dan yang terakhir berdoa dan salam

### c. Evaluasi/Penilaian

Proses penilaian untuk anak usia dini adalah secara otentik dilihat dari prosesnya bukan hasilnya. Penilaian atau evaluasi merupakan bagian dari kurikulum pendidikan, adanya evaluasi guna mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan apakah kegiatan belajar mengajar sudah sesuai atau belum, sedangkan dalam pelaksanaannya yang melakukan evaluasi adalah seorang pendidik (Subar Junanto N. A., 2018:181).

Evaluasi ini untuk menentukan apakah pendidikan bisa dilanjutkan, diperbaiki atau dihentikan. Evaluasi menjadi bagian yang tidak dapat

dipisahkan dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan evaluasi tidak mungkin dielakkan dalam proses pembelajaran, baik evaluasi hasil belajar maupun evaluasi pembelajaran (Subar Junanto L. P., 2018: 4).

Penilaian yang dilakukan oleh guru RA Assalam Wonorejo dalam mengajarkan permainan tradisional adalah menulis hasil kinerja anak di kartu prestasi anak atau biasa disebut anekdot. Adapun yang dinilai adalah keteampilan sosial anak. Indikatornya seperti anak memahami dan menaati aturan, anak dapat bekerja sama dalam kelompok, anak berkomunikasi dengan semua teman, dan anak sabar menunggu giliran.

Bentuk evaluasi yang lain adalah dengan diberikannya *reward*. Menurut Purwanto (2011: 182) *reward* adalah alat untuk mendidik anak-anak supaya anak merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapatkan penghargaan. Pemberian *reward* di RA Assalam Wonorejo berguna untuk menambah semangat anak dalam belajar. Pemberian *reward* biasanya anak diberi bintang ditangan anak dengan bolpoin/spidol bagi yang menang.



#### D. KESIMPULAN

Dari hasil kajian dalam penelitian ini secara keseluruhan dapat diambil kesimpulan bahwa dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penilaian.

Persiapan guru yaitu dengan menyiapkan ruang kelas, menyusun RPPH, dan menyiapkan bahan untuk alat permainan tradisional.

Tahap pelaksanaan permainan tradisional melalui 3 proses yaitu dengan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Bagian pembukaan meliputi senam terlebih dahulu baru kemudian berdoa dengan dipimpin oleh satu anak kedepan. Bagian kegiatan inti meliputi proses yang dilakukan guru dan anak dari awal hingga akhir kegiatan permainan tradisional. Guru memberikan arahan cara bermain dan sambil mengawasi kegiatan anak dan memberikan nilai proses didalamnya. Kegiatan penutup meliputi Taman Gizi atau makan bersama antara guru dan peserta didik, diakhiri dengan doa untuk pulang.

Tahap selanjutnya yaitu penilaian. Evaluasi yang dilakukan RA Assalam Wonorejo adalah dengan menulis anekdot sesuai dengan keterampilan sosial yang dilakukan anak. Seperti anak memahami dan menaati aturan, anak dapat bekerjasama dalam kelompok, anak berkomunikasi dengan semua teman dan anak sabar menunggu giliran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa: Sebuah Upaya Pelestarian*, 3rd ed. Yogyakarta: Kepel Press
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Latifah Permatasari Fajrin, Subar Junanto, dst. *Implementasi Pendidikan pada Anak Usia Dini*. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 03, No. 02, 79-82
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Ni Nyoman Darminiasih, Istri Ngurah Marhaeni. (2014). *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sevana Sari*.

- E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 4.
- Nurlaila. (2004). *Pendidikan Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Multipel Intelegensi*. Dharma Graha Group
- Prastowo, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Subar Junanto, L. P. (2018). *Evaluasi Program Standar Kompetensi Lulusan Al Quran (SKL Al Quran) Di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan IAIN Surakarta Tahun 2017*. At Tarbawi, 1-11.
- Subar Junanto, N. A. (2018). *Evaluasi Program Pembelajaran di PAUD Inklusi dengan Model Context, Input, Process, and Product (CIPP)*. INKLUSI: Journal of Disability Studies , 179-194.
- Sujiono, Y.N. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

