

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN
MELALUI PERMAINAN KARTU BERGAMBAR
DI TK AL HAMIDY MATARAM**

Laela Wahyuni

Guru TK Al Hamidy Mataram

Email: laelawahyuni@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to develop the social skills of children aged 4-5 years through picture card games at Al Hamidy Kindergarten Mataram. This study uses a classroom action research method with the research subjects being group A1 children aged 4-5 years at Al Hamidy Kindergarten Mataram with a total of 10 people. The research instrument used in the study was an observation sheet and documentation. Data analysis in this study used qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the picture card game has been able to develop the social skills of children aged 4-5 years in Al Hamidy Kindergarten Mataram, which before the picture card game activity was carried out the average value of the child's social ability was 62.8%, and after doing the activity games with picture cards have increased the average value to 81.6%.

Keywords: Social Skills, Games, Picture Cards.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun melalui permainan kartu bergambar di TK Al Hamidy Mataram. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian adalah anak kelompok A1 dengan usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram sejumlah 10 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan kartu bergambar telah dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram, yang sebelum kegiatan permainan kartu bergambar dilaksanakan nilai rata-rata kemampuan sosial anak sebesar 62,8%, dan setelah melakukan kegiatan permainan dengan kartu bergambar mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 81,6%.

Kata Kunci: Kemampuan Sosial, Permainan, Kartu Bergambar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dan penting dalam terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi langkah awal untuk proses pendidikan selanjutnya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tertulis bahwa setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat

kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9 ayat 1).

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Wahyudin, 2012). Tujuan pendidikan tersebut menyiratkan bahwa pendidikan anak usia dini memfokuskan pada upaya mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan anak yang dituangkan dalam bentuk sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya pikir (Suyadi, 2014).

Upaya mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan dimensi

kecerdasan anak usia dini tidak hanya mengandalkan pada faktor keturunan saja (genetik), tetapi juga faktor dari lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Lingkungan merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan dan dimensi kecerdasan anak. Sejalan dengan hal tersebut White (dalam Hurlock, 2013), berpendapat bahwa dua tahun pertama penting dalam meletakkan pola untuk penyesuaian pribadi dan sosial. Menurutnya kehidupan sosial yang kaya yang diterima anak dalam lingkungannya adalah hal terbaik yang dapat dilakukan guna menjamin pikiran yang baik. Dengan demikian banyak sekali upaya yang dapat dilakukan oleh lingkungan terutama lingkungan sekitar anak yang dapat mendukung aspek-aspek perkembangan dan kecerdasan anak usia dini tersebut.

Lingkungan merupakan salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam terbentuk dan berkembangnya semua aspek kecerdasan anak usia dini. Maka sudah seharusnya lingkungan menyediakan, memfasilitasi dan mendukung segala kebutuhan pendidikan bagi anak untuk berkembangnya seluruh kecerdasan yang dimiliki dengan optimal. Semua aspek kecerdasan anak yang perlu dikembangkan sebagai modal bagi anak untuk menjalani kehidupan selanjutnya antara lain aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, fisik motorik, bahasa, dan kognitif (Alawiyah, 2014).

Semua aspek perkembangan tersebut sangatlah penting untuk distimulasi dengan tepat, karena jika salah dalam melakukan stimulasi dan upaya pendidikan bagi anak, maka akan sangat berpengaruh pada kehidupan selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan dalam diri anak yang harus distimulasi dengan tepat adalah aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan

perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan kemampuan sosial merupakan kemampuan bertingkah laku sesuai norma, nilai dan harapan sosial. Selaras dengan hal tersebut Aisyah,dkk (2007) memaparkan jika anak memiliki kemampuan sosial yang baik, mampu mengikat perasaan secara positif, dapat menarik perhatian terutama dalam interaksi anak dengan lingkungannya, maka sangat memungkinkan anak dapat diterima di lingkungan sosial tempat dia berada. Anak yang memiliki perkembangan sosial yang baik, maka ia dengan mudah dapat bersosialisasi, melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang di luar lingkungan rumahnya sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku.

Mengembangkan aspek sosial pada anak usia dini dapat dilakukan melalui beragam cara, salah satunya melalui suatu permainan. Apabila aspek sosial anak dikembangkan melalui permainan dan ditambah dengan penggunaan media yang tepat, maka akan lebih efektif dan menyenangkan (Falahiyah, 2014).

Mengingat begitu pentingnya mengembangkan kemampuan sosial pada anak, di mana mereka melalui beberapa fase kehidupan diantaranya masa egosentris dan mau menang sendiri, kecenderungan anak menghindar dan merasa malu jika bertemu dengan orang baru. Maka dari itu bagi pendidik dan orang tua sangat penting memperhatikan aspek perkembangan sosial anak usia dini pada setiap aspek tumbuh kembang yang akan dilaluinya.

Kenyataannya di TK Al Hamidy Mataram, dari hasil observasi awal terhadap 10 orang anak pada kelompok A1 di TK Al Hamidy Mataram, anak masih memerlukan bimbingan dan stimulasi terutama dalam aspek sosial. Beberapa faktor penyebab anak kurang dalam hal kemampuan sosialnya antara

lain, dari lingkungan keluarga kurangnya perhatian dan pendisiplinan dari orangtua, dikarenakan sebagian besar orang tua kurang memperhatikan perkembangan kemampuan sosial anak. Sedangkan dari lingkungan sekolah, faktor penyebab kurangnya kemampuan sosial anak, dikarenakan anak memasuki sekolah baru, bertemu dengan orang baru, dan di sekolah anak diharapkan mematuhi aturan yang ada, padahal sebelumnya anak belum terbiasa dengan hal tersebut. Sehingga dari beberapa faktor tersebut menyebabkan anak masih rendah dalam kemampuan sosialnya. Dengan demikian perlu adanya suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Beberapa kemampuan sosial anak yang kurang berkembang diantaranya anak masih sering mengganggu teman, kurang mau membantu teman, kurang disiplin, kurang sabar mengikuti kegiatan, dan kurang mendengarkan penjelasan guru. Dari beberapa permasalahan pada aspek sosial tersebut maka sangat diperlukan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram agar kemampuan sosial anak dapat berkembang dengan baik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram adalah melalui suatu bentuk permainan dengan menggunakan kartu bergambar. Peneliti memilih permainan kartu bergambar, karena dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya baik dengan menggunakan media (misal permainan bakiak gendeng), dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, dan penelitian yang tidak menggunakan media atau alat (misal permainan Kucing dan Tikus) dari hasil penelitian tersebut juga dapat mengembangkan kemampuan sosial pada anak. Kegiatan permainan ini

disamping mendatangkan rasa senang pada anak, juga merupakan cara yang tepat dalam memberikan stimulasi pada anak sesuai dengan aspek yang ingin dikembangkan tanpa membebani anak, sehingga anak tanpa sadar sedang mendapatkan pembelajaran tanpa merasa terbebani, tentunya melalui alat atau media yang mendukung kegiatan main tersebut. Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar di TK Al Hamidy Mataram.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian ini adalah anak kelompok A1 dengan usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram, sejumlah 10 orang anak yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang tujuannya adalah melihat perkembangan kemampuan sosial anak di mana peneliti secara langsung dapat melihat, mengkaji, dan mempertimbangkan hasil kegiatan pengembangan. Melalui analisis deskriptif dapat dilihat secara jelas tingkat kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy sebagai subjek penelitian, dari tahap pengembangan sebelumnya dan sesudah melakukan permainan dengan kartu bergambar. Data kualitatif dapat diperoleh melalui pengamatan pada anak kelompok A1 sejumlah 10 orang anak, di TK Al Hamidy Mataram melalui kegiatan pembelajaran permainan menggunakan kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Adapun indikator dalam penelitian ini dikatakan

berhasil jika indikator kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan permainan kartu bergambar mengalami peningkatan sesuai kriteria yang ditentukan yaitu berkembang dengan optimal dan hasil yang dicapai dalam penelitian ini mencapai 80%.

HASIL PENELITIAN

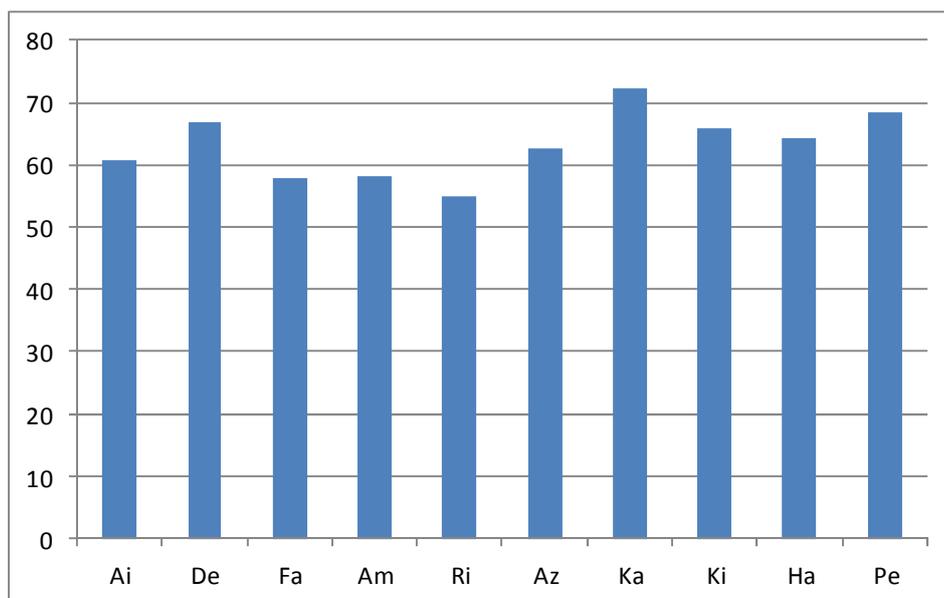
Hasil penelitian pada tahap sebelum pelaksanaan kegiatan permainan kartu bergambar dapat dideskripsikan sebagai berikut, dari hasil pada setiap indikator yang diperoleh anak sebelum kegiatan, diperoleh keterangan sebagai berikut. Indikator 1 (Kemampuan berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain), pada deskriptor seperti penuh perhatian saat kegiatan berlangsung, mau

menerima pendapat teman, terdapat beberapa anak yang mengalami perkembangan. Indikator 2 (Memahami peraturan yang ada) beberapa deskriptor juga masih belum mengalami peningkatan yang optimal. Selanjutnya pada indikator 3 (Menunjukkan antusias mengikuti kegiatan), beberapa indikator yang masih kurang berkembang hampir pada semua anak seperti kurang aktif mengikuti kegiatan, dan kurang sungguh-sungguh mengikuti kegiatan. Sehingga perlu dilakukannya upaya pengembangan kemampuan sosial anak melalui permainan kartu bergambar, dan memberikan motivasi serta bimbingan pada anak. Nilai hasil yang dicapai anak sebelum kegiatan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Kegiatan Permainan Kartu Bergambar

No	Nama	Capaian Hasil Sebelum Kegiatan		Keterangan
		Total Skor	Persentase (%)	
1	Ai	63	60,6	BSH
2	De	69,5	66,8	BSH
3	Fa	60	57,7	MB
4	Am	60,5	58,2	MB
5	Ri	57	54,8	MB
6	Az	64,5	62,5	BSH
7	Ka	75	72,1	BSH
8	Ki	68,5	65,9	BSH
9	Ha	66	64,4	BSH
10	Pe	70	68,3	BSH

Keterangan Nilai : BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik



Grafik 1. Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Sebelum Kegiatan Permainan Kartu Bergambar dalam Persen (%)

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan pada tahap setelah pelaksanaan kegiatan, kemampuan sosial pada 10 orang anak mengalami peningkatan. Dengan keterangan sebagai berikut pada indikator 1 (Kemampuan berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain), rata-rata pada beberapa deskriptor seperti menunjukkan sikap ramah, menunjukkan sikap bersahabat, dan menunjukkan sikap saling membantu sesama teman, mengalami perkembangan yang sangat baik. Pada indikator 2 (Memahami peraturan yang ada), beberapa deskriptor juga telah

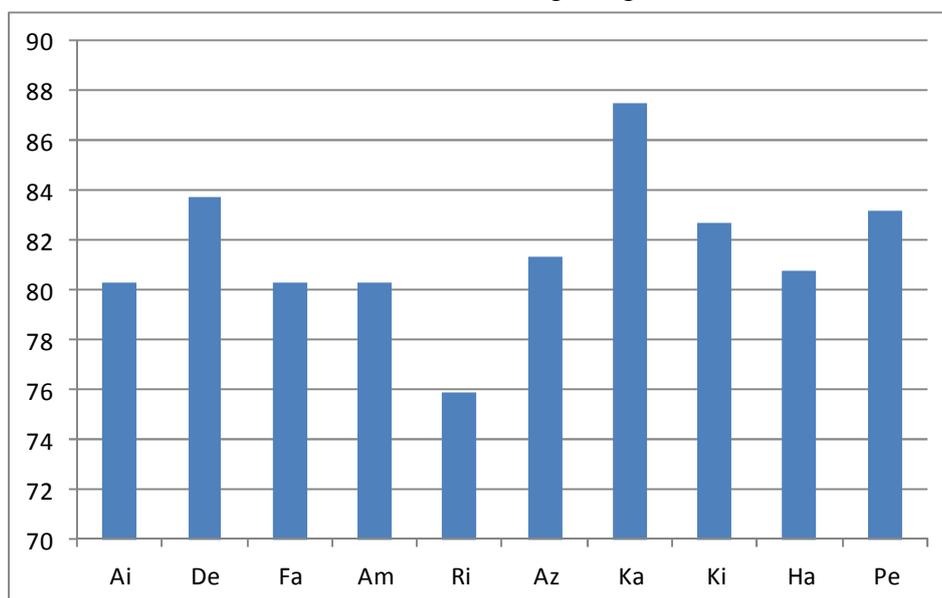
mengalami perkembangan yang cukup baik seperti deskriptor mendengarkan penjelasan dari guru, dan tidak mengganggu teman saat kegiatan. Indikator 3 (Menunjukkan antusias ketika melakukan permainan), dengan beberapa deskriptor yang mengalami perkembangan pada hampir semua anak seperti senang bermain bersama teman, tertarik mengikuti kegiatan, dan semangat mengikuti kegiatan main. Berikut tabel hasil capaian perkembangan kemampuan sosial anak setelah kegiatan permainan kartu bergambar:

Tabel 2. Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Setelah Melakukan Permainan Kartu Bergambar

No	Nama	Capaian Hasil Setelah Kegiatan		Keterangan
		Total Skor	Persentase (%)	
1	Ai	83,5	80,3	SB
2	De	87	83,7	SB
3	Fa	83,5	80,3	SB
4	Am	83,5	80,3	SB
5	Ri	79	75,9	SH

6	Az	84,5	81,3	SB
7	Ka	91	87,5	SB
8	Ki	86	82,7	SB
9	Ha	84	80,8	SB
10	Pe	86,5	83,2	SB

Keterangan Nilai : BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik



Grafik 2. Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Setelah Melakukan Permainan Kartu Bergambar dalam Persen (%)

Pembahasan

Dari hasil capaian perkembangan yang diperoleh anak pada tahap sebelumnya, dapat diperoleh Ka dengan total skor mencapai 75 atau 72,1% dan nilai total skor terendah diperoleh Ri sebanyak 57 atau 54,8%. Pada tahap ini kemampuan sosial anak belum mencapai hasil yang baik, dan masih kurang dari indikator kinerja yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Terutama pada anak yang mendapat kriteria nilai mulai berkembang (MB). Beberapa cara yang dilakukan supaya anak mengalami perkembangan saat kegiatan antara lain memberikan bimbingan, memberi dukungan dan motivasi pada anak. Antara lain seperti

memberikan perhatian pada anak yang kurang aktif pada tahap sebelumnya, dapat diperoleh memberikan arahan pada yang belum mengerti jalannya permainan, menyemangati anak yang mengikuti kegiatan main sertamendorong anak untuk lebih semangat dalam mengikuti kegiatan main, dan melakukan kegiatan permainan kartu bergambar dengan harapan hasil perkembangan kemampuan sosial anak dapat berkembang dengan baik. Selanjutnya pada tahap pengembangan setelah kegiatan dapat dilihat hasil dari kemampuan sosial anak sebagai berikut. Pada tahap ini nilai skor tertinggi

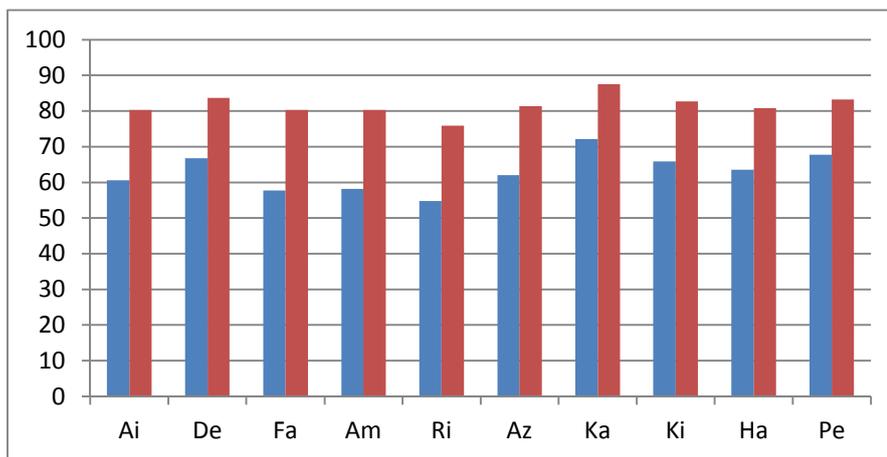
diperoleh Ka dengan total skor 91 atau 87,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), dan skor terendah diperoleh Ri dengan nilai 79 atau 75,9%, dengan kriteria skor berkembang sesuai harapan (BSH). Dari deskripsi data dapat diperoleh keterangan nilai rata-rata anak telah mengalami peningkatan perkembangan pada kemampuan sosial. Dari 10 orang anak, 9 orang anak telah memperoleh kriteria skor berkembang sangat baik (BSB), dan 1 orang anak masih pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Peningkatan skor pada semua anak dikarenakan dilakukannya kegiatan permainan kartu bergambar, dengan selalu memperhatikan jalannya

setiap permainan dan keterlibatan dari semua anak, memberikan semangat pada anak yang mengikuti kegiatan mian, memberikan dukungan dan apresiasi bagi anak, memberikan arahan pada saat kegiatan berlangsung. Sehingga kemampuan sosial anak berkembang dengan baik. Untuk anak yang masih belum memperoleh kriteria perkembangan sangat baik, dilakukan upaya bimbingan dan motivasi yang berkelanjutan, untuk mengembangkan kemampuan sosial anak.

Berikut di bawah ini disajikan data hasil capaian perkembangan anak sebelum dan setelah pelaksanaan permainan kartu bergambar pada tabel berikut :

Tabel 3. Perbandingan Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Setelah Melakukan Permainan Kartu Bergambar

No	Nama	Capaian Hasil Sebelum Kegiatan		Capaian Hasil Setelah Kegiatan		Ket.
		Total Skor	Persentase (%)	Total Skor	Persentase (%)	
1	Ai	63	60,6	83,5	80,3	SB
2	De	69,5	66,8	87	83,7	SB
3	Fa	60	57,7	83,5	80,3	SB
4	Am	60,5	58,2	83,5	80,3	SB
5	Ri	57	54,8	79	75,9	SH
6	Az	64,5	62,5	84,5	81,3	SB
7	Ka	75	72,1	91	87,5	SB
8	Ki	68,5	65,9	86	82,7	SB
9	Ha	66	64,4	84	80,8	SB
10	Pe	70	68,3	86,5	83,2	SB



Grafik 3. Perbandingan Hasil Capaian Perkembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Setelah Melakukan Permainan Kartu Bergambar dalam Persen (%)

Berdasarkan uraian dan data hasil nilai pada tabel diatas menunjukkan bahwa setelah melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan kartu bergambar dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram. Hal ini dapat dilihat dari capaian pada semua indikator mengalami peningkatan diantaranya kemampuan bekerjasama dengan orang lain, memahami peraturan yang ada, dan antusias saat mengikuti kegiatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah melalui permainan kartu bergambar telah dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Al Hamidy Mataram, yang sebelum kegiatan permainan kartu bergambar dilaksanakan nilai rata-rata kemampuan sosial anak sebesar 62,8%, dan setelah melakukan kegiatan permainan dengan kartu bergambar mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 81,6%. Adapun saran yang disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah; (1) bagi Guru untuk dapat menerapkan kembali permainan kartu bergambar pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan

apresiasi kepada anak didik. (2) bagi Lembaga TK lainnya agar dapat menjadi bahan masukan agar memberikan motivasi serta memfasilitasi guru dalam upaya mengembangkan kemampuan sosial anak terutama melalui kegiatan permainan dengan menggunakan media kartu bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiyah, Tuti. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Bakiak Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Taman Bangsa Gunung Sari Tahun 2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Falahiyah. (2013). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus di RA Assa'adah Labuapi Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi tidak diterbitkan. Mataram : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Hurlock, E.B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid I (Edisi 6)*. Erlangga : Jakarta.

Husnaini. (2012). *Penerapan Bermain*

- Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di RA. Annajah Al-Halimy Sesela Gunungsari Tahun Ajaran 2011/2012.* Skripsi tidak Diterbitkan. Mataram: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.
- Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK Dan SD Tahun 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak (Bermain Bilangan).* Jakarta
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Kurikulum dan Program Pembelajaran TK.* Bandung.
- Nugroho, Ali. (2007). *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta : Universitas Terbuka
- Nurani, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta : Indeks
- Nurdiana, J. (2015). *Permasalahan Pada Anak Usia Dini.* Bandung : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa.
- Subinarto, Djoko. (2005). *Intelegensi Anak.* Bandung : Nexx Media. Inc
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).* Bandung : Alfabeta.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains.* Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wahyudin, U. dkk. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini.* Bandung : Refika Aditama.