Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 23807-23821

Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kelompok Di Tkit Rumah Bune Islamic Fullday School

Enny Septiani[1],Lia Kurniawaty[2], Arie Widiyastuti[3]
[123]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi
Corresponding Author: Enny Septiani, ennyseptiani5@gmail.com

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui kegiatan permainan kelompok di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School. Subjek penelitian berjumlah 10 anak kelompok B, terdiri dari 2 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dari tahap prasiklus hingga siklus III. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang agar anak dapat belajar melalui pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan signifikan dari prasiklus hingga siklus III. Anak yang sebelumnya banyak berada di kategori BB berkurang drastis, sementara kategori BSH dan BSB meningkat secara konsisten. Perkembangan ini mencakup kemampuan memahami emosi teman, menunjukkan empati, berkomunikasi, hingga berbagi dengan sesama. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kontekstual melalui kegiatan di kebun mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif.

Pada indikator empati dan komunikasi, anak menunjukkan perubahan positif yang cukup nyata. Jika pada prasiklus sebagian besar anak masih kesulitan memahami perasaan teman, pada siklus III mereka sudah mampu menunjukkan perhatian dan respons emosional yang tepat. Keterampilan berbicara dan mendengarkan juga berkembang pesat, ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah anak yang berada di kategori BSB.

Pada akhir siklus III, guru dan peneliti melakukan refleksi menyeluruh terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan mengenal dan memanen tanaman kangkung tidak hanya memperkenalkan konsep bagian tanaman, tetapi juga menjadi wahana praktik keterampilan sosial. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan memberi teladan, menguatkan sikap positif anak, dan mendorong refleksi lisan. Anak-anak terlibat aktif dalam diskusi kelompok dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam kegiatan lapangan.

Keywords: Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini, Permainan Kelompok, Penelitian Tindakan Kelas, Kemmis dan McTaggart

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial anak usia dini merupakan aspek mendasar yang sangat menentukan kualitas hubungan interpersonal serta kesuksesan akademik dan emosional anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan sosial mencakup seperangkat keterampilan yang memungkinkan anak untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain, termasuk kemampuan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, memahami perspektif orang lain, dan menyelesaikan konflik. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik cenderung lebih mudah membentuk relasi positif dengan teman sebaya maupun orang dewasa, serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang dinamis. Sebaliknya, anak yang mengalami hambatan sosial berisiko mengalami isolasi, rendah diri, hingga kesulitan dalam pembelajaran yang berbasis kelompok. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan

sosial sejak dini sangat penting sebagai fondasi bagi perkembangan kepribadian, kesiapan belajar, dan partisipasi sosial anak di masa depan.

Anak usia dini, yang berada pada rentang usia 0–6 tahun, memiliki karakteristik khas seperti rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, aktif bergerak, dan belajar melalui pengalaman konkret serta bermain. Mereka juga memiliki daya tangkap yang cepat terhadap stimulasi lingkungan sosial, menjadikan masa ini sangat krusial untuk pengembangan kemampuan interpersonal. Pada tahap usia dini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat, termasuk dalam aspek sosial dan emosional. Oleh karena itu, intervensi pada masa ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kehidupan anak secara keseluruhan.

Anak-anak dengan kemampuan sosial yang berkembang baik akan lebih mudah beradaptasi dalam kelompok, memiliki empati, serta mampu bekerja sama dan menyelesaikan konflik dengan cara yang sehat. Sedangkan anak-anak yang mengalami hambatan dalam keterampilan sosial berisiko mengalami kesulitan dalam pembelajaran, menunjukkan perilaku agresif atau menarik diri, serta mengalami isolasi sosial. Keterampilan sosial menentukan kualitas hubungan interpersonal serta kesuksesan akademik dan emosional anak pada jenjang pendidikan selanjutnya. Pada tahap usia dini, anak berada pada fase perkembangan yang sangat pesat, termasuk dalam aspek sosial dan emosional. Oleh karena itu, intervensi pada masa ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan terhadap kehidupan anak secara keseluruhan.

Fenomena terbaru menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak usia dini di Indonesia menghadapi tantangan baru seiring meningkatnya paparan terhadap gawai dan konten digital sejak usia sangat dini. Penggunaan gadget secara berlebihan, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah, telah menggeser pola interaksi langsung antar anak menjadi interaksi pasif dengan layar. Tren ini memicu kekhawatiran banyak pihak karena anak-anak cenderung lebih nyaman bermain sendiri, menunjukkan kesulitan dalam berbagi, dan tidak terbiasa membangun komunikasi dua arah dengan teman sebaya.

Berdasarkan laporan survey mengungkap bahwa eksposur anak usia dini terhadap gawai dan konten digital semakin masif di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (2024), sebanyak 33,44 % anak usia 0–6 tahun sudah menggunakan ponsel, dengan penetrasi melonjak hingga 52,76 % di kelompok usia 5–6 tahun, dan sebagian besar aksesnya adalah internet. Sementara itu, laporan UNICEF (2022) menunjukkan 89 % anak Indonesia menggunakan internet setiap hari, rata-rata selama 5 jam 24 menit. Studi internasional oleh oleh Common Sense Media (2022) juga menegaskan bahwa anak-anak dengan waktu layar lebih dari 3 jam per hari menunjukkan skor keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan pengendalian diri yang lebih rendah dibandingkan anak dengan penggunaan di bawah 1 jam, sehingga kondisi inipun berdampak terhadap perkembangan sosial-emosional anak-anak prasekolah cukup besar, termasuk meningkatnya perilaku egosentris, penurunan kemampuan berbagi, dan kesulitan dalam membangun komunikasi dua arah.

Data lokal dari observasi awal di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School juga menunjukkan bahwa 8 dari 10 anak-anak menunjukkan kecenderungan bermain sendiri, kurang empati, komunikasi dan kerjasama antar teman kurang terjalin dengan baik, belum mampu mengikuti aturan main kelompok, serta kurang tanggap terhadap keberadaan teman, belum mau berbagi, belum memahami aturan main dan mau bermain dengan bergiliran dalam permainan kelompok menyusun bangunan dari lego. Jika hal ini terjadi maka akan menimbulkan kekhawatiran bagi para pendidik dan orang tua mengenai kesiapan sosial anak dalam menghadapi tantangan kolaborasi dan komunikasi yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bermain kelompok memegang peran penting sebagai medium interaksi sosial yang terstruktur. Melalui aktivitas bermain kelompok, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman sebaya, berbagi, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Penerapan metode bermain kolaboratif seperti permainan galahsin, puzzle, dan bakiak dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, yang diukur melalui peningkatan skor empati dan kerjasama dari siklus ke siklus dalam kelas tindakan. Kedua penelitian itu menegaskan bahwa bermain kelompok bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen efektif dalam membentuk keterampilan sosial mulai dari berbagi giliran, memahami aturan kelompok, hingga menyelesaikan konflik yang esensial untuk kesiapan kolaborasi di jenjang pendidikan berikutnya.

Permainan kelompok yang melibatkan aturan, seperti bermain peran, memberi kesempatan kepada anak untuk belajar berbagi, bergiliran, bersikap adil, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Dengan demikian, bermain bukan hanya sarana rekreasi, melainkan juga landasan penting bagi tumbuhnya keterampilan sosial yang esensial pada tahap perkembangan anak usia dini. Permainan kelompok memfasilitasi anak dalam belajar mengambil perspektif orang lain, yang merupakan dasar dari perkembangan empati dalam kemampuan sosial. dalam proses belajar. Bermain bukan hanya sarana hiburan, tetapi merupakan medium utama bagi anak untuk mengeksplorasi dunia, membangun konsep diri, dan belajar memahami norma sosial.

Bermain kelompok terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam membentuk keterampilan sosial anak usia dini. Aktivitas seperti puzzle kolaboratif, permainan drama, dan permainan estafet mampu meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi, dan menyelesaikan konflik secara damai. Interaksi yang terjadi selama bermain memberikan ruang alami bagi anak untuk belajar menghargai perbedaan, menyesuaikan diri dengan aturan, serta memahami sudut pandang teman sebaya. Permainan kelompok tidak hanya memfasilitasi kemampuan berbagi dan komunikasi, tetapi juga secara nyata mengembangkan empati, karena anak dilatih untuk mengambil peran sosial yang berbeda dan merespons emosi teman mereka. Dengan demikian, kegiatan bermain kelompok dapat diposisikan sebagai fondasi penting dalam pembelajaran sosial anak yang menyenangkan namun bermakna.

Sayangnya, dalam praktiknya, pendekatan pembelajaran di berbagai lembaga PAUD di Indonesia masih cenderung berorientasi pada akademik dan penguasaan keterampilan kognitif. Observasi di sejumlah TK, memperlihatkan bahwa banyak kegiatan belajar masih didominasi oleh kegiatan klasikal, ceramah, dan worksheet, sementara kegiatan bermain hanya dijadikan pengisi waktu luang. Akibatnya, ruang bagi anak untuk membangun keterampilan sosial secara alami menjadi sangat terbatas. Kondisi ini diperparah oleh tekanan dari orang tua yang menginginkan anak cepat membaca, menulis, dan berhitung, tanpa memperhatikan kesiapan sosial dan emosional anak.

Di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School, dalam dokumen kurikulum menunjukan bahwa kegiatan bermain secara interaktif telah menjadi keharusan yang wajib dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, selaku salah satu sekolah yang mengadopsi kurikulum merdeka yang dimodifikasi dengan kurikulum khusus, namun kegiatan pembelajaran harian, menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran sosial melalui aktivitas bermain belum berjalan optimal. Aktivitas bermain kelompok yang seharusnya menjadi medium utama untuk mengembangkan keterampilan sosial anak masih belum terstruktur dan kurang difungsikan secara maksimal sebagai bagian dari strategi pembelajaran utama. Keberhasilan akademik jangka panjang anak justru sangat berkorelasi dengan keterampilan sosial yang baik di masa prasekolah.

Berbagai pendekatan telah dikembangkan untuk mengatasi masalah kurang berkembangnya kemampuan sosial anak usia dini. Pendekatan moralistik melalui cerita, bermain kelompok dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) merupakan beberapa metode yang lazim diterapkan. Namun, sebagian besar metode ini masih bersifat top-down dan tidak selalu memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi sosial. Keterampilan sosial yang autentik dan tahan lama lebih efektif dikembangkan melalui kegiatan yang mengedepankan interaksi langsung dan konteks sosial yang bermakna.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menumbuhkan kemampuan sosial anak adalah melalui permainan kelompok. Permainan kelompok tidak hanya melibatkan aspek motorik dan kognitif, tetapi juga mengharuskan anak untuk berinteraksi, bekerja sama, mematuhi aturan, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Pembelajaran kooperatif melalui permainan mampu meningkatkan rasa tanggung jawab sosial dan memperkuat hubungan interpersonal antar anak. Di Indonesia, Anak-anak yang terlibat dalam permainan kelompok tradisional memperlihatkan peningkatan signifikan dalam aspek empati, inisiatif sosial, dan kemampuan bekerja dalam tim.

Namun demikian, hingga saat ini belum banyak penelitian yang secara sistematis mengevaluasi efektivitas permainan kelompok dalam meningkatkan kemampuan sosial anak di lembaga pendidikan Islam terpadu yang menggunakan model fullday school. Sebagian besar penelitian yang ada masih bersifat deskriptif atau dilakukan di sekolah umum. Padahal, karakteristik fullday school, dengan waktu belajar yang lebih panjang dan integrasi antara kurikulum umum dan agama,

memberikan ruang yang luas untuk penerapan pendekatan berbasis permainan yang terstruktur dan berkesinambungan.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan studi tindakan kelas (PTK) yang mengkaji penerapan permainan kelompok sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dalam dua siklus, dengan melibatkan guru sebagai fasilitator utama dan menggunakan indikator kemampuan sosial yang terukur secara observasional.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk merespons fenomena meningkatnya paparan anak terhadap gawai dan interaksi digital yang berdampak pada berkurangnya kualitas interaksi sosial secara langsung. Seiring dengan maraknya penggunaan gadget di usia dini, anak-anak cenderung menunjukkan penurunan dalam keterampilan berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama hal yang seharusnya terbangun secara alami melalui aktivitas bermain kelompok. Kondisi ini menuntut adanya model pembelajaran yang tidak hanya menarik dan sesuai perkembangan anak, tetapi juga menekankan interaksi sosial secara nyata dan bermakna. Penelitian ini menjadi relevan karena mengintegrasikan permainan kelompok sebagai strategi untuk menguatkan keterampilan sosial, sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam seperti ukhuwah, tolong-menolong, dan empati di lingkungan sekolah Islam terpadu. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kurikulum PAUD berbasis nilai, memperkuat kualitas hubungan antaranak, serta memperkaya praktik pembelajaran aktif dan kontekstual di sekolah Islam modern.

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan permainan kelompok dengan nilai-nilai pendidikan Islam dalam konteks fullday school. Tidak hanya sekadar menilai efektivitas permainan terhadap kemampuan sosial, penelitian ini juga menyusun model implementasi yang dapat diadaptasi oleh lembaga pendidikan Islam lainnya. Selain itu, penggunaan metode PTK memungkinkan refleksi berkelanjutan antara guru dan peneliti untuk menyempurnakan strategi pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan berpusat pada anak. Dengan demikian, studi ini tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga menyumbang pada pengembangan teori pembelajaran sosial pada anak usia dini dalam konteks budaya dan religius yang khas.

Berdasarkan paparan fenomena, kajian teori, serta urgensi yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti bermaksud mengeksplorasi secara mendalam bagaimana permainan kelompok dapat menjadi strategi intervensi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di lingkungan sekolah Islam terpadu. Dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat reflektif dan kolaboratif, peneliti berharap dapat merumuskan sebuah model pembelajaran berbasis permainan kelompok yang aplikatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik anak serta nilai-nilai Islam yang dianut oleh lembaga. Temuan dari penelitian ini diharapkan tidak hanya menjawab pertanyaan penelitian secara empiris, tetapi juga menjadi pijakan

dalam pengembangan strategi pembelajaran sosial yang dapat direplikasi di lembaga PAUD Islam lainnya.

Kajian Teori

Penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara dua variabel utama, yaitu Kemampuan Sosial Anak Usia Dini dan Permainan Kelompok. Penyusunan kerangka berpikir ini mengacu pada teori-teori perkembangan anak dan didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang relevan. Kemampuan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, terutama pada masa emas (golden age) yaitu usia 0–6 tahun, di mana anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial. Oleh sebab itu, stimulasi yang tepat, seperti melalui kegiatan permainan kelompok, diyakini mampu memperkuat kemampuan sosial anak. Teori – teori terdahulu pendukung kerangka berfikir dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Fikriyyah, H. F, et al (2022) yang memuat teori Erikson mengatakan bahwa tahap psikososial anak usia prasekolah sekitar 3–6 tahun sesungguhnya berada dalam tahap inisiatif versus rasa bersalah, di mana anak mulai menunjukkan inisiatif sosial dan belajar berinteraksi positif dengan lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan sosial anak mendukung, anak akan tumbuh lebih percaya diri dan mampu membangun relasi sehat dengan orang lain.

Widjaja, E., & Hartanto, A. R (2024) mengutip perspektif dari Piaget yang menekankan bahwa anak belajar prinsip keadilan, berbagi, dan tanggung jawab sosial melalui bermain. Interaksi bermain membuat anak memahami konsekuensi tindakan mereka terhadap orang lain, sekaligus melatih kemampuan memecahkan masalah dalam lingkup sosial.

Setyani, R., & Rahman, B (2024) menggunakan teori Vygotsky yang memperkuat konsep ini melalui Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), di mana anak belajar keterampilan sosial lebih efektif saat berinteraksi dengan teman sebaya dan guru dalam situasi bermain. Anak berlatih berbagi, bergiliran, dan menyelesaikan konflik secara damai sebagai bagian dari pengalaman belajar sosialnya.

Selain itu, Berk (2020) menekankan bahwa kemampuan anak untuk mengenali dan memahami emosi diri serta orang lain merupakan landasan utama dalam membentuk kemampuan sosial. Dengan bermain, anak belajar membaca emosi teman dan meresponsnya secara empatik. Hal ini berkontribusi langsung pada pengembangan kemampuan sosial-emosional anak dan mempersiapkan mereka untuk menjalin hubungan sosial secara lebih matang.

2. Permainan Kelompok

Ginsburg (2019) menjelaskan bahwa permainan kelompok berfungsi sebagai sarana pembelajaran alami dan kolaboratif. Dalam permainan kelompok, anak menghadapi situasi sosial nyata di mana mereka harus berbagi peran, mematuhi aturan, dan bernegosiasi dalam tim. Situasi ini melatih mereka untuk berempati, berkomunikasi, dan bekerja sama.

Lestari dan Nurmala (2022) menegaskan bahwa permainan kelompok efektif untuk melatih anak berempati, berkomunikasi, dan berinisiatif sosial. Selain mempererat hubungan sosial, bermain dalam kelompok juga mendukung pembentukan nilai-nilai moral dan religius sesuai budaya dan konteks pendidikan.

Berdasarkan penelitian Setyani, R., & Rahman, B (2024) Sesuai prinsip pembelajaran kooperatif dari Vygotsky dan konsep moral sosial dari Piaget dalam penelitian Widjaja, E., & Hartanto, A. R (2024), permainan kelompok memberi anak ruang untuk belajar menyesuaikan diri, berbagi tanggung jawab, serta memahami nilai keadilan dan kesetaraan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan reflektif oleh guru dalam konteks kelas (Kemmis dan McTaggart, 1988). Metode ini dipilih karena sejalan dengan tujuan utama penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui intervensi pembelajaran berupa permainan kelompok yang dilaksanakan secara berulang dan terstruktur dalam siklus tindakan. Menurut Mertler (2021) PTK memungkinkan guru untuk menjadi pelaku utama dalam mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, menerapkan strategi, serta merefleksikan hasil pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan.

Penelitian dilakukan di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School, sebuah lembaga PAUD berbasis Islam terpadu yang telah mengadopsi Kurikulum Merdeka dan kurikulum berbasis nilai. Meskipun telah mengintegrasikan kurikulum tematik dan pendidikan karakter, hasil observasi awal menunjukkan masih adanya kendala dalam aspek kemampuan sosial anak, seperti kesulitan bekerja sama, kurangnya empati, dan rendahnya kemampuan mengikuti aturan dalam interaksi kelompok. Oleh karena itu, penelitian tindakan ini difokuskan untuk menguji efektivitas permainan kelompok dalam mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan kemampuan sosial anak secara menyeluruh.

Desain penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Keempat tahap ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan asumsi bahwa satu siklus belum tentu memberikan hasil maksimal, sehingga diperlukan siklus berikutnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan sebelumnya (Arikunto et al., 2012). Setiap siklus dirancang untuk menguji efektivitas strategi permainan kelompok yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman dan pendekatan tematik sesuai konteks sekolah fullday.

Penelitian ini memfokuskan intervensi pada pembelajaran berbasis permainan kelompok yang dilakukan dalam kegiatan harian anak di kelas B TKIT Rumah Bune IFS. Permainan yang diterapkan dipilih berdasarkan prinsip permainan edukatif yang menstimulasi keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi dua arah, berbagi, bergiliran, serta penyelesaian konflik secara positif.

Pemilihan permainan kelompok didasarkan pada prinsip perkembangan zona proksimal (Vygotsky, 1978) dan tahap inisiatif versus rasa bersalah (Erikson, 1963), yang secara teoretis menekankan pentingnya dukungan sosial dan lingkungan bermain dalam pengembangan kemampuan interpersonal anak.

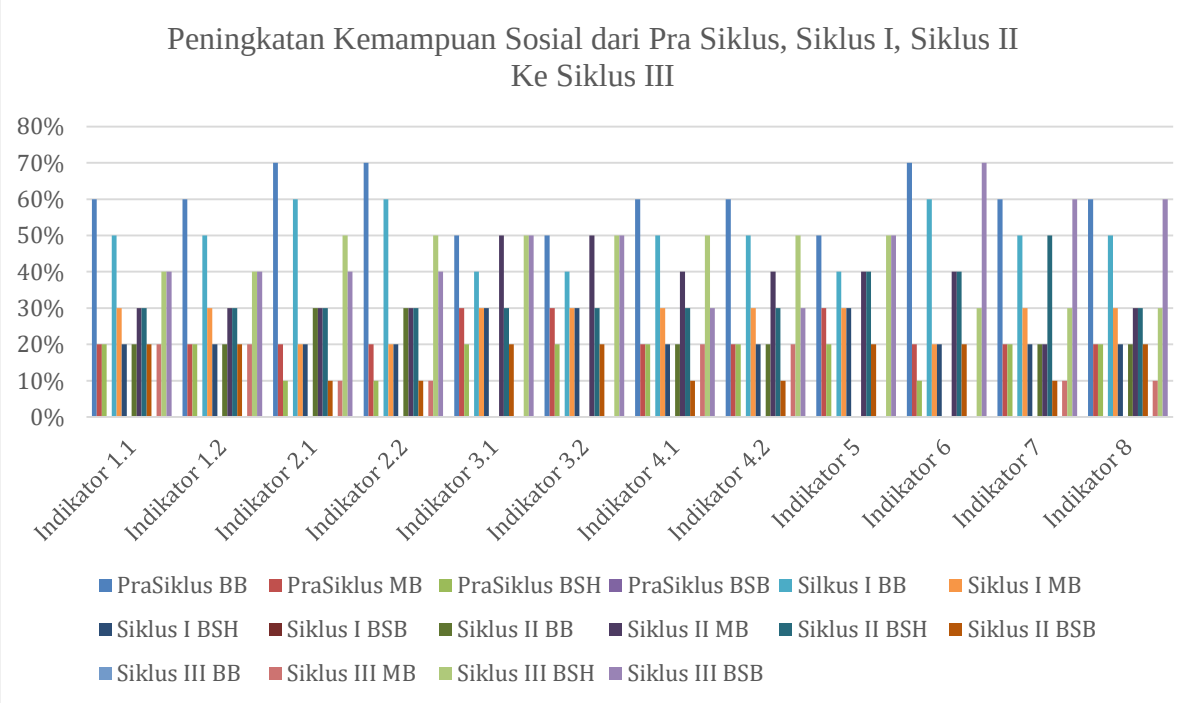
Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa meskipun anak-anak telah mendapatkan stimulasi pembelajaran yang beragam, pendekatan yang digunakan cenderung bersifat individual dan klasikal, serta belum secara optimal memfasilitasi interaksi sosial secara alami dan bermakna antar anak. Dengan desain tindakan kelas ini, peneliti bersama guru kelas merancang skenario permainan kelompok yang terarah dan terintegrasi dalam pembelajaran tematik. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pengamat selama proses tindakan berlangsung, sementara data dikumpulkan melalui lembar observasi kemampuan sosial anak yang telah disusun berdasarkan indikator perilaku sosial seperti partisipasi aktif dalam kelompok, kemampuan menyimak teman, serta kemampuan mengikuti aturan permainan.

Dengan menggunakan desain ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang mendalam dan kontekstual mengenai bagaimana permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini secara signifikan. Selain itu, refleksi yang dilakukan di setiap akhir siklus bertujuan untuk memperbaiki strategi pelaksanaan dan menciptakan model pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik anak serta visi misi sekolah Islam terpadu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Gambar 1. Diagram Peningkatan Kemampuan Sosial Pada Pra Siklus ke Siklus III



Grafik di atas menunjukkan perkembangan kemampuan sosial anak dari pra siklus, siklus I, siklus II, hingga siklus III yang diukur melalui delapan indikator. Setiap indikator diamati menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pada pra siklus, sebagian besar anak masih berada pada kategori BB dan MB di hampir semua indikator. Hal ini tampak dari tingginya persentase pada batang berwarna biru tua (BB) dan merah (MB), sementara kategori BSH dan BSB masih rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak pada tahap awal masih terbatas dan memerlukan intervensi pembelajaran.

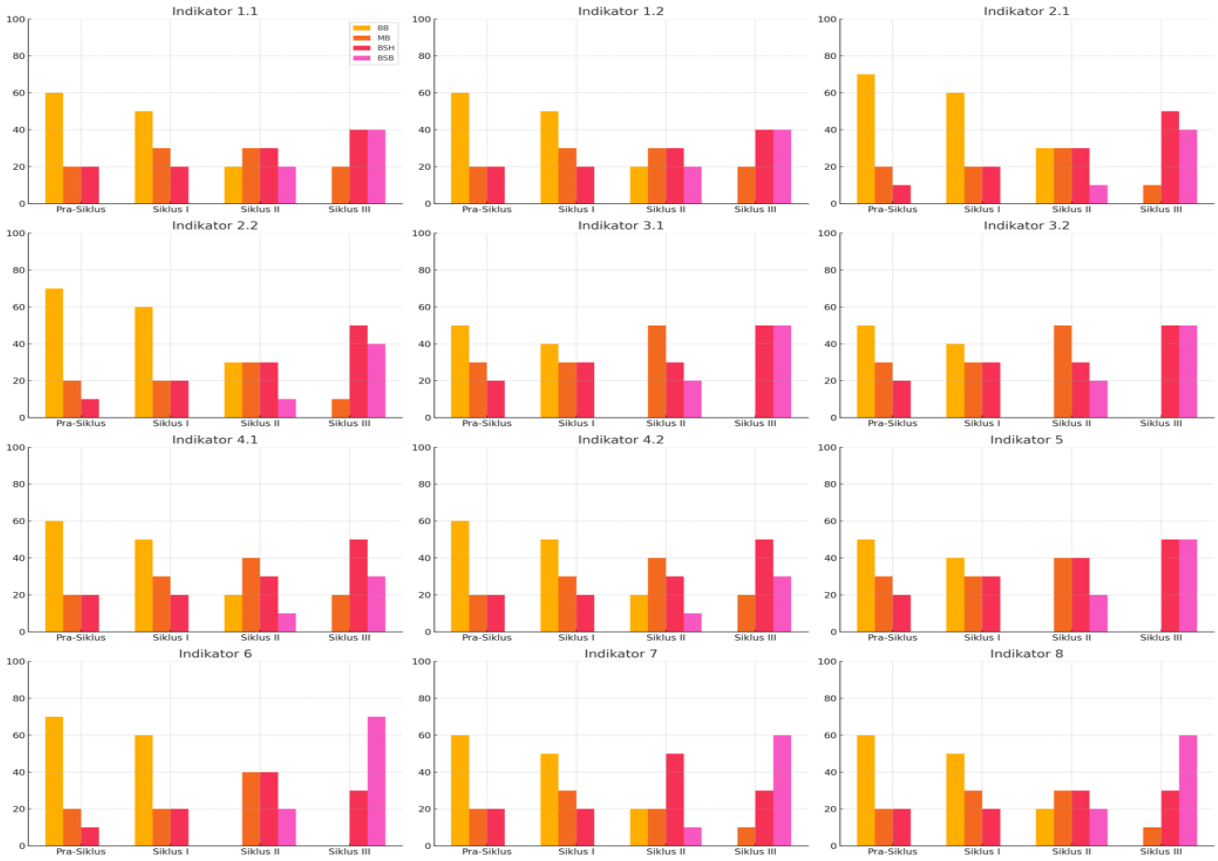
Memasuki siklus I, terjadi pergeseran ke arah positif. Meskipun kategori BB dan MB masih cukup tinggi, terlihat adanya peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori BSH. Artinya, sebagian anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuan sosial sesuai harapan, meskipun hasilnya belum merata pada semua indikator.

Pada siklus II, perkembangan menjadi lebih jelas. Persentase anak yang berada pada kategori BSH dan BSB meningkat signifikan, sementara kategori BB dan MB mulai menurun. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mulai efektif mendorong anak dalam mengembangkan kemampuan sosialnya, meskipun masih terdapat sebagian kecil anak yang belum stabil pada indikator tertentu.

Hasil yang paling optimal terlihat pada siklus III, di mana hampir semua indikator menunjukkan dominasi kategori BSH dan BSB. Persentase anak yang berada pada kategori BB dan MB semakin kecil, bahkan pada beberapa indikator sudah hampir tidak tampak. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak telah mencapai perkembangan sosial yang diharapkan, dengan sebagian besar sudah masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak yang signifikan dari pra siklus hingga siklus III. Peningkatan ini memperlihatkan keberhasilan penerapan tindakan pembelajaran dalam mengembangkan aspek sosial anak secara bertahap dan berkelanjutan.

Gambar 2. Diagram Peningkatan Kemampuan Sosial Per Indikator dari tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus III



Pembahasan

Berdasarkan data observasi dari pra-siklus hingga siklus III yang divisualisasikan dalam diagram batang di atas, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan sosial anak usia dini pada seluruh indikator yang diamati. Berikut adalah analisis perkembangan tiap indikator dari kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dalam kegiatan pembelajaran menggunakan RPPH pada tanggal 12 Mei 2025 difokuskan pada kegiatan pengenalan tanaman kangkung melalui observasi langsung di kebun sekolah. Anak diajak mengamati bagian tanaman, memetik kangkung, dan merefleksikan manfaatnya bagi tubuh. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif dan bertujuan menanamkan sikap cinta ciptaan Allah, kerja sama, kepatuhan, serta rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar.

Berikutnya, berdasarkan hasil observasi, kemampuan sosial anak mengalami peningkatan signifikan dari pra-siklus hingga siklus III. Pada tahap awal, sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), namun setelah melalui beberapa siklus pembelajaran, terjadi pergeseran yang jelas menuju kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif pada perkembangan sosial anak.

Indikator memahami emosi, empati, serta komunikasi menunjukkan kemajuan yang menonjol. Anak yang sebelumnya sulit mengenali perasaan teman, mulai mampu merespons dengan tepat, bahkan menunjukkan empati melalui sikap membantu dan menyapa dalam kegiatan kelompok. Perkembangan komunikasi terlihat dari keberanian anak untuk berbicara, mendengarkan, serta terlibat aktif dalam diskusi sederhana, yang awalnya minim dilakukan pada pra-siklus.

Selain itu, indikator menyelesaikan konflik dan kerja sama juga mengalami peningkatan. Kegiatan luar ruang seperti praktik di kebun sekolah memberi kesempatan bagi anak untuk belajar menyelesaikan perselisihan kecil dengan damai dan bekerja sama dalam kelompok, misalnya saat memanen kangkung atau membawa hasil panen bersama. Hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab, toleransi, dan kebersamaan di antara anak.

Kemajuan juga tampak pada indikator berbagi, bergiliran, dan mematuhi aturan. Anak-anak mulai terbiasa berbagi hasil panen, menghormati giliran, serta menaati aturan yang ditetapkan guru. Peningkatan pada aspek ini memperlihatkan keberhasilan pembiasaan karakter melalui kegiatan nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Dengan demikian, pembelajaran kontekstual terbukti efektif menanamkan nilai-nilai sosial melalui pengalaman langsung.

Pada akhir siklus III, guru bersama peneliti melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan nyata tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tentang konsep tanaman, tetapi juga menjadi sarana praktik keterampilan sosial. Anak tampak lebih percaya diri, mampu bekerja sama, komunikatif, serta lebih peduli pada teman sebayanya. Faktor kunci keberhasilan ini terletak pada peran guru sebagai fasilitator, yang membimbing anak melalui keteladanan, penguatan sikap positif, dan refleksi selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kemampuan sosial emosional merupakan fondasi utama dalam perkembangan anak usia dini yang mencakup kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri dan orang lain, menjalin hubungan sosial, menunjukkan empati, bekerja sama, serta mematuhi aturan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B melalui penerapan metode bermain peran berbasis pengalaman nyata yang dilaksanakan dalam tiga siklus.

Pada tahap pra-siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada hampir seluruh indikator sosial emosional. Anak-anak tampak belum mampu memahami perasaan teman, masih malu menyampaikan pendapat, belum terbiasa berbagi, dan cenderung pasif dalam interaksi sosial. Hal ini mencerminkan kurangnya stimulasi sosial yang bermakna dan belum digunakannya metode pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dan kontekstual dalam kegiatan sehari-hari.

Siklus I dirancang untuk memberikan stimulasi awal dalam bentuk simbolik melalui kegiatan membuat wayang dari daun singkong dan benang kasur, yang kemudian digunakan anak untuk bermain peran memperkenalkan diri. Aktivitas ini terbukti memberikan dampak positif pada aspek komunikasi dan keberanian anak untuk tampil di depan teman. Anak mulai menunjukkan partisipasi dalam berbicara dan mendengarkan. Meskipun demikian, sebagian besar anak masih menunjukkan ketergantungan pada arahan guru dan interaksi antar teman belum berjalan secara spontan. Pada siklus ini, sebagian anak mulai mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan refleksi pada siklus I, ditemukan bahwa anak membutuhkan pengalaman sosial yang lebih konkret dan bermakna untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pada Siklus II, pembelajaran difokuskan pada kegiatan nyata berupa kunjungan ke pasar tradisional. Anak-anak diajak berbelanja secara langsung, membawa uang saku, memilih barang, membayar, serta menceritakan kembali pengalamannya. Kegiatan ini merangsang anak untuk berbicara, mengambil keputusan, mematuhi aturan, menunggu giliran, dan berinteraksi dengan orang lain secara spontan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada indikator empati, menyelesaikan konflik, dan kerja sama. Anak tampak lebih percaya diri, antusias, dan mulai memahami norma-norma sosial dalam konteks nyata.

Selanjutnya, pada Siklus III, pendekatan pembelajaran difokuskan pada kegiatan berkebun tanaman kangkung, mulai dari pengamatan, penanaman, penyiraman, pemanenan, hingga mengolah hasil panen menjadi tumis kangkung. Anak-anak juga diajak berdiskusi mengenai manfaat sayuran bagi kesehatan tubuh. Aktivitas ini memberikan ruang yang luas untuk kolaborasi, pembagian tugas, kepedulian terhadap lingkungan, serta refleksi nilai-nilai tanggung jawab dan gotong royong. Interaksi sosial meningkat signifikan, anak-anak mulai menawarkan bantuan tanpa diarahkan, menunggu giliran secara mandiri, serta menunjukkan rasa memiliki terhadap kegiatan kelompok. Pada siklus ini, seluruh anak keluar dari kategori BB dan MB, dengan sebagian besar telah mencapai kategori BSH bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran yang dirancang secara bertahap — dari simbolik (Siklus I), konkret sosial (Siklus II), hingga pengalaman alami (Siklus III) — telah berhasil meningkatkan kemampuan sosial emosional anak secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya ditunjukkan melalui skor observasi kuantitatif, tetapi juga melalui perubahan perilaku nyata anak dalam situasi belajar dan bermain. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam hal komunikasi dua arah, empati terhadap teman, kesabaran menunggu giliran, kemampuan menyelesaikan konflik secara damai, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok kecil.

Penerapan metode bermain peran berbasis pengalaman nyata juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan anak, menarik, dan memberikan ruang eksplorasi dapat menumbuhkan rasa percaya diri, kemandirian, serta hubungan sosial yang positif di kalangan

anak-anak usia dini. Temuan ini memperkuat pentingnya pembelajaran aktif dan kontekstual sebagai pendekatan utama dalam pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran yang dikaitkan dengan kegiatan nyata seperti membuat wayang, berbelanja ke pasar, dan berkebun kangkung merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak kelompok B di TKIT Rumah Bune Islamic Fullday School. Penerapan metode ini sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari kurikulum harian yang mendukung pencapaian kompetensi anak secara holistik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi dari seluruh tahapan tindakan yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait, agar hasil pembelajaran yang telah dicapai dapat dipertahankan dan dikembangkan secara berkelanjutan.

1. Bagi Guru dan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Metode bermain peran terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat secara aktif mengintegrasikan metode ini ke dalam kegiatan pembelajaran harian, tidak hanya sebagai aktivitas tambahan, tetapi sebagai strategi utama yang mendorong keterlibatan aktif anak. Guru juga perlu merancang kegiatan bermain peran yang kontekstual, dekat dengan kehidupan anak, dan berbasis pengalaman nyata — sebagaimana yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni melalui kegiatan membuat wayang, berbelanja ke pasar, dan berkebun kangkung.

Selain itu, guru perlu memfasilitasi lingkungan belajar yang kondusif bagi tumbuhnya interaksi sosial yang sehat. Hal ini mencakup kesiapan sarana, fleksibilitas waktu untuk kegiatan eksploratif, serta sikap guru yang reflektif dan responsif terhadap dinamika anak saat bermain. Supervisi dan pendampingan perlu diberikan secara bijak agar anak tetap merasa aman namun tetap diberi ruang untuk mandiri dan mengambil inisiatif

2. Bagi Orang Tua

Kemampuan sosial emosional anak tidak hanya dikembangkan di sekolah, tetapi juga perlu diperkuat di rumah. Oleh karena itu, orang tua disarankan untuk mendukung proses pembelajaran anak dengan menciptakan suasana rumah yang komunikatif dan penuh empati. Memberi kesempatan anak untuk ikut berperan serta dalam kegiatan rumah tangga (seperti berkebun, berbelanja, atau memasak) akan membantu memperkuat nilai kerja sama, tanggung jawab, serta rasa peduli terhadap orang lain.

Orang tua juga disarankan untuk mengurangi penggunaan media elektronik secara pasif dan menggantinya dengan aktivitas bermain yang bermakna bersama anak, seperti bermain peran, berdongeng, atau bermain imajinatif. Komunikasi antara guru dan orang tua juga penting dijaga agar

dapat saling mendukung perkembangan anak secara konsisten di dua lingkungan utama anak: rumah dan sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran berbasis pengalaman nyata. Untuk itu, peneliti selanjutnya dapat menjadikan temuan ini sebagai dasar pengembangan riset lanjutan, baik dengan metode serupa di konteks yang berbeda, maupun pengembangan model pembelajaran lain yang berbasis partisipatif dan pengalaman langsung.

Disarankan pula agar peneliti memperluas cakupan aspek perkembangan yang diteliti, misalnya mengkaji dampak metode ini terhadap perkembangan bahasa, kognitif, maupun moral anak. Selain itu, penggunaan instrumen yang lebih variatif, seperti wawancara mendalam dengan anak dan orang tua, jurnal harian anak, atau dokumentasi visual, dapat memperkaya data dan memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap proses pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2012). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.

Azwar, S. (2018). Metode penelitian. Pustaka Pelajar.

Badan Pusat Statistik. (2024). Statistik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi anak usia dini. https://bps.go.id

Berk, L. E. (2020). Development through the lifespan (7th ed.). Pearson.

Bompa, Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Common Sense Media. (2022). The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight. https://www.commonsensemedia.org

Erikson, E. H. (1963). Childhood and society (2nd ed.). W. W. Norton.

Fikriyyah, H. F., Nurwati, R. Nunung., & Santoso, M. B. (2022). Dampak pola asuh otoriter terhadap perkembangan psikososial anak usia prasekolah. Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (JPPM), 3(1), 11–17.

Garland, R. (1991). The mid-point on a rating scale: Is it desirable? Marketing Bulletin, 2(1), 66–70.

Ginsburg, K. R. (2019). The importance of play in promoting healthy child development. Pediatrics, 119(1), 182–191.

Hurlock, E. B. (2019). Child development (7th ed.). McGraw-Hill.

Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2021). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. Early Childhood Education Journal, 32(3), 157–163.

Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert scale: Explored and explained. British Journal of Applied Science & Technology, 7(4), 396–403.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The action research planner (3rd ed.). Deakin University Press.

Khasanah, U., & Yulianti, L. (2020). Peningkatan kemampuan sosial anak usia dini melalui permainan kelompok. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 57–65.

Lestari, P., & Nurmala, I. (2022). Permainan kooperatif untuk mengembangkan tanggung jawab sosial anak usia dini. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak, 11(1), 12–21.

Mertler, C. A. (2021). Action research: Improving schools and empowering educators (6th ed.). SAGE Publications.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaca, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.

Musfiroh, A. (2021). Karakteristik perkembangan anak usia dini: Egosentrisme, rasa ingin tahu, dan pembelajaran melalui pengalaman konkret dalam lingkungan yang interaktif dan aman. Jurnal Psikologi Anak Usia Dini, 9(2), 45–58.

Munifah, T. (2021). Psikologi perkembangan anak usia dini. Prenadamedia Group.

Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2021). Human development (14th ed.). McGraw-Hill.

Rohmah, S., & Suryani, D. (2024). Pendidikan karakter dalam konteks PAUD Islam terpadu. Jurnal Pendidikan Anak Islam, 5(1), 21–33.

Santrock, J. W. (2021). Life-span development (17th ed.). McGraw-Hill.

Setyani, R., & Rahman, B. (2024). Eksplorasi Zona Perkembangan Proksimal dalam permainan kelompok: Pengaruhnya terhadap berbagi dan penyelesaian konflik pada anak prasekolah. Indonesian Journal of Early Childhood Development, 15(2), 102–119.

Stewart, C. M., & Cash, W. B. (2012). Interviewing: Principles and practices (13th ed.). McGraw-Hill.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif dan R&D. Alfabeta.

UNICEF. (2022). Digital landscape for children in Indonesia. https://unicef.org/indonesia

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Widjaja, E., & Hartanto, A. R. (2024). Eksperimen papan permainan edukatif untuk menstimulasi berbagi dan resolusi konflik sosial pada anak prasekolah: Perspektif Piaget (1962). Early Childhood Journal, 12(1), 77–91.