
UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (HUHUIAN)

Halimatus Sadiah¹ Mutiara Swandhina*² Siti Noor Rochmah³
Universitas Sebelas April¹²³

Article Info

Article history:

Diterima 18 Feb 2024

Disetujui 25 Feb 2024

Dipublikasikan 30 Mar 2024

Keywords:

Keterampilan sosial
Permainan tradisional
huhuian

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemikiran bahwa keterampilan sosial sangat penting. Keterampilan sosial sangat berpengaruh terhadap kehidupan seseorang untuk pencapaian kematangan dalam bersosialisasi. Penelitian dikemas dalam tiga tahapan yaitu memperoleh gambaran keterampilan sosial awal anak, proses pelaksanaan permainan tradisional huhuian, dan setelah penerapan permainan tradisional Huhuian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan permainan tradisional sebagai stimulasi bagi anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek berjumlah sepuluh anak. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Penelitian difokuskan pada pembentukan pembiasaan sehari-hari, seperti menolong teman, tidak mencela teman, menerima kekalahan, menaati aturan permainan, sabar menunggu giliran, mengikuti kegiatan sampai akhir, tidak pilih-pilih teman dan bekerjasama dengan teman. Hasil penelitian menunjukkan semua anak mengalami peningkatan yang berarti. Keterampilan sosial yang dihasilkan dari siklus I sebesar 43% , siklus II meningkat sebesar 64% dan siklus III meningkat lebih signifikan sebesar 82%. Perbaikan yang dihasilkan dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional huhuian dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved

Corresponding Author:

Mutiara Swandhina,
PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas April
JL. Angkrek Situ No. 19, Sumedang
Email: mutiswandhina_fkip@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Anak sebagai individu merupakan makhluk sosial, hendaknya dibekali dengan keterampilan sosial baik secara verbal maupun non verbal agar dia memiliki kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial sangat penting ditanamkan sejak usia dini, karena pada masa usia dini merupakan masa keemasan (*golden age*). Pada masa tersebut merupakan masa peka dalam perkembangan berfikir logis, yang mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan segala potensinya. Yusuf (Chandrawaty, et al., 2020) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta

bekerjasama. Berdasarkan observasi awal di kelompok A (usia 4-5 tahun) Kober Asy-Syifa, dari 10 anak ada 7 anak yang belum mampu menunjukkan sikap sosialnya dengan baik, seperti kurangnya bersikap kooperatif dengan teman, kurangnya memiliki rasa empati terhadap teman, kurangnya menunjukkan sikap toleransi terhadap teman, dan kurangnya menghargai sesama teman. Faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial di kelompok A (usia 4-5 tahun) Kober Asy-Syifa diantaranya, kesibukan orang tua yang mayoritas bekerja sebagai petani, karena kesibukan serta keterbatasannya mendampingi anak sehingga belum maksimal dalam menstimulasi keterampilan sosialnya.

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan kecakapan yang perlu dimiliki setiap orang tak terkecuali anak usia dini, karena itu Leon (Mendo et. al., 2018:2) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan bagian dari kecakapan hidup (*life skills*). Keterampilan sosial adalah perilaku yang mengekspresikan ide, perasaan, pendapat, kasih sayang, mempertahankan atau meningkatkan hubungan dengan orang lain, dalam memecahkan dan memperkuat situasi sosial. Peningkatan perilaku sosial yang pesat terjadi ketika anak berada pada masa anak-anak awal atau prasekolah karena bertambahnya pengalaman sosial anak. Menurut David dan Johnson (Agusniatih dan Monepa, 2019:71), keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses interpersonal, kemampuan untuk memahami perasaan, sikap dan motivasi orang lain tentang apa yang mereka katakan dan lakukan, kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif, serta untuk membangun hubungan yang efektif dan kooperatif. Sedangkan menurut Istianti (2015:34) keterampilan sosial ini dapat dilihat dalam berbagai bentuk perilaku: pertama, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (*intrapersonal*), seperti mengelola emosi, memecahkan masalah sosial secara tepat, mengolah informasi dan memahami emosi orang lain; kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (*interpersonal*) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan cara anak dalam melakukan interaksi baik itu dilihat dari bentuk perilaku maupun dalam bentuk komunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan individu untuk membangun atau mempertahankan hubungan yang positif dalam interaksi sosial. Anak yang mempunyai keterampilan sosial, diharapkan dapat berinteraksi dengan lingkungannya melalui cara-cara yang sesuai dengan tuntunan sosial, yang indikatornya meliputi perilaku kerjasama, empati, tidak mementingkan diri sendiri, dan kemurahan hati. Sebaliknya anak yang tidak memiliki keterampilan sosial akan mengalami kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya.

Yusuf (Chandrawaty, et. al., 2020:543) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma, moral dan tradisi kelompok, meleburkan diri menjadi satu dan berkomunikasi serta bekerjasama satu sama lain. Keterampilan sosial melibatkan berbagai ciri seperti perilaku interpersonal, pengaturan diri, dukungan terhadap kesuksesan akademik, penerimaan teman sebaya, dan kemampuan berkomunikasi. Berbagai ahli mengemukakan ciri-ciri kemampuan membina hubungan, sementara anak usia dini juga mengalami pola perilaku sosial tertentu. Peraturan pendidikan Indonesia juga mengakui pentingnya perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini. Keterampilan sosial memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia, hal ini dikarenakan sejak lahir hingga akhir hayat manusia tidak terlepas dengan orang lain dalam melangsungkan hidupnya. Oleh karena itu, manusia disebut sebagai makhluk sosial, karena selama hidupnya manusia akan bergantung dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Maka daripada itu, penanaman keterampilan sosial perlu dikembangkan sejak usia dini agar kelak anak dalam kehidupannya dapat berkembang secara optimal dalam sosialnya.

Permainan tradisional adalah permainan yang melibatkan anak-anak secara langsung, melalui permainan tradisional dapat melatih kreativitas anak, mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak, mengembangkan kemampuan motorik anak, mengoptimalkan kemampuan kognitif memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak serta sebagai media pembelajaran nilai-nilai budaya. Permainan tradisional dimainkan minimal oleh dua orang serta menggunakan alat-alat yang sederhana dan mudah dicari serta didapatkan dilingkungannya. Menurut Iswinarti, (2017:7) permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Pada umumnya permainan ini dimainkan oleh anak-anak, karena dunia anak-anak adalah bermain dan memiliki banyak imajinasi.

Wahyuningsih (Pratiwi & Kristanto, 2015:25) menyatakan bahwa permainan tradisional atau biasa yang disebut dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya, serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional pada umumnya dimainkan secara berkelompok atau minimal dua orang. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional jenis permainan yang sudah ada sejak lama dan diwariskan dari generasi ke generasi, serta suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara tradisional dengan tujuan untuk menciptakan rasa puas bagi orang yang memainkannya. Permainan tradisional biasanya dimainkan dalam kelompok setidaknya dua orang.

Salah satu permainan tradisional yang dikenal di tatar Sunda adalah permainan *huhuian*, menurut Kurniati, (2016:89) permainan *huhuian* ini memiliki peranan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak diantaranya; keterampilan dalam bekerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam mentaati aturan (disiplin), serta keterampilan dalam menghargai orang lain. Di dalam Permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam kehidupan masyarakat seperti nilai kejujuran, kerjasama, kepemimpinan, dan sportifitas serta terdapat indikator-indikator keterampilan sosial didalamnya. Seperti halnya permainan tradisional *huhuian* yang berasal dari Jawa Barat. Permainan "*huhuian*" ini menceritakan tentang tahapan menanam ubi yang didalamnya terdapat tahap pertumbuhan dari ubi itu sendiri. *Huhuian* merupakan permainan yang dimainkan dengan melakukan perilaku menyerupai *hui* (ubi) permainan ini diawali dengan membentuk formasi duduk berbanjar sambil berpegangan antara satu dan yang lainnya. (Kurniati, 2016:88). Permainan *huhuian* ini memiliki peranan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak diantaranya; keterampilan dalam bekerja sama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam mentaati aturan (disiplin), serta keterampilan dalam menghargai orang lain. Dengan demikian, permainan tradisional *huhuian* tidak hanya menjadi bagian dari warisan budaya Jawa Barat, tetapi juga memiliki nilai dalam pengembangan keterampilan sosial anak, mempromosikan interaksi positif, dan membentuk nilai-nilai penting dalam kehidupan.

Adapun Langkah-Langkah Permainan *Huhuian* Sebagai berikut:

a. Alat

1. Tiang
2. Pohon yang aman untuk anak

b. Cara bermain

1. Dimainkan minimal oleh lima orang anak.
2. Dalam permainan ini ada yang berperan menjadi nini (nenek) atau aki (kakek) atau keduanya, pemain diundi dengan bermain *hompimpa*, *nal nel nol* dan lain-lain.

a. Hompimpa

Untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan atau menentukan siapa yang bertugas menjadi kucing (penjaga) harus melakukan *hompimpa*, caranya para pemain berkumpul membentuk lingkaran. Kemudian membolak-baliknya telapak tangannya, sambil bernyanyi (kakawihan).

“Hompimpa alaihum gambreng....

Nek Ijah pake baju rombreng”

Ketika lagu berhenti, maka para pemain juga berhenti membolak-balikkan telapak tangannya. Telapak tangan pemain yang menghadap kearah yang sama nangkak /nangkub boleh keluar tidak mengikuti *hompimpa*, proses itu dilakukan secara berulang-ulang hingga hanya tersisa dua pemain.

b. Nal nel nol

Permainan ini dilakukan untuk menentukan siapa yang bertugas kucing (penjaga). Para pemain berkumpul membentuk lingkaran, lalu mengepalkan satu tangan, dan ada satu pemain yang menepuk tangan para pemain yang mengepal dengan bernyanyi (kakawihan).

Nal nel nol

Perekedel ngajendol

Saha nu ucing budak ieu....

Disaat lagu berhenti, disalah satu tangan pemain yang lainnya atau dirinya maka dinyatakan kalah dan menjadi kucing (penjaga).

3. Anak yang terpilih menjadi aki atau nini bermain sebagai pencabut *hui*, dan anak yang lainnya berperan sebagai *hui*.

4. Anak-anak yang bertugas menjadi *hui*, membentuk formasi berbaris dengan posisi duduk atau jongkok, sambil saling memegang badan teman (berpelukan) yang ada didepan. Ikatan tangan tersebut harus kuat sehingga tidak mudah patah. Dan anak yang berada di paling depan berpegangan ke tiang atau pohon.

5. Setelah anak yang berperan sebagai *hui/ubi* siap untuk memulai permainan, maka aki dan ini akan segera memulai dengan menyanyikan sebuah lagu

Klenang kleneng samping koneng

Kledat kledut samping butut.

Toroktok.....

6. Kemudian antara nini atau aki dan *hui* saling bertanya jawab antara *hui* (pemain) dan Nini atau Aki

<i>Hui</i>	: <i>Saha eta?</i>	<i>Ubi</i>	: Siapa?
<i>Nini atau Aki</i>	: <i>Aki jeung Nini</i>	<i>Nenek atau kakek</i>	: Kakek
<i>Hui</i>	: <i>Rek naon?</i>	<i>sama nenek</i>	
<i>Nini atau Aki</i>	: <i>rek melak hui</i>	<i>Ubi</i>	: Mau apa?
		<i>Nenek atau kakek</i>	: Mau
		<i>menanam ubi</i>	

Kemudian nini dan aki kembali menyanyikan lagu *klenang kleneng* dan dilanjutkan dengan percakapan berikutnya.

<i>Hui</i> : Saha eta?	Ubi : Siapa?
<i>Nini atau Aki</i> : Aki jeung Nini	Nenek atau kakek : Kakek sama nenek
<i>Hui</i> : Rek naon?	Ubi : Mau apa?
<i>Nini atau Aki</i> : Rek ngala hui	Nenek atau kakek : Manen ubi
<i>Hui</i> : Can beutian	Ubi : Belum berbuah

Kemudian nini dan aki kembali menyanyikan lagu klenang kleneng dan dilanjutkan dengan percakapan berikutnya.

<i>Hui</i> : Saha eta ?	Ubi : Siapa itu?
<i>Nini atau Aki</i> : Aki jeung <i>Nini</i>	Nenek atau kakek : Kakek sama nenek
<i>Hui</i> : Rek naon ?	Ubi : Ada apa?
<i>Nini atau Aki</i> : Rek ngala <i>hui</i>	Nenek atau kakek : Mau memanen ubi
<i>Hui</i> : Pek weh <i>ala</i>	Ubi : Iya silahkan, petik saja

Pada saat sudah diperbolehkan untuk memanen (mencabut) *hui*, maka nini dan aki pun segera melaksanakan tugasnya, dengan mencabut *hui* satu per satu. Sementara *hui* tetap mempertahankan agar dia tidak di ambil oleh aki dan nini, dengan memperat pegangan satu dengan yang lainnya.

7. Setelah semua *hui* terlepas dan dikumpulkan dalam suatu tempat yang ditentukan, biasanya dalam sebuah lingkaran yang sebelumnya sudah dibuat. Dengan cerita seolah-olah *hui* itu dikukus.

8. Nini dan aki akan memeriksa apakah *hui* yang dia miliki sudah matang atau belum, memijat kepala anak-anak yang menjadi *hui*

9. Ketika *hui* sudah matang, aki dan nini seolah-olah memberi bumbu pada *hui* yang sudah matang. Dengan tangan yang seperti sedang menaburi bumbu. “*diuyahan heula ah* (diberi garam dulu ah)”

10. Pada saat akan dimakan *hui* memiliki kesempatan untuk lari menghindari nini dan aki yang akan memakannya.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis & Taggard (Pahleviannur, et al., 2022) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planing*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Kemmis dan Mc. Taggart (Pahleviannur, et al., 2022:28) mengemukakan bahwa komponen tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) terintegrasi dalam satu kegiatan, karena kedua kegiatan tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena harus dilakukan secara bersamaan. Adapun teknik yang pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Terdapat delapan indicator yang menjadi tujuan penilaian kemampuan sosial anak pada penelitian ini yaitu, (1) menolong teman saat teman mengalami kesulitan, (2) Tidak mencela teman yang lain, (3) Menerima kekalahan dalam permainan, (4) mentaati peraturan permainan, (5) Sabar menunggu giliran, (6) mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir, (7) bermain tanpa pilih-pilih teman, (8) bekerjasama dengan teman. Data yang didapatkan dari hasil observasi dan

dokumentasi akan dikuantifikasi kedalam data numerik (angka) yang dianalisis dengan cara membandingkan hasil dari kemampuan awal, siklus 1, 2 dan 3. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase sebagai berikut:

Jumlah perolehan nilai anak

Nilai kemampuan individu = $\frac{\text{Jumlah perolehan nilai anak}}{\text{Jumlah aspek} \times \text{standar nilai tertinggi}} \times 100\%$

Jumlah aspek x standar nilai tertinggi

Adapun kriteria sebagai interpretasi data hasil aktifitas anak adalah:

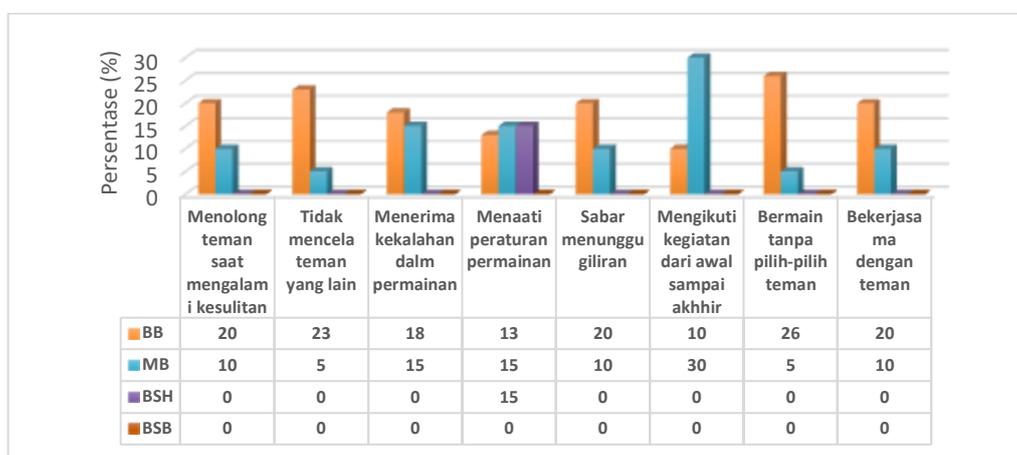
- 1). Sangat baik 80%-100%
- 2). Baik 66%-79%
- 3). Cukup 56%-65%
- 4). Kurang 40%-55%
- 5). Gagal 30%-39%

(Arikunto, 2001:24)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus melalui permainan tradisional *huhuan* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak usia dini di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022-2023, mengalami kenaikan yang signifikan dan memuaskan. Berikut ini merupakan rekapitulasi kondisi awal kemampuan sosial anak:



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Kondisi Awal Kemampuan Sosial Anak

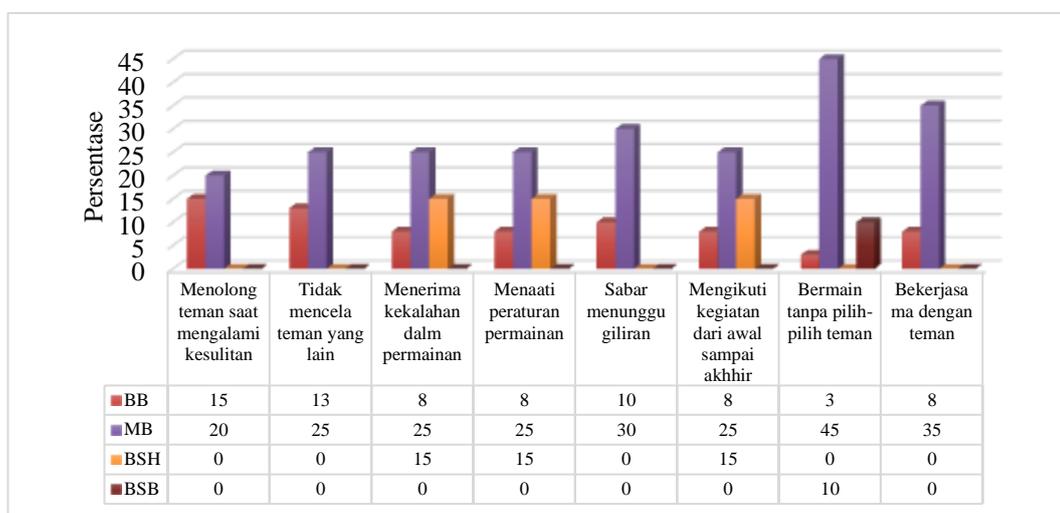
Pelaksanaan Tindakan penelitian ini dilaksanakan melalui tiga siklus tindakan pembelajaran. Hasilnya diuraikan pada pembahasan berikut ini:

SIKLUS I

Pelaksanaan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023 di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang, yang dilaksanakan didalam kelas. Diikuti oleh anak Kelompok A sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Sesuai prosedur penelitian, maka siklus I ini dilaksanakan melalui empat tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan

tindakan, tahap observasi dan tahap evaluasi. Tindakan pada siklus 1 belum memberikan efek yang cukup signifikan. Pendidik berupaya untuk menjelaskan permainan “*huhuian*”, namun anak masih kurang aktif dalam bermain, anak masih ada yang belum serius dalam bermain dan anak masih belum memahami secara keseluruhan permainan *huhuian* ini. Hal ini terjadi karena anak belum mengenal permainan tradisional *huhuian* yang kini sudah tidak dimainkan lagi oleh kebanyakan orang.

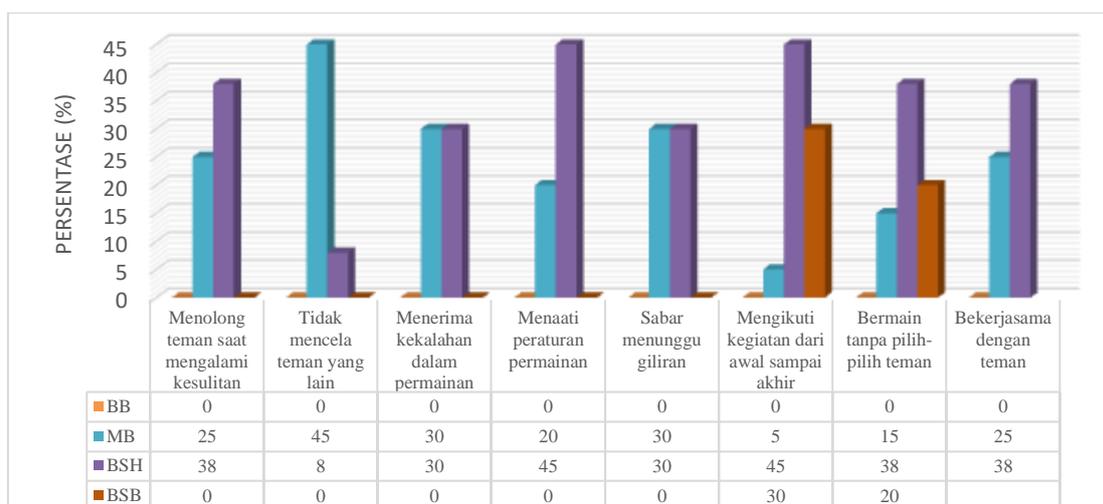
Secara umum keterampilan sosial anak mengalami kenaikan yang namun belum berkembang secara optimal, karena belum sesuai dengan kriteria atau tujuan yang ditentukan. Hal ini berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I belum mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), namun di siklus I ini mendapat kriteria rata-rata dari seluruh anak yaitu Mulai Berkembang (MB) dengan persentase sebanyak 43%.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Sosial Anak Siklus 1

SIKLUS II

Pelaksanaan permainan *huhuian* pada siklus ke II selama 45 menit dilakukan pada hari Rabu tanggal 31 Mei 2023. Pelaksanaan siklus I dan siklus ke II dihadiri oleh 10 orang anak, 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Pelaksanaan siklus II ini dilakukan sesuai dengan tahap-tahap pada siklus I. Berdasarkan analisis dan refleksi siklus 1, pendidik berupaya agar anak mengerti dan memahami cara bermain dan apa yang harus dilakukan. Pendidik memberikan penjelasan dan mengajak anak terlebih dahulu menonton video permainan *huhuian*. Pendidik juga berusaha menjelaskan apa yang harus dilakukan anak ketika menghadapi hal-hal yang merupakan kesempatan untuk stimulasi kemampuan sosial anak, yaitu, memberi pengajaran pada anak agar menolong temannya ketika jatuh saat permainan berlangsung, tidak saling mencela dengan temannya, berlapang dada ketika kalah, bersabar menunggu giliran, serta bermain dengan seluruh teman. diperoleh gambaran bahwa tindakan siklus II telah mengalami perubahan dari prosentasi rata-rata kemampuan social anak 43% menjadi 64% dengan rata-rata anak sudah masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berikut ini diagram rekapitulasi hasil penelitian pada siklus kedua.

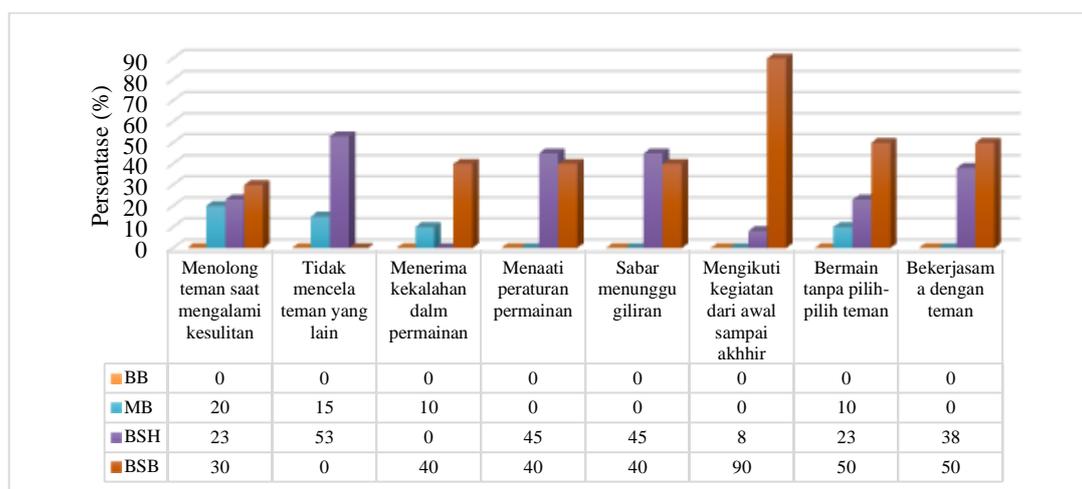


Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Sosial Anak Siklus 2

Pada siklus kedua kegiatan bermain permainan tradisional *huhuian* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak mengalami kenaikan yang signifikan, namun dinyatakan masih belum mencapai target kemampuan rata-rata anak. Persentase hasil diatas menunjukkan bahwa pada siklus kedua keberhasilan anak akan ditindak lanjuti pada siklus ketiga.

SIKLUS III

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 8 Juni 2023 di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten sumedang Tahun pelajaran 2022/2023. Materi pembelajaran yaitu tema Alam semesta dengan fokus kajian meningkatkan keterampilan sosial anak dengan teknik pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang sama dengan tindakan sebelumnya. Pembelajaran dimulai pada pukul 08.00 WIB – 09.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang anak. Pelaksanaan siklus III ini dilakukan dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi siklus 2. Stimulasi keterampilan sikap sosial anak pada siklus 3 yaitu dengan menambahkan video tentang sikap baik (tidak mencela) terhadap teman, sehingga diharapkan anak memiliki gambaran tentang bagaimana sikap dan perilaku baik kepada orang lain/teman. Selain itu pendidik juga memberikan dorongan agar anak termotivasi untuk melakukan sesuatu tanpa ketergantungan kepada orang lain dan menumbuhkan keterampilan sosial anak. Guru memberikan perhatian lebih kepada anak yang masih mengalami kesulitan dalam bermain. Berikut ini gambaran hasil rekapitulasi kemampuan sosial anak di siklus ketiga.



Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Kemampuan Sosial Anak

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, tampak jelas bahwa keterampilan sosial anak di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa sudah sangat baik. Dari 8 aspek perilaku yang diamati anak sudah berkembang sangat baik (82%) dengan rentang nilai rata-rata 3,29. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa sudah meningkat signifikan dari kondisi awal sebelum diadakannya penelitian ini. Nilai rata-rata yang didapat pada siklus III ini sudah mencapai 82% dan meningkat sebanyak 18% dari siklus sebelumnya. Dengan demikian, berdasarkan nilai tersebut maka keterampilan sosial anak di Kelompok A (usia 4-5 Tahun) Kober Asy-Syifa sudah meningkat lebih baik dari sebelumnya.

3.2. Pembahasan

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kemahiran dalam bergaul serta berinteraksi dengan orang lain. Elemen penting dalam keterampilan sosial adalah memahami dan mentaati peraturan serta disiplin, tujuannya untuk membiasakan anak dalam mentaati peraturan, memberi anak sebuah pedoman dalam bertingkah laku yang dapat diterima sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat itu. Memiliki rasa empati, tujuannya supaya anak dapat merasakan perasaan orang lain, mampu menerima perbedaan serta membantu anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Memiliki sikap kooperatif, tujuannya membiasakan anak dalam bekerjasama, serta dapat menghargai satu sama lain. Sebagaimana menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (Maulana, et. Al., 2018:4-5) menyatakan bahwa didapatkan tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang harus ditanamkan sejak usia dini diantaranya yaitu;

1. Empati, meliputi sikap penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada sesama.
2. Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi : komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi, kerjasama, penyelesaian konflik.
3. Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi: tata krama/kesopanan, kemandirian, tanggung jawab sosial.

Menurut Nurihsan (Darmawan, 2015:2) prinsip pembelajaran anak usia dini sejatinya bersifat kolaboratif, yang tidak menitikberatkan pada pengembangan satu aspek saja, tetapi berorientasi pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak (holistik).

Pembelajaran harus memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan belajar dan mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasannya sehingga menjadi lebih berdaya dan kompeten.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat dielaborasi bahwa permainan tradisional *huhuian* mempunyai peran dalam meningkatkan keterampilan sosial seperti pendapat Kurniati, (2016:89-90) yang menyatakan bahwa peranan permainan tradisional *huhuian* dalam mengembangkan keterampilan sosial anak diantaranya;

1. Keterampilan dalam bekerjasama karena dilakukan secara bersama-sama, beberapa indikator munculnya sikap kerjasama dalam permainan *huhuian* ditunjukkan dengan keterikatan yang berperan sebagai *aki* atau *nini* sebagai pencabut atau yang memanen *hui* dengan anak yang berperan sebagai *hui*. Adanya partisipasi dari semua pemain, melakukan kerjasama agar tidak terlepas dari pegangan.
2. Keterampilan dalam menyesuaikan diri saat proses peralihan peran yang terjadi saat permainan berlangsung.
3. Keterampilan anak dalam berinteraksi dengan mengajak teman untuk bermain bersama, adanya sikap untuk membantu teman dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.
4. Keterampilan dalam mengontrol diri yaitu sikap menahan diri untuk memainkan peran jika bukan gilirannya, mampu menghidari diri dari kegiatan yang membahayakan, serta mampu menyelesaikan konflik yang terjadi ketika mengikuti permainan.
5. Keterampilan dalam berempati yaitu munculnya rasa senang ketika mencapai keberhasilan dan memiliki pengalaman yang menyenangkan bersama teman.
6. Keterampilan dalam menaati peraturan memiliki prosedur yang jelas dan anak-anak mampu mengikutinya.
7. Keterampilan dalam menghargaia orang lain.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional *Huhuian* di Kober Asy-Syifa dapat disimpulkan:

1. Keterampilan sosial anak awal anak di kelompok A Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang Tahun pelajaran 2022/2023, belum berkembang dengan maksimal. Anak masih belum menunjukkan sikap empati terhadap teman, belum mentaati peraturan dan disiplin, serta belum mampu bersikap kooperatif dengan teman.
2. Proses permainan tradisional (*huhuian*) dalam meningkatkan keterampilan sosial di kelompok A Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang Tahun pelajaran 2022/2023 dimulai dengan perencanaan melalui persiapan RPPM, RPPH, RPP, menyiapkan tempat, menyiapkan media dan sarana pendukung sebelum permainan dan pelaksanaan permainan tradisional *huhuian*, melakukan observasi terhadap anak dengan indikator yang telah ditentukan dan melaksanakan refleksi. Selama proses pelaksanaan permainan tradisional *huhuian* keterampilan sosial anak distimulasi melalui kegiatan menonton video, penjelasan pendidik dan kegiatan langsung bermain *huhuian* saat kegiatan inti..
3. Keterampilan sosial anak di kelompok A Kober Asy-Syifa Desa Jayamandiri Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang Tahun pelajaran 2022/2023, menunjukkan peningkatan secara signifikan. Anak-anak mampu menunjukkan sikap empati, menaati aturan dan disiplin serta menunjukkan sikap kooperatif. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian dari prasiklus hingga siklus III. Hasil observasi

pada prasiklus sebanyak 33%. Siklus I memperoleh persentase sebesar 43%, siklus II memperoleh persentase sebesar 64%, dan siklus III memperoleh persentase sebesar 82%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini teori dan metode pengembangan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Chandrawaty, Puspitasari, I., Sari, A. D., Badroeni, Hidjanah, Dewi, R. S., . . . Masykuroh, K. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini (Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Darmawan, N. H. (2015). Analisis Potensi kecerdasan jamak siswa SD dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. 1-7. Fonte: repository.upi.edu
- Istianti, T. (Mei de 2015). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5, 32-38.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional : Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (panduan praktis bagi guru TK/PAUD, SD, serta orangtua)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, & Khomaeny, E. F. (2018). Bermain Ludo King untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan : Early Childhood*, 1-10.
- Mendo, S., Barco, B. L., Felipe-Castano, E., & Rio, M. I. (2018). Cooperative Team Learning and the Development of Social Skill in Highter Education : The Variables Involved. *Frontiers in Psychology*, 1-11. doi:10.3389/fpsyg.2018.01536
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., . . . Hidayati, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbagn Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 18-39. doi:10.26877/paudia.v3i2 Oktober.513