

Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Melakukan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Melalui Permainan Angin Puyuh

Zikri Rahman
STIT Palapa Nusantara Lombok NTB
Rahman@stipn.ac.id

Abstrak

The social skills and cooperation of group B children in Nurul Falah Mendana Kindergarten are less than optimal, based on these observations the researchers found ideas, ideas or plans to conduct classroom action research by using whirlwind game activities in Nurul Falah Mendana Kindergarten in developing children's social skills and cooperation. The first problem studied in this study is whether the whirlwind game can improve children's social skills and cooperation through collaboration? The second problem is what are the supporting factors and obstacles of the whirlwind game in improving children's social skills and cooperation in Nurul Falah Mendana Kindergarten?. The purpose of the study was to improve children's social skills and cooperation in playing whirlwind and the supporting factors and obstacles of whirlwind games in improving children's social skills and cooperation in Nurul Falah Mendana Kindergarten. Classroom Action Research was conducted at Nurul Falah Mendana Kindergarten, Keruak District, East Lombok. The method used in this research is the Classroom Action Research method. The research was carried out in three cycles, each cycle consisting of stages of planning, action, observation, and reflection. Quantitative and qualitative data collection. The indicators of success are as follows: the increase in social skills and cooperation of children is more than 80% and the teacher's performance is at least Good, with a percentage of 3.00. From the analysis of the research data in the first cycle, the results of the children's social skills and cooperation in playing whirlwind were 45% in the very poor category, then continued with improvements to the second cycle and the research results increased by 70% in the sufficient category. To further maximize children's social skills and cooperation through playing with whirlwind, the researchers continued to improve to cycle III with a very good increase of 90%. Based on the research results, the researchers concluded that playing whirlwind in Nurul Falah Mendana Kindergarten can improve children's social and cooperative skills and also improve teacher performance. Based on the results of the study, it can be suggested to use the whirlwind game in providing learning, especially to improve social skills and cooperation in early childhood.

Keywords: Social Skills, Cooperation, Playing Whirlwind

Abstrak : Keterampilan sosial dan kerjasama anak kelompok B TK Nurul Falah Mendana kurang maksimal, berdasarkan pengamatan tersebut peneliti menemukan ide, gagasan atau rencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kegiatan permainan angin puyuh di TK Nurul Falah Mendana dalam pengembangan keterampilan sosial dan kerjasama anak. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yang pertama adalah apakah permainan angin puyuh dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak melalui kerjasama?. Permasalahan yang kedua adalah apakah faktor pendukung dan kendala dari permainan angin puyuh dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak di TK Nurul Falah Mendana?. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh dan faktor pendukung dan kendala dari permainan angin puyuh dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak di TK Nurul Falah Mendana. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di TK Nurul Falah Mendana Kecamatan Keruak Lombok Timur. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengambilan data kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan adalah sebagai berikut : meningkatnya keterampilan sosial dan kerjasama anak lebih dari 80% dan kinerja guru minimal Baik yaitu dengan presentase 3,00. Dari analisis data penelitian siklus I diperoleh hasil kemampuan keterampilan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh adalah 45% dengan kategori sangat kurang, kemudian dilanjutkan perbaikan ke siklus II dan hasil penelitian meningkat sebesar 70% dengan kategori cukup. Untuk lebih memaksimalkan keterampilan sosial dan kerjasama anak melalui bermain angin puyuh, peneliti melanjutkan perbaikan ke siklus III dengan peningkatan sangat baik menjadi 90%. Berdasarkan dari hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dengan bermain angin puyuh di TK Nurul Falah Mendana dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak dan juga meningkatkan kinerja guru. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disarankan untuk menggunakan permainan angin puyuh dalam memberikan pembelajaran terutama untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama pada anak usia dini.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Kerjasama, Bermain Angin Puyuh

PENDAHULUAN

Kemampuan keterampilan sosial dan kerjasama sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya. Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan kerjasama akan menyebabkan rasa rendah diri, kenakalan, dan dijauhi dalam pergaulan. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan sosial dan kerjasama sejak usia dini, yang bisa di dapat dari lingkungan

keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak memasuki sekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK).

Menurut Purwadarminta (1976:43), Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Tujuan program kegiatan belajar di TK adalah untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Belajar dan bermain di TK, akan mempermudah anak untuk belajar mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama, karena saat anak melanjutkan ke Sekolah Dasar (SD) anak dituntut memiliki keterampilan sosial dan kerjasama yang baik, karena intensitas berinteraksi lebih banyak dan harus ditanamkan dan diajarkan pada masa prasekolah.

Menurut Chaplin dalam Suhartini (2004:18), Keterampilan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan oranglain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada di sekitarnya. Anak yang menguasai keterampilan sosial, diharapkan belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, karena keterampilan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan anak untuk memulai dan memiliki hubungan sosial. Selain itu kemampuan anak dalam kerjasama juga penting untuk suatu kegiatan atau pergaulan berkelompok.

Kerjasama menurut Saputra (2005:39) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Perkembangan keterampilan sosial anak dan kerjasama sangat dipengaruhi oleh kondisi anak dan lingkungan sosialnya, baik orang tua, teman sebaya, dan masyarakat sekitar. Apabila kondisi anak dan lingkungan sosial dapat memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif maka anak akan dapat mencapai keterampilan sosial dan kerjasama yang baik, akan tetapi apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif cenderung anak akan menampilkan perilaku yang kurang baik. Kebanyakan anak merasa kesulitan dalam berinteraksi dengan teman, Guru maupun orang yang baru dikenalnya.

Anak memiliki perkembangan keterampilan sosial dan kerjasama dengan baik, apabila orangtua memberikan pola asuh yang baik, namun kebanyakan para orang tua sering beranggapan bahwa keterampilan sosial kerjasama anaknya tidaklah begitu penting untuk diperhatikan dalam kehidupannya. Hal ini dikarenakan anak akan dapat belajar dengan sendirinya untuk berinteraksi secara baik dengan teman, saudara atau orang lain. Orangtua beranggapan bahwa memasukkan anak ke sekolah atau ke lembaga pendidikan sudah cukup untuk membentuk keterampilan sosial dan kerjasama, padahal keterampilan sosial dan kerjasama anak juga diperoleh di dalam keluarga dan lingkungan sekitar.

Orangtua tidak menyadari bahwa sekolah maupun lembaga pendidikan yang diberikan kepada anak belum tentu dapat membentuk perkembangan keterampilan sosialnya dan kerjasama secara baik, karena kebanyakan sekolah dan lembaga pendidikan tersebut lebih mengedepankan tujuan bagaimana peserta didiknya menjadi pintar dan cerdas (kognitif) tanpa memperhatikan bagaimana perkembangan keterampilan sosial dan kerjasama peserta didiknya. Oleh karena itu para orangtua sebaiknya tidak melepaskan tanggungjawabnya dalam hal membentuk perkembangan keterampilan sosial dan kerjasama anak. Seorang Guru TK seharusnya selalu bersedia bermain dengan anak dan tidak menganggap aktivitas bermain sebagai hal yang sia-sia. Guru juga dituntut untuk bersungguh-sungguh dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak melalui bermain dan permainan.

Berdasarkan hasil observasi di TK Nurul Falah Mendana, ditemukan kurangnya keterampilan sosial dan kerjasama anak. Ada dua anak yang masih ditunggu orangtuanya, beberapa anak masih merajuk dan merengek, anak laki-laki sering mengganggu dan membuat temannya marah, anak tidak sabar menunggu giliran ketika melakukan kegiatan, anak kurang kerjasama ketika bermain dan melakukan kegiatan secara berkelompok. Salah satu penyebab masih kurangnya keterampilan sosial dan kerjasama anak adalah metode pengajaran kurang memiliki variasi dalam bermain, serta pembagian tugas kepada anak seringkali bersifat individual atau tidak berkelompok. Proses pembelajaran tanpa adanya kegiatan bermain akan mengakibatkan anak cepat bosan dan jenuh di kelas sehingga diperlukan upaya yang baru untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak agar lebih optimal

yaitu dengan bermain Angin Puyuh. Bermain Angin Puyuh adalah salah satu jenis kegiatan bermain yang diajarkan kepada anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama, karena permainan ini merupakan jenis permainan terpimpin yang membutuhkan kerjasama dalam kelompok. Sehingga anak harus berinteraksi dengan teman untuk menyelesaikan permainannya. Jika anak saling berinteraksi dengan teman, dan bekerjasama maka akan terlihat keterampilan sosial anak. Untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama pada anak Taman Kanak-kanak melalui permainan ini, pelaksanaannya di sekolah dimasukkan kegiatan pembelajaran. Adapun dalam pelaksanaannya di sekolah tidak menutup kemungkinan akan menemui hambatan. Kendala-kendala yang mungkin muncul pada saat anak-anak melakukan permainan ini misalnya pemahaman orang tua dan guru yang kurang mendukung terhadap aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti memilih judul peningkatan keterampilan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh (PTK Kelompok B di TK Nurul Falah Mendana Kecamatan Gajah Mungkur Semarang, Tahun 2018), maka masalah yang dirumuskan dalam tulisan ini adalah sebagai berikut. (1). Apakah permainan angin puyuh dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak di TK Nurul Falah Mendana? (2). Apakah faktor pendukung dan kendala dari permainan angin puyuh dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak di TK Nurul Falah Mendana?

KAJIAN PUSTAKA

Keterampilan Sosial

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang.

Merrel (2008:1) memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn, 1992:7) memberikan pengertian keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara- cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Sedangkan Matson dan Ollendick (Widyanti, 2008:48) menerjemahkan keterampilan sosial sebagai kemampuan seseorang dalam beradaptasi secara baik dengan lingkungannya dan menghindari konflik saat berkomunikasi baik secara fisik maupun verbal. Hargie (1998:1) memberikan pengertian keterampilan sosial sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Matson (1998:1) mengatakan bahwa keterampilan sosial membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan lain-lain.

Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Sosial Anak

Perkembangan keterampilan sosial anak sangat dipengaruhi oleh kondisi anak dan lingkungan sosialnya, baik orangtua, teman sebaya dan masyarakat sekitar. Apabila kondisi anak dan lingkungan sosial dapat memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif maka anak akan mencapai keterampilan sosial yang baik.

Faktor- faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak antara lain faktor internal, faktor eksternal dan faktor eksternal dan internal. Natawidjaya (dalam

Setiasih, 2006:13-14) menjelaskan bahwa faktor internal merupakan faktor yang dimiliki manusia sejak dilahirkan yang meliputi kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, dan sifat-sifat kepribadiannya. Faktor luar yaitu yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah anak dilahirkan serta terdapat pada lingkungan seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan lingkungan masyarakat. Faktor internal eksternal adalah faktor yang terpadu antara faktor luar dan dalam yang meliputi sikap, kebiasaan, emosi dan kepribadian.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak bisa didapat dari faktor anak itu sendiri, faktor dari luar dan gabungan antara faktor dari dalam diri anak dan faktor luar. Faktor dari dalam diri anak sudah ada sejak dilahirkan yang sudah terbentuk sejak awal dan bisa dikembangkan. Sedangkan faktor dari luar terbentuk karena pengaruh dan dorongan dari lingkungan. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik bisa di dapat dari gabungan kedua faktor tersebut, yaitu karena bakat dari dirinya sendiri dan pengaruh dan masukan yang didapat anak dari luar.

Konsep Dasar Kerjasama

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun Anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain. Salah satu ciri khas keterampilan sosial yang berkembang adalah kerjasama, belajar kerjasama yang mengembangkan kognitif maupun sosial.

Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan oranglain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang. Pada umumnya kerjasama menganjurkan persahabatan, akan tetapi kerjasama dapat dilakukan diantara dua pihak yang tidak bersahabat, atau bahkan bertentangan. Kerjasama diantara dua pihak yang bertentangan dinamakan kerjasama berlawanan (antagonic cooperation), merupakan suatu kombinasi yang amat produktif dalam masyarakat modern. (Carol seefeldt & Barbara, 2008 :177)

Makna kerjasama merupakan sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan oranglain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Hubungan kerjasama bermakna bagi diri atau kelompok sosial sendiri, maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan- harapan, motivasi, sikap dan lain-lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka, dan praduga. Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. (Yudha & Rudyanto, 2005:39).

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, kerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

Tujuan Kerjasama

Seorang anak diciptakan memiliki kelebihan dan kekurangan masing- masing, sehingga seorang anak selalu membutuhkan kehadiran orang lain. Seorang anak dalam melakukan kegiatan permainan berkelompok memerlukan kerjasama dengan anak yang lain, anak pasti akan memilih teman sebaya yang memiliki pemikiran yang sama dengannya agar dapat menyelesaikan sebuah permainan dengan baik.

Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu. Hafsah (2000:1) mengatakan bahwa pada dasarnya, maksud dan tujuan dari sebuah kerjasama adalah bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerja sama tersebut harus memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar, akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak,

sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Begitu juga dengan anak, jika kedua anak saling bekerjasama untuk menghasilkan atau menyelesaikan sesuatu, maka kedua anak harus memiliki peran dan menggunakan kekuatan dan pemikiran masing-masing untuk bekerjasama atau saling berhubungan.

Menurut Yudha (2005: 54) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak TK tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Selain itu juga dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Berdasarkan dua pendapat para ahli mengenai tujuan kerjasama dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Dari uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan. bermain.

Teori Bermain

Bermain merupakan sebuah kesatuan yang komplek yang merupakan aktivitas spontan, unik, tidak direncanakan, dan aktif baik kemampuan motorik maupun kognitif. Adapun teori bermain adalah sebagai berikut (Suherman, 1999:56) yaitu :

1. Teori Rekreasi

Teori ini dikemukakan oleh Schaller pada tahun 1841 dan Lazarus pada tahun 1884 yang menyebutkan “bahwa permainan adalah suatu kesibukan untuk menenangkan pikiran dan untuk beristirahat”, misalnya pada orang yang sibuk bekerja maka orang perlu bermain untuk mengembalikan energinya yang hilang dan untuk kesegaran badan.

2. Teori Kelebihan Tenaga atau Teori Pelepasan Teori ini dikemukakan oleh Herbert Spencer dari Inggris pada tahun 1968, “bahwa kegiatan bermain pada anak karena ada kelebihan tenaga”. Dengan adanya tenaga yang berlebihan pada diri anak dapat dilepaskan melalui kegiatan bermain, sehingga dalam diri anak tetap terjaga.

Teori Atavistik Seorang psikolog dari Amerika yang bernama Stanley Hall pada tahun 1970 yang menyatakan bahwa “di dalam permainan akan timbul bentuk-bentuk perilaku seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami oleh nenek moyang”, contohnya bermain kelereng yang telah dilakukan sejak zaman Yunani kuno dan tetap dilakukan sampai sekarang.

3. Teori Biologis Tokoh dalam teori ini adalah Karl Gross dari Jerman pada tahun 1905 yang kemudian dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori pada tahun 1907 dari Italia. Teori ini mengatakan bahwa “permainan mempunyai tugas-tugas biologis untuk melatih bermacam-macam fungsi jasmani dan rohani.

4. Teori Psikologi Dalam Sigmund Freud tahun 1961 dan Adler tahun 1967 adalah tokoh dalam teori ini. Freud mengatakan bahwa “permainan merupakan bentuk pemuasan nafsu seksual di daerah bawah sadar”, sedangkan menurut Adler “permainan merupakan nafsu di daerah bawah sadar yang bersumber dari adanya dorongan nafsu untuk berkuasa”.

5. Teori Fenomenologi Teori ini dikemukakan oleh Prof. Kohnstamm dari Belanda pada tahun 1985, bahwa “permainan merupakan suatu fenomena atau gejala nyata, yang mengandung unsur suasana permainan, jadi tujuan bermain adalah permainan itu sendiri”.

Berdasarkan teori-teori bermain menurut para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan bermain yang berasal dari kelebihan tenaga dapat disalurkan untuk melatih fungsi jasmani dan rohani yang dapat memuaskan nafsu bawah sadar yang merupakan suatu fenomena atau gejala nyata yang mengandung unsur suasana bermain.

Tahapan Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkategorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis

kegiatan bermain lebih tinggi tingkatannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya. Mildred Parten dan Jean Piaget memiliki pendapat tentang tahapan perkembangan bermain anak. Menurut Mildred Parten yang meneliti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak, terdapat enam tahapan perkembangan bermain dapat dilihat dan diamati ketika anak-anak melakukan kegiatan bermain. Perkembangan kegiatan bermain dari tingkat sederhana sampai tingkat yang tinggi. Tahapan perkembangan tersebut adalah (1) Unoccupied play yaitu mengamati kegiatan oranglain, bermain dengan tubuhnya, naik turun tangga, berjalan kesana-kemari tanpa tujuan bila tidak ada yang menarik perhatiannya, (2) Onlooker play yaitu mengamati, bertanya dan berbicara dengan anak lain tetapi tidak ikut bermain, (3) Solitary Play yaitu bermain sendiri dan tidak terlibat dengan anak lain, (4) Paralel Play yaitu bermain berdampingan atau berdekatan dengan anak lain menggunakan alat, tetapi bermain sendiri, (5) Associative Play yaitu bermain dengan anak lain dengan jenis permainan yang sama, terjadi percakapan tetapi tidak terlibat dalam kerjasama. (Mayke, 2001:21-23)

Jean Piaget memiliki pendapat lain tentang tahapan perkembangan bermain. Anak usia dini akan melewati tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari permainan sensori motor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indra sampai memasuki tahap tertinggi bermain, yaitu bermain yang ada aturannya, dimana anak dituntut untuk menggunakan nalar. Tahapan kegiatan bermain menurut Piaget yaitu; (1) Permainan sensori motorik ($\pm 3/4$ bulan – 1/2 tahun), kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut reproductive assimilation. (2) Permainan Simbolik ($\pm 2-7$ tahun), merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. (3) Permainan sosial yang memiliki aturan ($\pm 8-11$ tahun), pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with

rules dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan. (4) Permainan yang memiliki aturan dan olahraga (11 tahun keatas), kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya. (B.E.F. Montolalu, 2009:2.17-2.19)

Jika dilihat tahapan perkembangan bermain Piaget maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain yang tadinya dilakukan untuk kesenangan lambat laun mempunyai tujuan untuk hasil tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik

Konsep Permainan Angin Puyuh

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan, setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar, misalnya belajar naik sepeda sendiri beresiko jatuh dan melompat bisa beresiko kaki terkilir. Melalui permainan, anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran. Aktivitas bermain merupakan suatu rangkaian usaha kegiatan di TK. Kegiatan yang dilakukan membutuhkan pengaturan lingkungan bermain dan belajar anak serta alat-alat permainan yang dibutuhkan. Di TK ada dua kategori bermain, yaitu bermain bebas dan bermain terpimpin.

Permainan angin puyuh adalah salah satu jenis permainan terpimpin yang membutuhkan kerjasama anak dalam kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial. Di dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu. (B.E.F Montolalu. 2009:7.29)

Kekuatan atau kelebihan dari permainan angin puyuh ini adalah bahwa permainan ini berbentuk permainan lomba yang menarik untuk dimainkan anak secara berkelompok atau membentuk tim. Anak melakukan permainan dengan anggota

timnya. Permainan ini memiliki kolaborasi sehingga media yang digunakan selalu berbeda. Permainan angin puyuh yang sebenarnya menggunakan media bola pingpong, tetapi untuk menambah ketertarikan anak dengan permainan angin puyuh, peneliti membuat kolaborasinya. Anak yang biasanya bermain satu jenis permainan dengan satu media, bisa melakukan satu jenis permainan dengan media yang berbeda seperti kantong plastik, lilin, sedotan dan bulu ayam. Sehingga peneliti mempunyai keinginan untuk menerapkan permainan angin puyuh di kegiatan bermain, agar anak bisa belajar mengembangkan keterampilan sosial tidak hanya melalui kegiatan tugas dan perilaku sehari-hari tetapi juga melalui sebuah permainan.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau classroom action research. Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan kerjasama melalui permainan pada anak-anak kelompok B di TK Nurul Falah Mendana.

Menurut Hopkins (dalam Masnur, 2010:8) PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Dalam penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya keterampilan sosial kelompok B TK Nurul Falah Mendana. Alternatif pemecahannya dengan permainan angin puyuh. Proses pelaksanaan tindakan dilakukan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil.

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas pengamatan, pendahuluan atau perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Perencanaan tindakan, pemberian tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terdiri secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian kelas.

PEMBAHASAN

Keterampilan sosial dan kerjasama anak merupakan hal yang harus dimiliki anak sejak usia dini. Keterampilan sosial dan kerjasama akan membantu anak mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial dan kerjasama anak bisa dilatih dengan bermain, karena bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Dalam pasal 33 konvensi hak-hak anak (dalam Mayke, 2010:16) disebutkan hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia yang bersangkutan untuk turut serta bebas dalam kehidupan budaya seni.

Keterampilan sosial bisa dipengaruhi beberapa faktor seperti orangtua, lingkungan sosial, teman sebaya, masyarakat, dan kondisi anak sendiri, sehingga diperlukan sebuah hubungan yang tepat antara anak dengan lingkungan dan perkembangan aspek sosial yang baik bagi anak. Seperti yang dikemukakan oleh Collins (dalam Thobroni:33) bahwa aspek sosial pada perkembangan anak mencakup bentuk relasi yang tepat dengan keluarga, teman, dan lingkungan untuk mempertahankan harga diri yang dicapai. Untuk meningkatkan keterampilan sosial diperlukan kerjasama. Kerjasama itu bisa didapat dari kerjasama orangtua, guru dan masyarakat untuk bersama-sama menanamkan perilaku sosial anak yang baik. \

Kerjasama adalah aktivitas dua orang lebih atau lebih untuk mencapai tujuan bersama. Kerjasama bisa dilakukan dalam permainan untuk mendapatkan hasil yang baik. Menurut Arends (dalam zainal dkk:175) mengatakan bahwa belajar bekerjasama dapat saling menguntungkan antara anak yang berprestasi rendah dan anak yang berprestasi tinggi, yang bekerjasama dalam tugas-tugas akademik. Tujuan kerjasama itu sendiri untuk menyelesaikan atau menghasilkan sesuatu. Manfaat yang bisa diambil dalam sebuah kerjasama antar anak salah satunya untuk menciptakan hubungan yang baik antar anak serta meningkatkan rasa kesetiakawanan yang akan mendorong terciptanya keterampilan sosial pada diri anak.

Kegiatan bermain yang bisa meningkatkan sebuah interaksi dan hubungan yang meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak di TK Nurul Falah Mendana adalah dengan bermain angin puyuh. Permainan angin puyuh di TK Nurul Falah ini

tidak hanya akan membantu peningkatan keterampilan sosial dan kerjasama, tetapi juga mengembangkan aspek lainnya.

Seperti yang dikemukakan oleh Athey dan Hendrick (dalam Montolalu:1.14) bahwa bermain memberi anak-anak kesempatan untuk menguji tubuhnya, melihat seberapa baik anggota tubuhnya berfungsi. Misalnya dalam kegiatan meniup, bisa mengembangkan fisik motorik halus anak. Kegiatan meniup melatih anak kerja keras dalam mencapai sesuatu, dilihat dari usaha keras dan kegigihan anak mengeluarkan udara, bukan menghirup udara. Ada anak yang tidak bisa meniup, hanya keluar suara dari mulut tapi bukan udara. Meniup mungkin terlihat seperti hal yang mudah bagi orang dewasa, namun bagi anak-anak merupakan suatu tantangan. Dilihat dari permainan angin puyuh kantong plastik, beberapa anak tidak bisa membuat kantong plastik terisi udara dengan penuh karena yang keluar dari mulut hanya suara tanpa udara hasil meniup. Ketika bermain angin puyuh, anak juga harus tiarap di lantai agar bisa melakukan permainannya. Anak juga belajar berkomunikasi dengan temannya, sehingga terlihat yaitu peningkatan bahasa anak. Saat bermain ada anak menyemangati dirinya sendiri dengan berkata “aku bisa”, anak-anak lain yang belum bermain menyemangati temannya dengan yel-yel “semangat” ada juga yang dengan semangatnya berdoa dulu sambil mengangkat tangan agar bisa menyelesaikan permainannya. Selain itu dalam pengembangan kognitif, seperti anak bersemangat berhitung 1,2,3 saat permainan di mulai. Selain itu dari segi Seni dengan bernyanyi merupakan kegiatan seni untuk mengekspresikan kegembiraan dan meningkatkan kreativitas anak.

Aspek sosial yang terlihat dari permainan angin puyuh ini yaitu, anak melakukan kegiatan bersama dengan teman dalam kelompoknya. Mempertahankan hubungan yang sudah terbina, dan mencari pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman dalam kelompoknya.

Permainan angin puyuh juga dapat meningkatkan aspek emosi atau kepribadian anak. dalam kegiatan bermain bersama kelompoknya, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri dan harga diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena merasa mempunyai kompetensi tertentu.

Aspek lain yang bisa diambil dari permainan angin puyuh ini yaitu untuk mengasah ketajaman penginderaan. Penginderaan meliputi penglihatan, pengecapan dan perabaan. Dengan permainan angin puyuh dapat mengasah penglihatan karena membantu anak melihat bentuk, warna, melalui media permainan angin puyuh. Untuk itu, kegiatan permainan berkelompok ini akan melatih anak dalam kerja keras, kerjasama, dan keterampilan sosial itu sendiri.

Hasil penelitian sebelum tindakan pada siklus I, yaitu kegiatan pra siklus menunjukkan bahwa anak dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan kerjasama melalui permainan angin puyuh memerlukan bimbingan dan arahan. Anak masih kurang dalam mengikuti aturan permainan, mendengarkan penjelasan materi permainan dengan tenang dan kerjasama. Kesulitan tersebut, dapat diatasi dengan menggunakan kolaborasi permainan angin puyuh yang menumbuhkan minat dan kreativitas anak sehingga kegiatan permainan tidak membosankan. Kegiatan permainan disini membantu anak dalam meningkatkan keterampilan sosial yang menarik dan menjadi kesukaan anak sehingga anak tidak bosan untuk berlatih .

Permainan angin puyuh ini adalah kegiatan yang sesuai untuk melatih kerjasama yang ada pada diri anak, kreativitas anak untuk bermain dan menyelesaikan permainannya akan membantu anak menumbuhkan interaksi dengan teman dalam kelompok bermainnya. Dalam kegiatan bermain yang sudah dilakukan dalam setiap siklus, peneliti selalu menyisipkan contoh gerakan yang dapat dikembangkan anak dalam peningkatan keterampilan sosialnya. Peneliti juga mengajak anak untuk kreatif dalam menyelesaikan permainan tersebut dan sejalan dengan keinginan anak, cara anak melakukan gerakan ketika sedang berinteraksi atau bekerjasama ketika kegiatan berlangsung.

Pada siklus I, keberhasilan penilaian keterampilan sosial anak dalam permainan angin puyuh menunjukkan 45% dari target yang ditetapkan >80%. Hal ini karena anak masih dalam tahap belajar, belum terbiasa untuk dalam permainan angin puyuh, masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan permainan dengan baik seperti mau mendengar guru menyampaikan materi permainan, mau mengikuti aturan permainan dan aspek lain dalam penilaian.

Pada siklus II permainan yang dilakukan adalah permainan angin puyuh lilin dan sedotan, keberhasilan penilaian permainan angin puyuh telah mencapai 70%. Hal tersebut menunjukkan kemampuan siswa lebih meningkat. Pada siklus III, peningkatan kemampuan keterampilan sosial dalam permainan angin puyuh tersebut mencapai 90%, dibuktikan adanya keberhasilan dalam siklus III ini yaitu sebanyak 18 anak berhasil melakukan 10 indikator penilaian perkembangan keterampilan sosialnya.

Kegiatan permainan angin puyuh ini lebih memotivasi anak untuk menumbuhkan minat anak dalam kegiatan bermain. Anak akan terbiasa dalam kerjasama dengan teman dan lebih baik dalam berinteraksi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan angin puyuh dengan kerjasama dapat meningkatkan keterampilan sosial anak sesuai dengan analisis data, terlihat dari hasil pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Aktivitas permainan angin puyuh dengan kerjasama meningkat dari pra siklus, siklus I sampai siklus III.

Dari 20 anak, dapat dilihat jumlah anak yang memiliki keterampilan sosial dan kerjasama yang baik. Pada siklus 1 atau sebesar 45% yang termasuk pada kategori kurang dan pada siklus II sebesar 70% yang berarti termasuk kategori cukup, dan siklus III sebesar 90%. Aktivitas permainan angin puyuh dengan kerjasama meningkat dari siklus I sampai siklus III.

Keterampilan sosial dan kerjasama setelah mengikuti kegiatan bermain angin puyuh mengalami perubahan yang baik. Perubahan tersebut terlihat sekali ketika anak berinteraksi dengan teman dalam permainan kelompok. Anak dapat aktif dalam proses kegiatan pembelajaran, serta anak menjadi tertarik dan antusias mengikuti kegiatan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqip, Zainal dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung : CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsini. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : PT Rineka Cipta. Montolalu, B.E.F. 2009. Bermain dan Permainan Anak. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hariwijaya, M & Bertiani Eka Sukaca. 2009. PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini. Yogyakarta: Mahadika Publishing.
- Hurlock, E. B., 1999. Perkembangan Anak Jilid 1(Edisi 6). Jakarta : Erlangga.
- Mulyasa, E. 2009. Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2010. Melaksanakan PTK itu mudah. Jakarta : Bumi Aksara
- Saputra, Yudha M & Rudyanto. Pembelajaran kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Seefeldt, Carol & Barbara.2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra, Mayke S.2001. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Thobroni, M & Fairuzul Mumtaz. 2011. Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan. Yogyakarta: Katahati.
- Wardhani, Igak. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Universitas Terbuka.
- WJS, Purwadarminta. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka