

Peranan Guru dalam Mengatasi Sifat Pemalu Anak dengan Bermain Sosial (Studi Kasus Pada Anak di PAUD Ummul Qur'an Tembilahan)

Novela Rifa¹, Dadan Suryana²

^{1,2}Magister PAUD, Ilmu Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Anak
Usia Dini Universitas Negeri Padang
e-mail: novelarifa123@gmail.com, suryana@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peranan guru dalam mengatasi anak pemalu. Studi ini menggunakan deskriptif pendekatan studi kasus secara kualitatif, penelitian yang dilakukan intensif, dalam dan mencoba untuk mendapatkan informasi yang selengkap mungkin tentang peranan guru dalam mengatasi anak yang pemalu. Tujuan penelitian tersebut adalah (1) untuk meningkatkan perkembangan sosial anak melalui metode bermain secara sosial dan mengetahui hasil perkembangan sosial anak melalui metode bermain secara sosial. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa teknik yakni wawancara, observasi anak, penilaian proses dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) meningkatkannya perkembangan sosial anak melalui metode bermain secara sosial, (2) hasil perkembangan sosial anak meningkat setelah diterapkannya metode bermain secara sosial, terdapat 3 siklus permainan yang dimainkan yaitu Galasin, Tam Tam Buku serta permainan kucing dan tikus. Hasil dari permainan pertama anak masih malu-malu di peroleh data anak tidak bersemangat mengikuti permainan, permainan kedua anak mulai bersemangat dan mengikuti permainan dengan baik, sudah ada komunikasi antar teman dan kerjasama antar teman, permainan ketiga sudah aktif mengikuti permainan dan sudah percaya diri sehingga anak mampu memenangkan permainan tersebut. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa peranan guru dalam memilih metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain secara sosial dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.

Kata Kunci : *Perkembangan Sosial Anak, Sifat Pemalu, Peranan Guru, Bermain Sosial*

Abstract

This study aims to describe the role of teachers in overcoming shy children. This study uses a descriptive qualitative case study approach, the research is carried out intensively, in-depth and tries to get as complete information as possible about the role of teachers in dealing with shy children. The aims of the study were (1) to improve children's social development through social play methods and to find out the results of children's social development through social play methods. Data collection techniques used several techniques, namely interviews, child observation, process assessment and documentation. The results of this study indicate that (1) increase the social development of children through the method of playing socially, (2) the results of children's social development increase after the implementation of the social play method, there are 3 cycles of games played namely Galasin, Tam Tam Buku and cat and mouse games. The results of the first game the child is still shy, the data is that the child is not enthusiastic about participating in the game, the second game is getting excited and following the game well, there is already communication between friends and cooperation between friends, the third game is already actively participating in the

game and is confident so that child can win the game. Thus it can be concluded that the teacher's role in choosing learning methods using social play methods can improve children's social development.

Keywords: *Children's Social Development, Shyness, Teacher's Role, Social Play*

PENDAHULUAN

Pengajar sebagai pendidik serta pengajar anak yg mengajarkan berbagai macam hal yg baru dan menjadi fasilitator anak agar dapat belajar serta mengembangkan potensi dasar dan kemampuannya secara optimal. pengajar adalah seorang yang wajib bisa digugu dan ditiru. Digugu adalah segala sesuatu yang disampaikan senantiasa dianggap serta diyakini sebagai kebenaran oleh seluruh muridnya. Segala ilmu pengetahuan yg datangnya asal sang pengajar dijadikan menjadi sebuah kebenaran yg tidak perlu dibuktikan atau diteliti lagi, ditiru adalah beliau menjadi uswatun hasanah, sebagai suri teladan dan panutan bagi muridnya, baik cara berpikir serta cara berbicaranya juga berperilaku sehari-hari. dengan demikian, pengajar memiliki kiprah yg sangat besar pada pelaksanaan pembelajaran atau pendidikan (Nancy dkk, 2020).

Kemampuan pengajar paud dalam mengorganisasi ini akan memberikan imbas yang signifikan terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan yaitu: aspek kognitif, afektif, sosial, seni, bahasa, agama, moral dan psikomotor (Fakhrudin, 2019). Pada usia dini memang sangat diharapkan suatu pembelajaran yang dapat membantu anak pada bersosialisasi menggunakan lingkungan barunya serta bisa berteman menggunakan baik dengan sahabat-temannya. pada masa ini anak sebaiknya dipersiapkan buat dapat berinteraksi dan beradaptasi terhadap lingkungan yang lebih luas (Aida serta Rini, 2015).

Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, intelegensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Maghfiroh dan Suryana, 2021).

Anak artinya hadiah yang kuasa. Jika kita tidak mendidiknya dengan baik, maka kita tak menjaga anugerah yang telah tuhan titipkan. Anak usia dini pada tujukan pada anak yang berusia 0- hingga 6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang pesat (akbar, 2020). pada proses pendidikannya, umumnya mereka pada kelompokkan menjadi beberapa tahapan berdasarkan golongan usia. misalnya usia dua-3 tahun masuk grup taman penitipan anak, usia tiga-4 tahun kelompok bermain serta 4-6 tahun buat taman kanak-kanak.

Masa 5 tahun pertama adalah masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian insan, kemampuan penginderaan, berpikir, keterampilan, berbahasa dan berbicara dan bertingkah laku sosial (Agusniatih dan Monepa, 2019) Pengalaman sosial awal sangat memilih kepribadian anak setelah dewasa dan juga mensugesti taraf partisipasi sosial individu dimasa Taman Kanak-kanak dan masa dewasa (Pujiati, 2013).

Guru menginginkan anaknya menjadi anak yg berani, percaya diri, bisa bersosialisasi dengan baik dan mempunyai banyak sahabat. saat proses mengenal lingkungan terkadang anak merasa belum siap sehingga banyak sekali dilema-problem yg muncul seperti setiap anak pasti pernah mengalami peristiwa malu serta pernah merasa membuat malu. tidak semua anak bisa menghadapi rasa malunya dengan sikap yang tenang. terdapat anak yang menjadi murka, menangis, atau mengambil perilaku menghindar sebab rasa malunya tersebut. berdasarkan (Novi, 2015). Sifat pemalu artinya sifat yg membentuk anak cenderung kurang suka terampil, tidak percaya diri, kurang mampu membina interaksi sosial dengan orang lain, serta tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pengembangan rencana belajar untuk PAUD harus berakar pada lingkungan yang ada di sekitar anak. Lingkungan yang dimaksud disini meliputi lingkungan fisik yakni orang-orang yang ada disekitar anak (guru, pengelola, orang tua, masyarakat, benda-benda, tumbuhan, binatang dan bangunan sekitarnya, cuaca, alam sekitar. Selain lingkungan fisik juga perlu memperhatikan lingkungan non fisik yakni, adat, budaya, nilai-nilai keagamaan, seni, bahasa dan lainnya (Suryana, 2016).

Pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Pengetahuan guru yang baik memungkinkan mereka untuk membuat persiapan pembelajaran. Mereka mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti rencana kegiatan semesteran, mingguan dan harian. Selain itu guru juga membuat media pembelajaran sesuai dengan tema dan subtema yang direncanakan (Suryana, 2013).

Pemalu menjadi suatu keadaan pada diri seseorang, dimana orang tadi sangat peduli dengan penilaian orang lain terhadap dirinya serta merasa cemas sebab penilaian sosial tadi, sebagai akibatnya cenderung menarik diri (Hasan, 2013)

Sifat pemalu pada anak sebenarnya artinya hal yg wajar, apalagi Bila dihadapkan pada situasi baru atau di daerah yang baru, mereka butuh waktu usang untuk menyesuaikan diri pada lingkungan baru tadi. yg menjadi perseteruan merupakan Bila sifat pemalu tadi sampai hiperbola serta menghambat kehidupan sosialnya. tetapi perlu diketahui sebenarnya anak pemalu mempunyai kelebihan yaitu mereka lebih mempunyai ikut merasakan, bijaksana dan mandiri.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak menjadi pemalu mirip meniru sifat orang tua, tidak diajarkan bersosialisasi sejak dini, korban perundungan (bullying), serta selalu dituntut menjadi yang terbaik dalam segala hal. Sebenarnya anak pemalu mungkin ingin bersosialisasi, namun mereka kerap merasa takut, ragu, dan tidak tahu bagaimana caranya. Perlu diingat, kiprah orang tua dalam pembentukan karakter anak sangatlah penting (Kemdikbud, 2020).

Faktor yang menyebabkan anak sebagai pemalu, diantaranya: keadaan fisik, kesulitan dalam bicara, kurang terampil berteman, harapan orang tua yang terlalu tinggi, pola asuh yang mencela. Ciri-ciri anak yang pemalu sebagai berikut: kurang berani berbicara menggunakan guru atau orang dewasa lain, tidak bisa menatap mata orang lain ketika berbicara, tidak bersedia buat berdiri pada depan kelas, enggan bergabung menggunakan anak-anak lain, lebih senang bermain sendiri, tidak berani tampil pada permainan, membatasi diri pada pergaulan, anak tidak banyak bicara, anak kurang terbuka (Dewi, 2005).

Pembelajaran bagi anak usia dini sangat tepat jika dikemas dalam bentuk permainan. Setiap pembelajaran dikemas dalam suasana bermain melalui alat-alat permainan dan konsep bermain. Dengan demikian anak dengan mudah akan mendapatkan pengetahuan melalui bermain dan anak tidak merasa sedang belajar, mereka tidak tertekan dan terbebani (Suryana, 2021).

Bermain artinya kegiatan yang selalu dilakukan sang setiap anak semenjak mereka dilahirkan ke dunia. Bermain ialah cara anak belajar, merupakan belajar melalui bermain. Bermain pada anak usia dini artinya sesuatu kegiatan yang serius layaknya orang dewasa ketika bekerja. Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman berupa pengetahuan, perilaku, serta keterampilan. Selama bermain anak dapat belajar mengendalikan emosi, berinteraksi dengan yang lain, memecahkan konflik, dan memperoleh rasa berkemampuan. Melalui bermain, anak juga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Karena itu, bermain yang dilakukan oleh anak dan didukung oleh guru merupakan komponen yang esensial dari pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan (Suryana, 2014).

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, impulsif, bersifat sukarela serta selaras menggunakan kebutuhan. Bermain artinya suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yg membuat pengertian atau memberikan info,

serta memberi kesenangan juga pengembangan imajinasi anak. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi ketika, namun media bagi anak buat belajar. Setiap bentuk aktivitas bermain pada anak usia dini memiliki nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya (Fadlillah, 2017).

Dengan aktivitas bermain anak menjadi senang, namun di lain pihak anak jua belajar. Belajar dan bermain bagi anak-anak khususnya anak usia dini sangat penting karena dengan bermain sembari belajar akan menaikkan berbagai macam potensinya (Mutiah, 2010)

Permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak seperti kemampuan mendengarkan, meniru kembali 3-4 uraian kata, mengerti perintah yang diberikan bersamaan, memahami permainan yang akan dimainkan, mengenal perbedaan kata mengenai kata sifat, menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana, menjawab pertanyaan, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menceritakan kembali permainan yang telah dimainkan secara sederhana, mengenal suara-suara yang ada disekitarnya (Cendana dan Suryana, 2021).

Intinya bermain mempunyai tujuan utama buat memelihara perkembangan dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yg kreatif, interaktif serta terintegrasi menggunakan lingkungan bermain anak. seseorang anak mampu melakukan pembelajaran yg situasinya adalah khayalan anak tadi atau dapat diklaim menggunakan bermain sosiodrama atau bermain drama.

Beberapa tujuan dari bermain dan permainan anak sebagai berikut

1. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dan kehidupan sehari-hari
2. Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan kepedulian
3. Menanamkan budi pekerti yang baik
4. Melatih anak untuk berani dan menantanginya untuk mempunyai rasa ingin tahu yang beras
5. Melatih anak untuk menyayangi, mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan
6. Melatih anak untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil serta menerima dengan baik dan sportif

Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Anak belajar berkomunikasi dengan sesama teman, baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasannya, maupun memahami apa yang di ucapkan oleh teman sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi. Melalui permainan maka anak saling mengenal dan saling menghargai satu sama lainnya yang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan. Dalam kebersamaan ini anak dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, serta mengenal sifat-sifat benda yang dimainkannya (Nurani, Sofia dan Sihadi. 2019).

Sosialisasi merupakan proses melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial yang berhubungan dengan tuntutan sosial sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial Proses perkembangan sosial terdiri dari tiga proses, yaitu belajar bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat, serta mengembangkan sikap sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat. Ketiga proses sosialisasi ini akan melahirkan tiga model individu, yaitu individu sosial, individu nonsosial, dan individu antisosial (Suryana, 2018).

Beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan pada anak usia dini, yaitu: Peningkatan kepercayaan diri anak adalah sebagai usaha dalam mengeksplorasi potensi diri anak sejak dini, sehingga pada tahap usia berikutnya anak akan memiliki kemampuan hidup yang positif dan tidak tergantung sepenuhnya pada pada orang dewasa. Meningkatkan kepercayaan diri anak dapat dilakukan melalui kegiatan outbound yang akan berdampak pada kepercayaan dalam belajar di dalam kelas,

belajar tuntas dan mandiri serta disiplin. Hal ini sangat positif bagi perkembangan dan pertumbuhan anak (Suryana, 2011).

Social play adalah waktu anak memainkan mainan beserta menggunakan sahabat-temannya. Aspek sosial ini dapat terjadi karena anak memainkan beserta dengan temannya tetapi ada juga yang melihat pada kegiatan yang mungkin timbul waktu anak memainkannya. merupakan saat indera mainan itu mengandung unsur sosial, maka disaat itulah mainan tadi bisa dikatakan menjadi kategori sosial. Scarlett, 2005 menyebutnya bahwa dimensi sosial asal bermain tak hanya tampak pada bagaimana mainan tadi dimainkan, namun pula di kemungkinan yg terjadi asal indera mainan tadi dimainkan, tetapi pula terdapat pada kemungkinan yg terjadi dari alat mainan tadi. contohnya mainan monopoli, main masak-masakan, dakon/congklak dan indera mainan yg memungkinkan buat memunculkan aspek sosial anak (Suminar, 2019). pada bermain sosial, tugas guru dalam mengamati terkait cara bermain anak serta proses memperoleh kesan bahwa partisipasi anak pada aktivitas bermain dengan sahabat-temannya akan menunjukkan derajat partisipasi yang berbeda (Lestarinigrum dkk, 2021)

Sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menurut Hurlock (1996) tiga proses dalam perkembangan sosial adalah

1. Berperilaku yang dapat diterima secara sosial
2. Memainkan peran dilingkungan sosial
3. Memiliki sikap yang positif terhadap kelompok sosialnya

Sosial atau sosialisasi adalah suatu proses dimana individu atau anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan tingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya (Hamzah, 2015).

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah di lakukan ditemukan di kelas saat mengajar yaitu ada satu anak yang sangat pemalu sesuai dengan ciri-ciri yang disebut diatas, ia bahkan jarang sekali berbicara, lebih sering memperhatikan anak-anak lain bermain daripada ikut bermain, dia selalu menunduk dan jarang kontak mata dengan guru apabila ditanya, ketika diajak bermain pun susah sekali harus dipaksa ikut baru mau bergabung. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti dan guru di Ummul Qur'an sepekat untuk mengikut sertakan anak tersebut kedalam beberapa permainan.

METODE

Peneliti menggunakan metode deskriptif dalam penelitian ini. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian (Suryabrata, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah guru yang memiliki anak pemalu usia 5-6 tahun di PAUD Ummul Qur'an yang berjumlah 1 orang. Data atau informasi yang dikumpulkan dari peristiwa, aktivitas, atau perilaku sebagai sumber data yang berkaitan dengan sasaran penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas yang dilakukan para informan dalam kehidupan mereka Penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Galasin atau Gobak sodor

Permainan gobak sodor dipilih karena memenuhi karakteristik permainan tradisional dan memenuhi karakteristik jenis permainan yang dapat mengembangkan kompetensi sosial yang telah disebutkan diatas. Karakteristik-karakteristik tersebut adalah menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan tanpa harus membelinya, melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal sehingga menuntut anak untuk menjalin relasi sosial yang baik dengan teman-temannya, memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang ingin

diajarkan kepada anak, permainan bersifat berkelompok, dan permainan bersifat kompetitif. Keunggulan lain dalam permainan gobak sodor adalah melibatkan semua modalitas dalam diri anak. Permainan gobak sodor dapat melatih otak, perasaan, emosi anak, serta melatih keseimbangan gerak dan ketangkasan tubuh. Keterlibatan di semua aspek ini sangat penting dalam mendidik anak karena ketika semua aspek dalam diri anak terlibat, maka akan lebih mudah bagi anak untuk memahami apa yang dipelajarinya (Muliawan, 2009). Langkah-langkah kegiatan bermain galasin :

1. Pemain dibagi menjadi dua kelompok atau tim, kelompok yang bermain dan kelompok yang berjaga.
2. Kelompok yang mendapat giliran main memulai permainan dari garis start.
3. Pemain yang menjaga garis berusaha semaksimal mungkin menghadang kelompok yang sedang bermain untuk tidak dapat melewati garis batas yang sudah ditentukan sampai di garis finish.
4. Kelompok yang sedang bermain berusaha agar tubuhnya tidak tersentuh oleh tim yang menjaga dan berusaha sampai di garis finis.
5. Tim dapat dikatakan menang jika semua anggota tim kembali dengan selamat ke garis start. Dan Tim dikatakan kalah dan baru bisa terjadi penggantian posisi jika ada yang tersentuh oleh tim yang menjaga.

Hasil permainan galasin yang dilakukan di PAUD Ummul Qur'an Tembilahan Awalnya anak pemalu tersebut tidak mau diajak bermain, akan tetapi setelah saya paksa akhirnya dia ikut bermain galasin terlebih dahulu, awalnya ia sangat tidak bersemangat yang menyebabkan ia kalah saat permainan baru saja dia mulai, permainan galasin berlangsung sekitar setengah jam dan dia tetap ikut bilapun selalu kalah karena enggan dan tidak bersemangat tadi, contohnya saat harus melewati penjaga seharusnya ia berlari agar lolos tetapi ia memilih berjalan dan dengan mudahnya ditangkap oleh penjaga.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Kinanti, 2017) menunjukkan ada pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak. Dapat dijelaskan bahwa penggunaan permainan gobak sodor sangat efektif untuk membantu meningkatkan kompetensi sosial anak.

Hasil penelitian penggunaan Permainan Puppet Fun berpengaruh terhadap Kemampuan Membaca Anak di Taman Kanak-kanak Islam Excellent Bukittinggi. Selain itu penggunaan permainan puppet fun akan mengembangkan aspek bahasa lainnya seperti bercerita dan menyimak karena ketika menggunakan boneka anak akan terstimulasi untuk bercerita dan mendengarkan guru dalam proses pembelajaran (Winanti dan Suryana, 2020).

Permainan Tam Tam Buku

Permainan Tam tam buku merupakan permainan tradisional yang sering dikatakan serupa dengan permainan ular naga dan permainan wak wak gung. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, dimana terdapat dua orang anak yang menyatukan tangan mereka keatas yang menyerupai terowongan sedangkan anak yang lainnya berbaris seperti ular sambil memegang pundak atau pinggang temannya yang berada didepan.

Nilai nilai yang terkandung didalam permainan tam tam buku adalah sebagai berikut:

1. Menghargai teman sebaya, dalam permainan tam tam buku anak dilatih untuk dapat menghargai teman sebaya dan orang lain, karna dalam permainan ini nantinya anak harus dapat menghargai keputusan anggota yang memilih antara anak yang menjadi bulan ataupun matahari.
2. konsisten dengan peraturan yang telah disepakati bersama, dalam permainan ini anak dilatih untuk menerima segala keputusan yang sebelumnya telah anak sepakati bersama dan anak juga dilatih untuk dapat menerima hasil akhir dari

permainan tam tam buku ini dan menjalankan hukuman jika keluar sebagai kelompok yang kalah.

3. tidak memaksakan kehendak, dalam permainan ini anak dilatih untuk tidak memaksakan kehendak orang lain, misalnya pada saat anak memilih akan berada dikubu bulan atau matahari, anak yang menjadi bulan atau matahari tidak boleh memaksakan kehendak temannya untuk memilih dirinya atau memilih temannya yang merupakan lawannya.
4. Dari permainan ini juga anak juga dapat belajar untuk memecahkan masalah sederhana dan membedakan besar-kecil
5. membedakan panjang dan pendek.

Permainan tam tam buku sendiri adalah permainan yang dimainkan secara berkelompok yang sangat baik untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak. Permainan tam tam buku juga dapat pendidik gunakan untuk mengembangkan aspek aspek perkembangan anak yaitu antara lain Aspek Sosial Emosional, dalam permainan tam tam buku ini anak akan bermain secara berkelompok, artinya anak anak akan membangun hubungan dan terjalin komunikasi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Dalam permainan tam tam buku anak akan merasa senang karna dapat bermain bersama dengan temannya dan bernyanyi bersama dengan temannya serta menerima hukuman jika mengalami kekalahan

Hasil di permainan kedua yaitu Tam Tam Buku anak pemalu tersebut sudah mulai bersemangat dan mengikuti permainan dengan baik, ia memegang bahu teman dan berjalan seperti kereta api di bawah terowongan, ia juga mau menjawab saat ditanya penjaga pilih buah apel atau anggur dan dia memilih team apel, lalu team apel dan anggur saling bergandengan tangan dengan kelompoknya dan saling tarik menarik lawan seperti tarik tambang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Pradewi, 2013) bahwa dengan bermain dan kucing dan tikus dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Peningkatan kemampuan sosial anak akan lebih tinggi jika sebelum menggunakan strategi bermain kucing dan tikus terlebih dahulu dibimbing oleh peneliti dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Permainan kucing dan tikus

(Montolalu dkk, 2005) menyatakan bahwa melalui bermain pembentukan perilaku anak dapat terbentuk dengan tujuan supaya anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri serta melatih anak untuk menanamkan budi pekerti yang baik, dapat selalu tertib dan patuh pada peraturan, dapat membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik. Menanamkan kebiasaan disiplin, tanggung jawan, kepedulian, ramah dan suka bekerjasama. bahwa permainan kucing dan tikus merupakan suatu permainan dimana anak bisa memerankan diri menjadi seekor kucing dan tikus, dimana sang kucing berusaha untuk memangsa si tikus.

Prosedur Permainan Kucing dan tikus

- 1) Anak dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: pagar, kucing dan tikus.
- 2) Anak yang menjadi pagar membentuk lingkaran dan bergandengan.
- 3) Posisi kucing diluar pagar dan posisi tikus didalam pagar
- 4) Jika kucing akan menerkam tikus maka anak yang menjadi pagar akan bergandengan kuat dan merapat jika kucing mendekati.

Manfaat permainan Kucing dan tikus

- 1) Anak dilatih untuk bersikap aktif
- 2) Anak dilatih berekspresi
- 3) Anak dilatih sportif
- 4) Anak dilatih bekerjasama
- 5) Anak dilatih berani

Hasil dari permainan terakhir anak pemalu mencoba menjadi kucing yang mengejar tikus, awalnya ia berjalan dan terlihat bingung lalu setelah disemangati ia pun berlari

sehingga akhirnya berhasil menangkap tikus, puncak permainan hari itu sedikit meningkatkan kepercayaan dirinya dan kompetensi sosialnya dalam belajar sosial. Guru dan orang tua harus mengembangkan perkembangan sosial anak dengan tepat dan baik, agar perkembangan sosial anak berkembang sesuai tahap perkembangannya. Perkembangan sosial dan emosi yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktivitas lainnya di lingkungan sosial. Oleh karena itu, sangat penting memahami dan membantu anak-anak untuk memahami perasaan sendiri dan perasaan anak-anak lain untuk mengembangkan rasa hormat, rasa percaya diri dan kepedulian kepada orang lain (Lubis, 2019).

Untuk mendapatkan hasil dalam perubahan aspek sosial sesuai dengan yang diinginkan oleh guru, maka seorang guru harus dapat menyusun suatu program yang tepat sasaran. Semakin baik program kegiatan permainan yang disusun, maka diharapkan guru dapat juga menyelenggarakan program itu dengan maksimal. Pelaksanaan kegiatan bermain yang sesuai dengan program dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan proses pendekatan sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok bahkan antara bangsa dengan bangsa (Simatupang, 2015)

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ariin, Rohendi dan Istianti, 2016) menunjukkan bahwa (1) meningkatkannya perkembangan sosial anak melalui metode bermain secara kolaboratif, (2) hasil perkembangan sosial anak meningkat setelah diterapkannya metode bermain secara kolaboratif, rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 1,78 meningkat pada siklus 2 rata-rata kelas menjadi 2,09 dan rata-rata kelas siklus 3 mengalami peningkatan menjadi 2,69. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa menggunakan metode bermain secara kolaboratif dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Diharapkan semua pihak sadar pentingnya pencapaian perkembangan sosial pada anak, karena dengan optimalnya perkembangan sosial pada anak, maka aspek perkembangan lainnya pun berkembang secara optimal.

Terdapat pengaruh berkreasi menggunakan media debog terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hal ini terlihat anak mampu menuangkan imajinasi dan ide-ide kreatifnya dalam berkreasi dalam suatu karya nyata. Kemudian dapat memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi, berkreasi serta mempunyai peran aktif dalam mengali informasi tentang sesuatu hal yang baru melalui lingkungan sekitar anak . Selain itu dapat memotivasi, menambah minat belajar sehingga kemampuan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik (Tika dan Suryana, 2021).

Tidak hanya guru yang memiliki peranan dalam mengatasi anak pemalu tetapi orang tua juga harus ikut andil dalam mengatasi masalah ini. Peranan orang tua dalam mengatasi anak pemalu antara lain; a) Orang tua tidak melarang anak bermain di rumah dan di luar rumah, b) Orang tua mengajarkan anak untuk bersalaman setiap bertemu dengan orang lain, c) Orang tua tidak membiarkan anaknya bermain sendirian, d) Orang tua menanyakan kesukaan anak dan kegiatan anak di sekolah, e) Ketika di sekolah, orang tua menanyakan kegiatan dan perkembangan anak kepada guru, f) Orang tua mengajarkan agar anak mandiri, tidak bergantung kepada orang tua walaupun tidak selalu menemani orang tua tetap mengawasi, g) Orang tua mengajarkan anak untuk menyapa teman seperti yang dilakukan orang tua ketika bertemu orang lain, h) Orang tua tidak memarahi anak di depan orang ketika anak berbuat kesalahan, i) Orang tua memberikan pujian terhadap hasil karya anak di sekolah, j) Orang tua selalu mengajak pergi ke sebuah acara atau berkunjung ke rumah tetangga (Trijayanti, 2016).

Hasil penelitian yang diajukan oleh (Dewi., Tirtayani & Kristiantari, 2018) Agar dapat mengembangkan kemampuan sosial anak diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak sehingga anak lebih bersemangat untuk

mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak yaitu berupa metode bermain peran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak usia dini di Taman Kanak-Kanak TK As-sallam 1 Sukarame Bandar Lampung meliputi kemampuan menunjukkan keaktifan dalam permainan, berempati terhadap teman, bersikap sportif di dalam permainan, mampu memimpin di dalam kelompok, melihat kelebihan teman bukan sebagai kendala, mampu mengambil keputusan yang cepat, percaya diri di dalam melakukan permainan, mampu berkerja sama di dalam kelompok, dapat berkomunikasi dengan baik kepada teman, selalu mencoba dan pantang menyerah, mudah bergaul dengan teman yang ada di sekitarnya dan mampu memahami teman (Sintia, Kuswanto, & Meriyati, 2021)

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan sosial emosional anak kelompok bermain melalui metode role playing di KB/TK Fransiskus Xaverius 78 Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak dimana pada pratindakan sebesar 62.96%, pada siklus I meningkat menjadi 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 94.44% (Duha & Widiastuti, 2018).

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian lain, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: Kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Ada pengaruh kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin (Aulina, 2015).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan beberapa hasil penelitian yang terkait dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh atau peranan guru dalam meningkatkan kemampuan sosial anak dengan metode bermain. Hal ini juga menjadikan pengetahuan bagi para guru PAUD dalam mengetahui masalah anak dan membantu menyelesaikan masa anak tersebut. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novikasari), disimpulkan bahwa; (1) Guru-guru mengetahui definisi, ciri-ciri, siapa saja anak pemalu di kelompoknya, dan apa saja peranan guru dalam mengatasi anak pemalu. (2) Guru-guru mengatasi anak pemalu dengan cara membimbing, membantu anak yang kesulitan melaksanakan kegiatan, membiasakan anak tampil di depan kelas, memberikan nasehat, menjadi tauladan, memotivasi (memberikan reward), melakukan komunikasi dengan orang tua untuk mendapatkan informasi perilaku anak di rumah, berdiskusi dengan teman sejawat untuk mengatasi anak pemalu. (3) Hambatan yang dialami oleh guru dalam mengatasi anak pemalu berasal dari sikap anak yang banyak diam, sulit diajak berkomunikasi, tidak mau bertanya ketika tidak mengerti, tidak mau menjawab pertanyaan dari guru, dan sulit tampil dihadapan teman-teman sehingga guru sulit melihat potensi anak, sulit mentransfer ilmu (khususnya perkembangan bahasa) yang pada akhirnya guru kesulitan dalam menentukan nilai diakhir semester

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, N., & Rini, R. A. P. (2015). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada pendidikan anak usia dini. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 4(1).
- Agusniatih, Andi., dan Monepa, Jane M., 2019. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan). Tasikmalaya: Edu Publisher
- Akbar, Eliyyil. 2020. Metode Belajar Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana

- Ariin, V. K., Rohendi, E., & Istianti, T. (2016). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Secara Kolaboratif. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1).
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59-69.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771-778.
- Dewi, N. K., Tirtayani, L. A., & Kristiantari, R. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di Paud Gugus Anggrek, Kuta Utara. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 43-53.
- Dewi, Rosmalia. (2005). Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Depdiknas
- Duha, R., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing di Kelompok Bermain. *Satya Widya*, 34(1), 77-87.
- Fadlillah, M. 2017. Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Fakhrudin, Asef Umar. 2019. Menjadi guru paud: panduan guru paud berdasarkan permendikbud no.137 tahun 2014. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hasan, Maimunah. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: Diva Press.
- Hamzah, Nur. 2015. Pengembangan sosial anak usia dini. Pontianak: IAIN PONTIANAK PRESS
- Kemdikbud. 2020. <http://pauddikmaskalsel.kemdikbud.go.id/berita-280-mengatasi-sifat-pemalu-pada-anak.html>
- Kinanti, J. (2017). Pengaruh permainan gobak sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial anak ditinjau dari jenis kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52-65.
- Lestaringrum, dkk. 2021. Inovasi pembelajaran anak usia dini. Madiun:CV. Bayla Cendekia Indonesia
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 47-58.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Muliawan, Karim. 2009. Di bawah dua bangsa penjajah, dalam Kompas, 14 Agustus
- Muntolalu, B.E.F., dkk. 2005. Bermain dan permainan anak. Jakarta: Universitas terbuka
- Mutiah, Diana. 2010. Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Kencana
- Nancy, florida Siagian., dkk. 2020. Peranan guru dalam pendidikan karakter anak usia dini
- Novi, Bunda. (2015). Kebiasaan-Kebiasaan Buruk Sehari-hari. Jogjakarta: Flasbooks
- Novikasari, M. Peranan Guru dalam Mengatasi Anak Pemalu di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Kementerian Agama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(5).
- Nurani, Yuliani., Hartati, Sofia dan Sihadi. 2019. Memacu kreativitas melalui bermain: pembelajaran anak usia dini. Jakrta: Bumi Aksara
- Pradewi, R. I. (2013). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Anak Kelompok B TK Widya Kusuma Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1).
- Pujiati, Desti. 2013. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran". PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkan aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1).
- Sintia, N., Kuswanto, C. W., & Meriyati, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini dengan Model Outbound. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(2), 1-10.
- Suminar, Dewi Retno. 2019. Psikologi bermain: bermain & permainan bagi perkembangan anak. Surabaya: Airlangga University Press
- Suryabrata, Sumadi. (2010). Metodologi Penelitian. Jakarta: Rajawali.
- Suryana, D. (2011). Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak TK melalui Kegiatan Outbound. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1).
- Suryana, D. (2013). Pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru. *Jurnal ilmu pendidikan*, 19(2).
- Suryana, D. (2014). Hakikat anak usia dini. *Dasar-dasar Pendidikan TK*, 1, 5-10.
- Suryana, D. 2016. Pendidikan anak usia dini : stimulasi dan aspek perkembangan anak. Jakarta: Kencana
- Suryana, D. (2018). Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.
- Suryana, D. 2021. Pendidikan anakusia dini: teori dan praktik pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Tika, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh Kreasi Media Debog terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1212-1220.
- Trijayanti, S. (2016). Peranan Orang Tua Dalam Mengatasi Sifat Pemalu Pada Anak. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Prodi Pendidikan PG PAUD*.
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873-882.