

## **PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI PEMBELAJARAN KECAKAPAN SOSIAL BAGI ANAK USIA DINI**

Imroatun  
IAIN SMH Serang Banten  
ubi.affan@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini bermaksud mengkaji permainan tradisional yang dilaksanakan pada di luar ruangan (*outdoor*) sebelum pelajaran dalam kelas dimulai pada Taman Kanak-kanak Budi Mulia II Condong Catur Sleman Yogyakarta bagi pembelajaran kecakapan sosial. Penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data berupa observasi dan wawancara dengan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan proses bermain bagi para peserta didik adalah proses belajar sendiri untuk mengembangkan kecakapan sosial.

**Kata-kata kunci:** permainan tradisional, pembelajaran, kecakapan sosial, anak usia dini.

Permainan dalam kehidupan setiap manusia telah menjadi kegiatan yang mendarah daging. Manusia selalu suka permainan dan merasakan kebutuhan untuk selalu bermain setiap hari dalam hidupnya. Kegiatan bermain ternyata tidak semata untuk pemuasan kebutuhan naluri manusia. Dengan modifikasi dan variasi, para pemain dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah permainan yang bermakna bagi pengembangan potensi, kemampuan dan kecakapan yang dimilikinya tanpa beban yang dirasakan dan hanya mendapatkan kesenangan dan kegembiraan saat bermain.

Salah satu kecakapan yang penting adalah kecakapan sosial. Kecakapan itu merupakan bagian dari kecakapan hidup generik, yaitu kecakapan yang harus dimiliki oleh setiap manusia selain kecakapan personal. Kecakapan kedua sendiri berupa kesadaran atau pemahaman akan potensi diri sendiri secara rasional. Kecakapan sosial berkaitan dengan hubungan antar pribadi (*inter-personal skill*) yang meliputi bagaimana berkomunikasi dengan empati dan bekerja-sama (*collaboration skill*) dengan benar, termasuk menyelesaikan konflik permasalahan yang memuaskan semua pihak.

Kecakapan sosial dirasakan oleh setiap manusia sejak ia lahir sampai dewasa sebagai kebutuhan yang harus dimiliki untuk dapat hidup dalam masyarakat. Selain tuturan orangtua dan orang dewasa lainnya, kecakapan sosial bagi anak bisa melalui permainan dengan teman sebaya dalam pengawasan orang yang lebih dewasa. Khusus bagi anak usia pra-sekolah, permainan menjadi media penting baginya sesuai karakteristik yang khas secara fisik, psikis, sosial dan

moral tidak bisa melepaskan diri dari kebutuhan permainan. Seperti yang disimpulkan oleh Singer dkk. (2006) dari berbagai pakar lain, permainan adalah sarana teratur yang adaptif di mana anak bias memahami logika lingkungan fisik dan sosialnya. Anak kemudian bias merasakan bagaimana mengatasi persoalan yang demikian besar dan kompleks yang dihadapi melalui permainan (Singer dkk., 2006).

Bagi anak pra-sekolah, permainan adalah jantung kehidupan. Periode itu dirasa paling penting sepanjang usia hidupnya. Masa 1-6 tahun adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Rahma (2002) menekankan arti penting periode perkembangan itu, maka pengenalan dan pemahaman karakteristik anak usia dini adalah mutlak guna pembentukan generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Dalam teori Kohnstam, dunia permainan adalah kenyataan yang ditemukan anak-anak dalam interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Dengan kata lain, dunia bermain merupakan hasil transformasi dan imajinasi anak terhadap kenyataan. Kegiatan bermain juga memberikan pengalaman kepada anak untuk membangun dunia tersendiri yang dapat dihuninya sambil terus memekarkannya melalui berbagai fungsi fisik, mental dan emosional. Dunia bermain bagi seorang anak telah menjadi pengalaman alamiah yang bernilai bagi kehidupan sekarang dan selanjutnya. Secara lebih spesifik berkaitan dengan kecakapan sosial, Craig dan Kermis (dalam Mussen, 1988) menyatakan ada dua metode pembelajaran kecakapan sosial bagi anak usia dini; yaitu belajar kecakapan sosial secara langsung, dengan *modeling* dan secara tidak langsung dalam bentuk *permainan*.

Pembelajaran melalui permainan bisa dilihat dari bentuk permainannya, baik permainan itu yang bersifat individual, soliter ataupun kooperatif. Dalam prosesnya, pemain terbawa dalam suasana permainan sehingga ia biasa merasakan, mengalami dan menghayati semua yang terjadi dalam permainan. Pembangunan suasana permainan yang kondusif bagi pembelajaran perlu diperhatikan lebih lanjut karena seperti yang dinyatakan Kohnstamm. Ia menyatakan bahwa permainan merupakan satu fenomena/gejala yang nyata yang difokuskan pada pembangunan suasana. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana-bermain. Tujuan anak bermain tidak dimaksudkan untuk prestasi tertentu, tetapi ia bermain untuk menikmati suasana permainan (Kartono, 1990).

Penelitian ini bertujuan mengkaji permainan tradisional yang dilaksanakan di luar ruangan (*outdoor*) setiap awal pelajaran sebelum pelajaran dalam kelas di Taman Kanak-kanak Budi Mulia II Condong Catur Sleman Yogyakarta dalam pembelajaran kecakapan sosial. Permainan ini merupakan bagian dari masa transisi siswa sebelum mengikuti pelajaran dalam kelas yang dilakukan secara bersama antara guru dan murid.

Fokus penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana suasana terbangun berdasar bentuk-bentuk permainannya. Identifikasi dilanjutkan pada bentuk pembelajaran mandiri dan intervensi guru dan teman sebaya untuk memperkuat suasana permainan yang berpengaruh pada perkembangan interaksi sosial anak/siswa.

## **METODE**

Penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian kualitatif (Lincoln & Guba, 1985). Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dengan triangulasi. Fokus penelitian adalah permainan tradisional yang dilaksanakan setiap hari di luar kelas sebelum pelajaran dalam kelas dimulai di halaman sekolah, yaitu antara jam 07.30-08.00 WIB. Untuk kepentingan penelitian, dipilih dua permainan tertentu berdasarkan jenis permainan dan kesepakatan dengan para guru dengan pelaksanaan yang ditentukan dan tidak terjadwal setiap hari untuk menghindari kebosanan siswa. Permainan dibuka dengan pengumpulan seluruh siswa kelas dalam satu kelompok di halaman sekolah untuk saling mengenalkan diri. Setelah salam dan doa pembukaan, permainan dimulai dengan pemilihan jenis permainan.

Dengan melihat sisi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak di usia dini, eksplorasi tentang permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran anak. Melalui kajian literatur akan dicari bagaimana proses permainan sebagai media pembelajaran anak di usia prasekolah ini. Dalam penjabarannya, Penjelasan awal diberikan mengenai rasionalisasi permainan dalam pengembangan pertumbuhan anak. Analisis urgensi dilanjutkan dengan fokus pada permainan pada pengembangan kecakapan sosial anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Suasana Permainan**

#### *Permainan Pertama*

Selama permainan Tikus dan Kucing, kelompok sebaya yang membentuk lingkaran berjalan berputar-putar untuk memisahkan pengambil peran kucing dari sekelompok pemain peran tikus. Mereka berjalan sambil menyanyikan lagu tradisional selama permainan sebagai berikut:

*Sopo to sing glote'an...*

*Jebul tikus goje'an...*

*Tikus-tikus melayuwo, kiyaine kucing teko...*

Arti:

Siapa yang berisik,  
ternyata tikus lagi bermain,  
wahai-tikus larilah, kucing (yang ditakuti) telah datang.

Permainan tikus dan kucing memiliki karakter perturan yang longgar. Aturannya tergolong sederhana, para peserta hanya diharapkan untuk melaksanakan peran tugas masing-masing. Kesalahan dan kegagalan tidak

mendapatkan sanksi hukuman. bahkan di setiap sesi permainan berakhir, guru mengajak para siswa untuk bertepuk tangan menghargai apa yang telah mereka mainkan bersama.

Karena peraturan yang longgar, situasi permainan yang bebas sangat menonjol. Anak dapat bebas bereksplorasi kapanpun ia inginkan ataupun bentuk eksperimen yang mereka kehendaki selama semuanya tidak menyebabkan proses permainan terganggu. Peserta dalam lingkaran bisa bereksperimen bagaimana mereka bekerjasama dan saling memberi tahu cara yang efisien untuk membendung pergerakan kucing. Mereka juga berinteraksi dengan tikus mencarikan jalan yang baik agar selamat dari kejaran sang kucing baik dengan cara menarik perhatannya, meneriakinya atau memberinya isyarat jalan keluar masuk.

Interaksi tinggi dalam permainan telah menjurus pada persinggungan fisik dan psikis dalam frekwensi tinggi. Kebaikan yang ada dalam situasi yang longgar juga menimbulkan dorongan bagi anak untuk berbuat agresif. Informasi dari para guru menyebutkan bahwa tindakan agresif sering timbul dalam permainan TdK. Penyebabnya adalah peraturan yang longgar dan karakter permainan yang melibatkan konflik fisik dan psikis secara nyata.

Konflik fisik dan psikis terutama saat sang kucing mulai berusaha membongkar lingkaran. Di saat tersebut, kucing mulai membenturkan badannya agar kekuatan lingkaran terpecah sementara sebagian kelompok lingkaran menyarakinya. Situasi demikian dapat menjadi dorongan bagi kucing untuk berbuat apa saja agar tujuannya membongkar lingkaran dapat berhasil termasuk menyalahi aturan atau melukai temannya. Sementara teman yang membentuk lingkaran pun berusaha dengan keras mengehalangi upaya sang kucing.

Konflik fisik dan psikis tidak secara serta merta disebut sebagai perbuatan agresif yang bermaksud untuk memusuhi dan menyakiti temannya, namun tindakan diambil oleh pemain dalam kerangka keberhasilan pelaksanaan tugas dan peran dalam permainan. dampak dari tindakan agresi yang berbahaya bagi keselamatan orang lain telah menjadi acuan bagi guru dan pemain untuk memperingatkan pelakunya dan melarang pelaku agresi melanjutkan tindakannya meski aturan dalam permainan yang eksplisit tentang perbuatan agresi tidak ada. Penentuan perbuatan anak sebagai tindakan agresi yang membahayakan temannya secara fisik ataupun psikis didasarkan pada kesepakatan guru dan siswa.

### ***Permainan kedua***

Permainan *jamuran* menggunakan lagu selama permainan sebagai berikut;

*Jamuran yo ge... ge... tok*

*Jamur opo? Yo ge... ge... tok*

*Jamur gajih mbejjig sa' ora ora*

*Siro mbedek jamur opo?*

Arti:

Main jamuran yo, ge-ge tok

Jamur apa? Ya, ge-ge tok

Jamur telah tumbuh banyak

Kamu tebak jamur apa itu?

Lagu dalam *jamuran* adalah pertanda bagi lingkaran untuk berhenti berputar dan memberi jawaban pertanyaan penjaga “jamur opo?” Sebagian siswa ada yang menjawab “*jamur ketek*”, ada yang jawab “*jamur kendil bocor*” dan ada jugayang jawab “*jamur pohon*” dan sebagainya, masing-masing siswa punya jawaban berbeda-beda. Salah satu jawaban kemudian dipilih oleh penjaga lingkaran atau yang paling banyak menjadi pilihan siswa. Setelah dipilih jawaban; misalnya *jamur ketek*; maka seluruh siswa disuruh oleh si penjaga untuk mempraktekkan seperti *ketek*, apabila ada siswa yang tidak atau terlambat mempraktekkan jawaban *jamuran*, maka dia telah gagal dan dihukum menjadi pengganti penjaga lingkaran.

Pada permainan *Jamuran*, peraturan yang diterapkan lebih ketat daripada yang terjadi dalam TdK. Jamur yang gagal dan terlambat dalam melaksanakan kehendak penjaga dikenai sanksi hukuman untuk dan mengganti kedudukan penjaga. Namun kondisi tersebut bukan halangan bagi peserta untuk eksplorasi tingkah laku dan menikmati kesenangan permainan. Mereka senang bermain permainan tersebut karena mereka masih dapat bergerak sesuka hati saat memperagakan gerakan yang diinginkan oleh penjaga. Bahkan pada setiap sesi permainan *jamuran*, sebagian anak masih berupaya mengganti-ganti gerakan setelah melihat-lihat hasil dan gerakan para temannya meski penjaga telah bersiap-siap untuk menentukan siapa diantara mereka yang gagal. Para gurupun cenderung membiarkan aktivitas-aktivitas siswa pada saat itu.

Meski tidak seramai situasi permainan TdK, *jamuran* tidak berada dalam ritme yang monoton karena ada masa-masa yang menegangkan yang terjadi selama permainan. Setiap sesi selalu berjalan lama karena para penjaga mempunyai kebiasaan yang sama, yaitu mereka berlama-lama dalam menentukan sambil menunggu lingkaran terlena dan tidak siap melaksanakan keinginannya. Ia bersikap seolah-olah sedang berpikir sambil melirik apakah teman-temannya yang berada dalam lingkaran telah hilang kewaspadaan. Saat inilah yang meresahkan teman-temannya tapi juga menarik mereka untuk tetap waspada terhadap permintaan penjaga. Sebagian dari kelompok lingkaran bahkan berani bersikap tidak memperdulikan penjaga untuk membalas perlakuan penjaga. Saat penjaga merasakan bahwa temannya telah terlena, ia segera menjatuhkan pilihannya.

Susana permainan yang berbeda dari kedua bentuktelahmembawaparapemainSecara sadar atau tidak, anak-anak telah melakukan proses belajar bagaimana berinteraksi dalamvariasisituasi. Interaksi sosial dengan teman sebaya yang tercipta dalam proses permainan tidak berbeda dengan struktur sosial yang ada dalam masyarakat. Interaksi anak dengan sebaya dalam bermain seperti hubungan orang dewasa dengan yang lain dalam lingkungan kerja atau lingkungan sosial yang lain dimana pemahaman nilai-nilai, aturan dan norma yang berlaku menjadi syarat penting agar dapat diterima dalam lingkungannya. Anak juga perlu memahami perasaan orang lain, melakukan toleransi, menghargai orang lain dan membangun sebuah kerjasama kelompok tim.

### **Belajar Sambil Bermain**

Berbagai jenis permainan tradisional yang diajarkan mempunyai keragaman dalam bentuk dan situasi permainan. Penguasaan unsur permainan berdampak ini pada kepekaan anak pada konteks situasi sosial. Setiap konteks mempunyai peraturan dan norma khas yang perlu diantisipasi oleh anak agar dapat diterima dalam lingkungan sosialnya. Segala hal yang dipelajari, dialami dan dirasakan selama proses permainan menjadi bekal anak dalam menghadapi keragaman konteks sosial yang ada dalam masyarakat. Anak siap memasuki suatu konteks sosial dengan pengetahuan yang telah diperoleh, ia bahkan harus mampu mempertahankan keberadaannya dalam proses interaksi dan partisipasi dalam masyarakat. Maka anak tidak hanya mendapatkan pengetahuan positif berupa keberhasilan sosial tetapi ia juga dapat merasakan dampak-dampak sosial yang bersifat negatif yang membahayakan bagi kebutuhan sosialisasinya dalam permainan.

Diantara kesamaan antara situasi permainan dan sosial ada perbedaan pada keduanya. Dalam permainan, kebebasan bereksplorasi terhadap tingkah laku sosial yang dialami oleh anak selama permainan tidak akan dirasakan olehnya setelah memasuki dunia sosial nyata. Untuk kebebasan bereksplorasi lisan dan gerak, para gurumembuat kesepakatan penting sebagai acuan di kalangan mereka sendiri dalam mengatur permainan untuk melengkapi peraturan yang telah melekat permainan dan menghindari ekses-ekses negatif seperti perbuatan agresif para siswa.

- Anak dibebaskan bereksplorasi dan mencoba berbagai alternatif pemecahan selama mereka tidak melanggar aturan dasar yang telah diberikan.
- Anak tidak dihalang-halangi untuk mengetahui dan merasakan setiap konsekwensi dari tingkah lakunya.
- Mereka boleh mengulang-ulang tindakannya selama hal itu dalam rentangan yang telah diatur sebelumnya.
- Mereka dibolehkan untuk menggunakan segala potensi yang ia miliki untuk menggali segala hubungan yang dalam permainan.
- Anak dibiarkan untuk menikmati proses eksplorasi tanpa dibatasi dengan sanksi dan aturan yang tidak berkaitan dengan aktivitas permainan belajar secara langsung.

Maka kebebasan ekplorasi tingkah laku oleh anak selama permainan merupakan upaya belajar anak secara mandiri terhadap segala kemampuan dan pengetahuannya tentang berbagai macam pola serta cara berinteraksi sosial. Proses belajar mandiri dalam permainan secara lengkap dapat disimpulkan sebagai berikut;

- Belajar tidak hanya sekedar menghafal tetapi peserta didik harus mampu mengkontruksikan pengetahuan di benak mereka
- Siswa belajar dengan pengalaman dengan mencatat, merekam dan menganailisa sendiri makna-makna dari pengetahuan baru yang didapat dari pengalaman mereka tanpa ketergantungan pada informasi guru

- Pegetahuan yang diperoleh tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proporsi yang berbede-beda tetapi mencerminkan satu struktur kecakapan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.
- Peserta didik dibiasakan dengan proses pemecahan masalah dan penemuan sesuatu yang berguna bagi dirinya.

### **Intervensi Teman Sebaya dan Guru**

- Partisipasi Teman Sebaya

Iringan dan pengulangan lagu dalam permainan merupakan pembangunan situasi semirip mungkin dengan kenyataan dan fantasi siswa. Penciptaan situasi demikian bermanfaat untuk meningkatkan motivasi para siswa dalam bermain karena anak dapat menangkap pengalaman yang ada dalam permainan, merasakan keberhasilan, kegagalan, penderitaan dan kesenangan sesuai dengan alur permainan. Emosi mereka cepat larut dalam permainan tanpa diikuti oleh perasaan lain apabila diiringi dengan lagu.

Lagu dalam permainan tradisional dapat dikembangkan pada arti penting untuk mendorong seluruh peserta bertindak sesuai dengan harapan kelompok. Syair pada dua lagu TdK dan *jamuran* bermuatan sama, rangsangan penguat bagi peserta permainan untuk berbuat dengan tindakan tertentu yang sesuai dengan jalan permainan. Syair pada lagu TdK berisi harapan agar tikus berhati-hati karena kucing telah datang untuk memangsanya. Pada lagu *jamuran*, penjaga diberi pertunjuk untuk segera menebakjenis jamur yang diperankan oleh teman-temannya.

Petunjuk tentang tingkah laku sosial dari teman selain lagu-lagu tradisional juga dalam bentuk pemberian contoh tingkah laku yang kemudian ditiru oleh peserta yang lain. Perolehan tingkah laku dengan cara peniruan model ini paling sering ditemukan oleh peneliti selama permainan dari bentuk-bentuk yang lain. Perilaku imitasi berupa peniruan tingkah laku ini dilakukan oleh seorang anak setelah ia memperhatikan keberhasilan tindakan teman sebaya menjadi kasus yang paling banyak ditemui selama permainan. Cara ini memang efisien dan banyak dirasakan manfaatnya secara langsung oleh siswa dalam penyerapan pengetahuan baru karena anak tidak perlu melakukan *trial anderror*.

Pengembangan kecakapan sosial dengan cara model diantara kelompok sebaya ini menurut Nuriyani, terutama dibutuhkan untuk ketrampilan sosial yang kritis yang tidak bisa dipelajari dari guru atau orang dewasa dengan cara yang sama: bagaimana cara berinteraksi dengan teman sebaya, bagaimana berhubungan dengan pemimpin dan bagaimana menghadapi permusuhan dan perselisihan.

Rangsangan dari kelompok sebaya bagi anak agar memiliki motivasi untuk berbuat sesuai dengan harapan kelompok sosial tidak hanya dalam satu wujud saja. Para sebaya mempunyai banyak cara mengungkapkan *reinforcement* dalam berbagai bentuk. Dari kedua permainan tradisional yang dimainkan selama penelitian, bentuk-bentuk penguat tersebut dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

Pertama, pemberian perhatian positif dan persetujuan, seperti, tawaran untuk perawatan, tawaran pujian dan persetujuan, pemberian bantuan, senyum,

pemberitahuan kepada teman tentang kebutuhan teman yang lain atau berupa percakapan

Kedua, pengungkapan sikap penerimaan secara afektif dan personal dalam bentuk fisik dan verbal

Ketiga, ketaatan, yaitu berupa penerimaan pasif, imitasi, sikap berbagi, penerimaan ide orang lain, pembolean teman yang lain untuk turut dalam permainan, ketaatan pada perintah atau kewajiban dengan senang dan kerjasama.

Dalam permainan, keterlibatan guru dalam permainan bisa dibedakan dalam dua kelompok, partisipan dan pengawas. Partisipan adalah guru yang terlibat langsung dalam permainan secara langsung, ia turut dalam kelompok lingkaran dan berputar seperti halnya peserta yang lain. Sedangkan guru pengawas berdiri di luar mengawasi jalan permainan tanpa melibatkan langsung dalam permainan. Ia mengatur segala masalah dan persoalan yang tidak dapat dikendalikan oleh guru partisipan selama permainan.

Pengawas dapat intervensi dalam permainan setelah guru partisipan bersama-sama kelompok lingkaran tidak mampu memotivasi anak; yang tergabung dalam kelompok lingkaran itu sendiri, atau yang berperan menjadi tikus dan kucing; menyimpang dari garis peraturan dalam permainan. Pengawas berinisiatif untuk mengeluarkannya dari permainan untuk sementara dan mendekatnya anak secara individual.

Dalam *jamuran*, pembagian peran guru ini tidak terjadi. Semua guru lebih memilih untuk menjadi pengawas daripada partisipan. Secara keseluruhan, permainan dengan melibatkan guru atau orang dewasa masih terasa sebagai kebutuhan bagi anak-anak usia dini. Di saat-saat kritis dan menegangkan seperti saat kucing sedang berusaha membongkar dinding lingkaran, guru partisipan sering dilihat oleh sebagian anak seolah-olah meminta aba-aba atau perintah dari guru, sementara yang lain sudah berteriak menyemangati teman-temannya untuk memperkuat pegangan. Permintaan siswa ini sering terlihat terutama di situasi genting seperti saat kucing sedang berusaha menerobos kelompok lingkaran. Sikap sebagian anak itu diwaspadai oleh guru dan direspon dengan pemberian aba-aba untuk memperat pegangan tangan. Respon guru kadang-kadang berupa isyarat tangan yang menandakan perlu berpegangan erat dan kerja sama. Setelah tanda dan perintah dikeluarkan oleh guru, siswa cenderung segera melaksanakan apa yang diperintahkan atau diisyaratkan oleh guru tanpa keinginan untuk mencoba-coba. Anak menerima apa adanya apa yang dikehendaki oleh para guru. Kondisi peniruan ini dapat ditandai dengan peningkatan jumlah anak-anak yang berteriak-teriak untuk mempererat gandingan tangan meneruskan perintah gurunya semakin banyak.

Namun situasi belajar model pada guru dan teman sebaya bagi anak diperlakukan berbeda. Teladan yang diperoleh dari sebaya cenderung tidak diterima sepenuhnya, sementara tingkah laku dan perkataan guru selalu ditaati oleh para siswa. Kebutuhan terhadap intervensi orang dewasa dalam permainan anak usia dini dibandingkan dengan teman sebaya berbeda bagi anak karena, *Pertama*, Para guru menanamkan persepsi dalam murid bahwa antara mereka



dengan murid mempunyai kesamaan kepentingan dalam permainan. Namun guru tampaknya memilih untuk menghindari dari penanaman persepsi yang demikian secara penuh agar dapat memberikan pengaruh dalam pengembangan perilaku pro-sosial bagi semua anak didiknya. Para guru selalu bergantian tugas saat permainan, suatu saat ia mengambil posisi sebagai pengamat pasif permainan, di saat lain ia memilih untuk terlibat langsung dalam permainan sehingga anak mengalami kesulitan untuk mencari persamaan.

*Kedua*, Guru berhasil sebagai model dalam bertingkah laku terjadi karena ada kebutuhan bersama. interaksi antara guru dan murid berjalan secara timbal balik. Namun pola yang berhasil ditanamkan oleh guru adalah pola hubungan yang tidak sejajar dimana perubahan dan perkembangan kecakapan sosial yang terjadi hanya pada satu pihak, yaitu murid. Guru memang tetap perlu terlibat dalam permainan dalam pengembangan murid, namun dalam proses ia dapat memotivasi siswa untuk selalu bertindak sesuai alur permainan.

*Ketiga*, Posisi guru sebagai orang dewasa selama proses belajar mengajar dalam kelas dijadikan dasar oleh guru mengakrabkan dirinya dengan muridnya. Sebagai orang dewasa yang paling dekat selama proses belajar, maka guru dianggap paling berhak untuk mendidik dan mengatur anak di dalam dan luar ruang kelas. Otoritas itu memberikan pengalaman dan harapan yang besar dalam diri anak dalam pengembangan kecakapan dirinya hingga ke taraf optimal. Guru selalu dipandang oleh murid sebagai orang telah berhasil memiliki konsep diri (*self concept*) tinggi dan lebih baik dengan diri mereka sehingga fokus mereka diarahkan ke tinjauan yang bersifat positif dan optimistik dibandingkan penilaian terhadap teman sebaya yang dianggap memiliki konsep diri rendah atau setara dengannya..

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian tentang pengembangan kecakapan sosial dalam permainan tradisional yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak Terpadu Budi Mulia Dua Yogyakarta dapat disimpulkan:

Pertama, proses bermain bagi para peserta pada hakekatnya adalah proses belajar secara mandiri untuk menggali segala kemampuan dan pengetahuannya tentang berbagai macam pola serta cara berinteraksi sosial.

Proses belajar mandiri secara lengkap adalah;

- Kemampuan siswa mengkonstruksikan pengetahuan yang diperoleh di benaknya
- Siswa belajar dengan pengalaman dengan mencatat, merekam dan menganalisis sendiri makna-makna dari pengetahuan baru yang didapat dari pengalaman mereka tanpa ketergantungan pada informasi guru
- Pengetahuan yang diperoleh oleh siswa tersusun satu struktur kecakapan yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata.
- Siswa dibiasakan dengan proses pemecahan masalah dan penemuan sesuatu yang berguna bagi dirinya.

Kedua, guru dan kelompok teman sebaya dalam permainan adalah pendukung dalam proses belajar mandiri setiap siswa peserta permainan. Kesimpulan ini berdasar temuan dalam penelitian bahwa para murid atau kelompok sebaya berperan dalam penguatan (*reinforcement*) untuk menumbuhkan motivasi dalam diri setiap siswa untuk belajar dan berlatih mengembangkan kecakapan sosial secara mandiri. Adapun bentuk penguatan dari kelompok sebaya dapat dikelompokkan sebagai berikut;

- Perhatian positif dan persetujuan, seperti, tawaran untuk perawatan, tawaran pujian dan persetujuan, pemberian bantuan, senyum, pemberitahuan kepada teman tentang kebutuhan teman yang lain atau berupa percakapan
- Pengungkapan sikap penerimaan secara afektif dan personal dalam bentuk fisik dan verbal
- Ketaatan, yaitu berupa penerimaan pasif, imitasi, sikap berbagi, penerimaan ide orang lain, pembolehan teman yang lain untuk turut dalam permainan, ketaatan pada perintah atau kewajiban dengan senang dan kerja-sama.

Ketiga, fokus tugas guru adalah pada kelancaran proses belajar mandiri siswa selama permainan berlangsung. Guru membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya, maka guru lebih banyak berurusan dengan strategi pembelajaran, penguatan motivasi dan penyediaan kebutuhan belajar siswa.

### **Saran**

- Perluasan dan seleksi keragaman permainan tradisional terutama pada jenis-jenis permainan dengan tingkat kemiripan dengan konteks sosial nyata yang tinggi sehingga proses pengembangan kecakapan sosial dalam permainan semakin efektif
- Bagi guru supaya meningkatkan proses internal interaksi dengan anak didik berupa pesan-pesan ajaran dan nilai-nilai serta latar atau lingkungannya (spiritual, budaya, sosial dan alam) yang menghasilkan perubahan perilaku pada diri peserta didik yang semakin dewasa.
- Perumusan metode evaluasi yang merangsang anak terlibat secara langsung. proses itu mengandung arti pemilihan, penetapan dan pengembangan metode permainan yang memberikan kemungkinan paling baik bagi proses belajar melalui permainan.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Kartono, K. 1990. *Psikologi Anak. Psikologi Perkembangan*, Bandung: Mandar Maju.
- Mussen, P. H. 1994. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Arcan.
- Rahma, H S. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.

Singer, D.G., R.M.Golinkoff, & K.Hirsh-Pasek (Eds.), 2006, *Play = Learning, How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. Oxford: Oxford University Press.

Lincoln, YS & Guba, E.1985. *Naturalistic Inquiry*, Beverly Hills: Sage Publications.