

08 MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI DUSUN CITEUREUP II 2022.pdf

by Ft` Unisma

Submission date: 06-Jul-2024 12:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 2413038727

File name:

08_MENINGKATKAN_KETERAMPILAN_SOSIAL_ANAK_MELALUI_PERMAINAN_TRADISIONAL_DI_DUSUN_CITEUREUP_II_2022.pdf
(611.86K)

Word count: 3893

Character count: 24601

MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI DUSUN CITEUREUP II

Hani Khulsum¹, Ikhwan Rahmanto², Setyo Supratno³
Universitas Islam 45^{1,2,3,4}

hani12khulsum@gmail.com¹, m.ikhwan.rahmanto@gmail.com², setyo2017@gmail.com³

Abstract

This study aims to provide data and information about efforts to improve children's social skills through traditional game playing methods in Citeureup II Hamlet, Kutamukti, Karawang. The research method used is the community education method, which consists of sharing section activities as an initial action, then actions in the form of playing traditional games with children and ending with a sharing section again as a form of reflection to find out the development of social skills in children. Data collection techniques use questionnaires (pre-test and post-test), interviews and observations. The sample in this study consisted of 20 children aged 10-12 years. The results of the pre-test showed that the total score obtained was 1049. After the implementation of the community education method through traditional games which was carried out for 5 days, it resulted in a post-test result score of 1482 or there was an increase in the score of 447 from the total score of the previous pretest. shows that traditional games are effective in improving children's social skills.

Keywords: Childrens, Social Skills, Traditional Games

1. Pendahuluan

Sejak awal kehidupan manusia akan dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimanapun ia berada, sama seperti yang di ungkapkan oleh Plato bahwa manusia terlahir sebagai makhluk sosial (Warasto, 2018). Artinya, sepanjang hidup seseorang tidak terlepas dari kebutuhan untuk berhubungan kepada orang lain, termasuk anak-anak usia sekolah dasar (Hamzah, 2020). Nadirah (2013) menjelaskan bahwa anak merupakan pribadi yang "unik" namun tetap membutuhkan bantuan dalam proses perkembangannya. Jenis dan gayanya tidak ditentukan oleh guru, tetapi oleh anak itu sendiri ketika hidup dengan orang lain (Kirom, 2017).

Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu dimulai dari usia (2-6 tahun) sebagai masa anak-anak awal dan setelahnya merupakan masa anak-anak akhir (Rumbaroa, 2021). Anak-anak berkembang sangat cepat setelah mereka mencapai usia sekolah dasar, yaitu dari 6-12 tahun. Tidak hanya perkembangan fisik, tetapi begitu pula perkembangan mentalnya. Anak-anak mengembangkan keterampilan fisik melalui bermain, membaca dan berhitung dan hubungan dengan keluarga serta teman sebaya (Yudiar, 2021). Dengan demikian, anak-anak perlu mengembangkan berbagai keterampilan agar dapat bersosialisasi dan

diterima dalam kelompok. Selama anak memelihara hubungan dengan orang lain dalam masyarakat, mereka juga harus memiliki kemampuan untuk membiasakan diri dan beradaptasi dengan orang lain. Selain keterampilan tersebut, anak dalam kehidupan sosial juga harus memiliki keterampilan yang membantu mereka bergaul dengan orang lain, termasuk keterampilan sosial (Agusniatih & Manopa, 2019; Putra & Sawarjuwono, 2019).

Keterampilan menurut Kurniati (2016) adalah kemampuan yang menyeluruh yang ditunjukkan dari perilaku yang dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungannya (Fakhriyani, 2018). Sedangkan Keterampilan sosial menurut Bali (2017) merupakan perilaku yang dapat diterima secara sosial. Mempelajari dan mengembangkan keterampilan yang memungkinkan individu untuk berinteraksi secara efektif. Keterampilan sosial perlu dikembangkan sejak usia dini agar individu dapat terhubung dengan lingkungannya, terutama orang tua, guru, teman sebaya dan masyarakat sekitar (Bali, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak di Dusun Citeureup II menunjukkan bahwa anak sekolah dasar dengan bebas menggunakan gadget setelah selesai belajar, anak-anak tersebut akan berkumpul di suatu rumah dan langsung bermain gadget, tidak hanya itu durasi bermain ponsel juga dapat terbilang ekstrim karena anak bermain 2-4 jam setiap harinya. Biasanya anak menggunakan gadget untuk menonton youtube atau bermain game untuk mengisi waktu luang. Pemandangan seperti ini dapat dilihat hampir setiap hari sepulang sekolah. Menggunakan gadget tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak negatif bagi anak, karena siswa lebih sering memandang gadget dari pada bermain dengan teman sebaya seperti bermain bola atau bermain yang melakukan aktivitas fisik. Dengan begitu, ketika anak-anak terlalu sibuk dengan dunia gadget, mereka melupakan kebutuhan dasar belajar dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak sangat senang menggunakan gadget di rumah, sekolah dan lingkungan bermain, sehingga beberapa anak menganggap bahwa gadget adalah kebutuhan mereka yang tidak bisa gantikan. Kebanyakan anak lebih fokus ke gadget daripada mendengarkan perintah orang tuanya. Bahkan kemampuan bersosialisasi anak juga menjadi terhambat, mereka lebih memilih bermain ponsel daripada berdiskusi dengan teman sebayanya.

Setiap individu seharusnya mempunyai keahlian dalam bersosialisasi bersama masyarakat lainnya, supaya dapat diterima di lingkungan manapun mereka berada. Karena realitasnya, tidak sedikit pun individu yang menguasai keterampilan sosial yang cukup, orang tersebut tidak dapat beradaptasi dengan lingkungan mereka. Kemudian pada saat mereka dewasa, mereka kesulitan dan kurang bisa beradaptasi dan berinteraksi secara mudah dengan lingkungan mereka. Karena Pengembangan keterampilan sosial anak tertanam dalam pembelajaran, pengembangan keterampilan tersebut dapat dicapai melalui berbagai metode dan strategi termasuk diantaranya dengan cara bermain bersama (Asmani, 2016).

Rahayu et al (2020) menyatakan bahwa metode permainan merupakan metode pembelajaran yang efektif. Karena 90% pengetahuan diperoleh tidak

hanya dengan mendengarkan dan mencatat, tetapi juga dengan benar-benar melakukannya (Hakim & Syofyan, 2017; Putra, 2015; Putra et al., 2022). Hal ini didukung oleh pernyataan Wenzler Cremer dan Fischer-Siregar (1993) bahwa bermain merupakan cara yang baik untuk mempelajari keterampilan sosial, karena dengan permainan dapat tercipta suasana yang menyenangkan hingga individu dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh-sungguh (Kartini, 2007). Sedangkan untuk bermain, ada permainan yang bisa dijalankan untuk mengembangkan keterampilan anak. Seperti permainan tradisional yang dalam pengaplikasiannya mudah dan memiliki banyak pembelajaran didalamnya. Oleh karena itu, keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional sebagai stimulus yang dapat memancing anak untuk mau bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya (Baharun et al., 2021). Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyani (2018) yang menemukan hasil bahwa permainan tradisional Madura dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak di Madura. Hasil penelitian Rahayu et al (2016) juga mengatakan bahwa melalui permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di TK Alam Nusantara Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Karena permainan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari anak, permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, maka tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat untuk mengetahui perkembangan dan meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional di Dusun Citeureup II, Desa Kutamukti, Kabupaten Karawang.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan kuliah kerja nyata yang ditujukan pada anak-anak di Dusun Citeureup II, Desa Kutamukti, Kabupaten Karawang sebagai sasaran kegiatan. Anak-anak yang dilibatkan dalam kegiatan ini berkisar 10-12 tahun yang berjumlah 20 anak yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Penulis menggunakan *one group pre-test post-test* untuk menganalisis data. Metode pelaksanaan dalam berlangsungnya kegiatan pengabdian masyarakat menerapkan metode pendidikan masyarakat berupa (Basri et al., 2022), (1) *sharing section* sekaligus menyebar angket pada anak di Dusun Citeureup II, pada tahap ini anak akan diberikan pengetahuan tentang pentingnya bersosialisasi antar satu sama lain; (2) selanjutnya memberikan stimulus pada anak melalui permainan tradisional. Pada tahap kedua ini sekaligus akan dilakukan observasi selama melakukan permainan tradisional; dan (3) terakhir akan dilakukan kembali *sharing section* sekaligus pengisian post test pada anak, observasi juga akan terus dilakukan, tujuannya tidak lain adalah untuk melihat perkembangan keterampilan anak setelah pengaplikasian permainan tradisional bersama. *Sharing section* yang diberikan berupa pengenalan, pengisian lembar pre-test, penyampaian materi terkait manfaat keterampilan sosial untuk anak, menonton video bersama tentang persahabatan, pengenalan diri serta

keterampilan komunikasi verbal. *Sharing section* pertama berlangsung sekitar 90 menit dengan menyajikan 1 materi. Sedangkan *sharing section* pre-test dilakukan sekitar 60 menit dengan topik diskusi perasaan, kesan dan pesan anak selama bermain bersama. Permainan yang dilakukan seperti petak umpat, ular naga, galah asin, lompat tali, demprak gunung, dan sebagainya.

3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Pelaksanaan pengabdian masyarakat terkait peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dilaksanakan dalam jangka waktu sebulan dimulai pada tanggal 13 Agustus 2022 sampai dengan 10 September 2022. Lokasi pelaksanaan pengabdian ini berada di daerah Dusun Citeureup II Desa Kutamukti Kecamatan Kutawaluya Kabupaten Karawang. Pada bagian ini menjelaskan waktu dan tempat pelaksanaan pengabdian serta hasil dari pelaksanaan pengabdian.

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan yang bertema "Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional" dilaksanakan dalam beberapa kegiatan yang bisa dilihat dalam tabel 1 berikut :

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

NO	Kegiatan	Pelaksanaan	Jumlah Peserta	Lokasi
1.	Observasi	13-16 Agustus 2022	-	Dusun Citeureup II
2.	Perencanaan Program	17-20 Agustus 2022	-	Dusun Citeureup II
3.	Sharing Section dan Pre Test	03 September 2022	20 anak	Halaman Masjid As-Sunnah, Dusun Citeureup II, Desa Kutamukti
4.	Psikoedukasi Melalui Teknik Permainan Tradisional	04-09 September 2022	20 anak	
5.	Sharing Section dan Post Test	10 September 2022	20 anak	
6.	Evaluasi dan Controlling kepada anak-anak Dusun Citeureup II (sustainability)	11 September 2022	20 anak	

3.2 Hasil Pelaksanaan Program

Pengabdian kepada masyarakat mahasiswa melalui kuliah kerja nyata adalah usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terkait peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional dilakukan dalam beberapa kegiatan.

Observasi dilakukan untuk melihat fenomena yang terjadi di lapangan atau tempat yang akan di lakukan kegiatan (Joesyiana, 2018). Observasi di lakukan pada tanggal 13 dan 16 Agustus 2022 dengan mewawancarai warga Dusun Citeureup II. Terdapat anak-anak sekolah dasar yang sedang berkumpul disuatu rumah dengan masing-masing anak memegang gadgetnya masing-masing, mereka nampak acuh dengan kedatangan orang baru disekitarnya, mereka memilih fokus dengan gadgetnya daripada harus menyapa dan bertemu orang baru. Hasil wawancara dengan beberapa orangtua juga menyebutkan bahwa tidak ada yang dikerjakan setelah anak-anak pulang sekolah, bermain gadget sudah menjadi kebiasaan bagi anak-anak disini. Kondisi ini apabila dibiarkan tentu saja akan berdampak negatif bagi mereka kedepannya. Kondisi yang terlihat juga mencerminkan sedikit dari indikator rendahnya keterampilan sosial pada anak. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat tema keterampilan sosial pada anak. Penulis akan mengajak anak-anak disana bermain permainan tradisional guna meningkatkan keterampilan sosial anak.



Gambar 1. Observasi

Sharing section dilakukan pada tanggal 03 September 2022 dan diikuti oleh 20 orang anak. Tahapan pada *Sharing section* yang diberikan berupa pengenalan, pengisian lembar pretest, penyampaian materi terkait manfaat keterampilan sosial untuk anak, menonton video bersama tentang pentingnya persahabatan, praktik pengenalan diri guna mengasah keterampilan komunikasi verbal anak. Pada *Sharing section* ini berlangsung sekitar 90 menit dengan menyajikan 1 materi dan 15 menit waktu yang diberikan untuk anak mengisi *pre-test*.



Gambar 2. *Sharing section* dan *pre-test* sekaligus penyampaian materi terkait manfaat dari keterampilan sosial

Kegiatan inti berupa psikoedukasi melalui teknik permainan tradisional dilaksanakan pada tanggal 04-09 September 2022, kegiatan ini merupakan praktik langsung dengan teknik bermain permainan tradisional. Setiap jam 4 sore penulis mengajak 20 anak atau lebih untuk bermain bersama. Kegiatan ini berlangsung selama 5 hari dan bertempat di halaman depan masjid As-Sunnah salah satu masjid yang berdiri di Dusun Citeureup II. Selama 1 sampai 1,5 jam anak diperbolehkan bermain bersama dengan pengawasan tim abdimas. Adapun permainan yang dilakukan seperti petak umpat, ular naga, galah asin, lompat tali, demprak gunung, dan sebagainya. Setelah bermain, sebelum pulang anak akan diberi susu kotak setiap harinya, hal ini dilakukan sebagai bagian untuk mendukung perkembangan tulang dan gizi anak-anak di Dusun Citeureup II.



Gambar 3. Psikoedukasi dengan teknik bermain permainan tradisional bersama anak-anak

Pelaksanaan kegiatan terakhir yaitu *sharing section* sekaligus melakukan post-test dilakukan pada 10 September 2022. Pada *sharing section* ini dilakukan sekitar 60 menit dengan topik diskusi perasaan, kesan dan pesan anak selama bermain bersama. Sama seperti sebelumnya anak diminta untuk mengisi lembar post-test selama 15 menit terlebih dahulu. Kemudian anak diminta untuk menuliskan pesan dan kesan mereka selama bermain bersama, kesan dan pesan dituliskan pada lembar yang dibagikan pada anak. Sebagian besar dari mereka merasa senang dengan adanya kegiatan ini, dengan kegiatan ini mereka bisa bermain bersama dan memiliki teman-teman baru.



Gambar 4. *Sharing section*, melakukan post-test sekaligus penyampaian kesan dan pesan

3.3 Evaluasi

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan, diketahui bahwa nilai mean sebesar 52 dan nilai Standard Deviasi sebesar 12, sehingga nilai interval yang diperoleh yaitu sebesar :

Tabel 2. Kategorisasi hasil keterampilan sosial

Kategorisasi		
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 68$
Sedang	$X - 1SD \leq X < M + 1SD$	$68 \leq X < 114$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$	$X \geq 114$

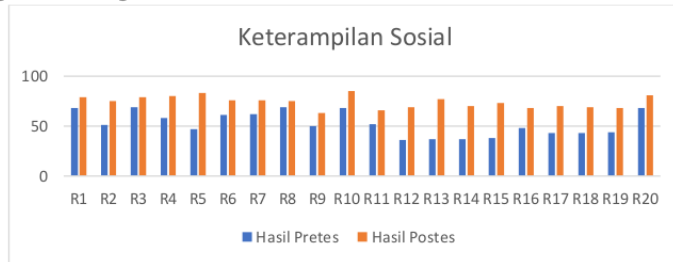
Tabel 2 digunakan untuk mengelompokkan hasil pretes dan postes responden sehingga terlihatlah perbandingan keduanya yang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan skor pretes dan postes

Responden	Skor Pretes	Kategori	Skor Postes	Kategori
Responden 1	68	Sedang	79	Sedang
Responden 2	51	Rendah	75	Sedang
Responden 3	69	Sedang	79	Sedang
Responden 4	58	Rendah	80	Sedang
Responden 5	47	Rendah	83	Sedang
Responden 6	61	Rendah	76	Sedang
Responden 7	62	Rendah	76	Sedang
Responden 8	69	Sedang	75	Sedang
Responden 9	50	Rendah	63	Rendah
Responden 10	68	Sedang	85	Sedang
Responden 11	52	Rendah	66	Rendah
Responden 12	36	Rendah	69	Sedang
Responden 13	37	Rendah	77	Sedang
Responden 14	37	Rendah	70	Sedang
Responden 15	38	Rendah	73	Sedang
Responden 16	48	Rendah	68	Sedang
Responden 17	43	Rendah	70	Sedang
Responden 18	43	Rendah	69	Sedang
Responden 19	44	Rendah	68	Sedang
Responden 20	68	Sedang	81	Sedang
Total	1049		1482	

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial anak di Dusun Citeureup II sebelum permainan tradisional diterapkan, terdapat hingga 0 (0%) anak dalam kategori tinggi, sebanyak 5 (25%) anak dalam kategori sedang, dan sebanyak 15 (75%) anak berada dalam kategori rendah. Setelah psikoedukasi berupa permainan tradisional bersama anak yang dilakukan selama 5 hari, skor keterampilan sosial anak menunjukkan perubahan atau peningkatan

pada beberapa anak. Skor hasil *post-test* sebesar 1482 atau terdapat kenaikan skor sebanyak 447 dari skor total *pre-test* (1049) sebelumnya. Hal ini tercermin dari tingkat kompetensi sosial anak kategori tinggi sebanyak 0 (0%) anak, 18 (90%) anak berada pada kategori sedang dan 2 (10%) anak di kategori rendah. Karakteristik kompetensi sosial yang kurang baik yang ditunjukkan oleh siswa antara lain berkurangnya kemampuan untuk berhasil berinteraksi dengan siswa lain, berkurangnya kemampuan menyelesaikan konflik, dan berkurangnya empati. Pentingnya perbedaan keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk permainan tradisional di Dusun Citeureup II juga disajikan dalam bentuk diagram batang berikut :



Gambar 5. Hasil Evaluasi Peserta

Perubahan tingkat keterampilan sosial anak antara sebelum dan setelah penyebaran angket menunjukkan perubahan yang signifikan yang ditunjukkan dengan peningkatan skor total pada hasil keterampilan sosial. Permainan tradisional biasanya banyak dimainkan oleh anak-anak, sehingga anak-anak harus berinteraksi dengan lawannya saat bermain. Jika ada pemain yang tidak mematuhi aturan permainan, pemain tersebut akan diberi sanksi sosial oleh teman-temannya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kurniati, 2016) yang menemukan bahwa permainan tradisional membantu anak mengembangkan keterampilan kooperatif, membantu anak beradaptasi, aktif berinteraksi satu sama lain, dan membantu diri sendiri, berinteraksi satu sama lain, mengikuti aturan dan menghormati orang lain.

Permainan tradisional merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal ini tergantung pada kondisi anak sebelum mengikuti pretest. Menerapkan psikoedukasi dengan teknik bermain tradisional memiliki efek positif pada anak-anak diantaranya: Anak-anak merasa lebih bahagia, memiliki pemahaman yang lebih besar daripada yang mereka miliki di sekolah, lebih bisa menghargai orang lain, lebih bertanggung jawab, dan lebih termotivasi untuk memperbaiki diri. Seiring dengan meningkatnya keterampilan sosial, permainan tradisional menjadi lebih efektif terutama di kalangan anak-anak.

Kondisi sebelum dilakukannya kegiatan bermain bersama anak-anak di Dusun Citeureup II mereka lebih sering bermain gadget di rumahnya masing-masing. Beberapa anak justru akan marah ketika gadgetnya diambil oleh orang tua mereka sendiri. Mereka juga terlihat kurang percaya diri. Tidak hanya itu, hal

yang lebih banyak dijumpai adalah mereka tidak saling mengenal satu sama lain walaupun tinggal di dusun yang sama.

Perkembangan yang terlihat setelah dilakukannya kegiatan program individu yang menggunakan Teknik bermain bersama ini yaitu anak-anak sekarang memiliki tempat untuk bermain bersama, memiliki banyak teman yang sebelumnya tidak akrab, banyak menghabiskan waktu di luar rumah, lebih banyak bergerak, dan terlihat kepercayaan diri mereka yang menjadi lebih baik. Hal yang lebih menarik yang ditemukan adalah beberapa dari mereka belajar bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok, sportif saat bermain dan kemampuan verbal yang ternyata selama ini tersembunyi dan belum diasah dengan baik bisa diasah sedikit demi sedikit ketika bermain.

3.4 Kendala dan Cara Mengatasinya

Dalam melaksanakan berbagai kegiatan ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan program, yaitu sebagai berikut :

1. Pada *sharing section* dan melakukan pretest, kendala yang dihadapi adalah matinya listrik ketika penyampaian materi.
2. Pada pelaksanaan psikoedukasi dengan Teknik bermain permainan tradisional kendala yang ditemukan adalah tidak adanya persiapan P3K. Disaat anak asik bermain kejar-kejaran atau lompat tali karena ketidak hati-hatiannya anak terkadang terjatuh, kadang terlalu bersemangat atau bahkan terdorong oleh teman lain akibatnya anak lebih berpotensi terluka saat bermain.

Ada beberapa cara untuk mengatasi kendala yang di hadapi dalam perencanaan program ini, yaitu :

1. Pemberian kuis menjadi salah satu alternatif yang dilakukan disaat menunggu listrik Kembali meyal. Tujuannya tentu saja agar tidak terjadi kekosongan dan agar anak tidak merasa bosan.
2. Alternatif yang dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menyediakan P3K dan selalu mengingatkan anak untuk lebih berhati-hati ketika bermain.

4 Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan, kesimpulan yang dapat diambil yaitu salah satu kegiatan Mahasiswa selama Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan tema program peningkatan keterampilan sosial pada anak di dusun Citeureup II dapat terlaksana sesuai dengan target waktu yang sudah direncanakan. Hasil dari program pengabdian masyarakat yang menggunakan teknik Permainan Tradisional ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Adanya peningkatan yang signifikan pada skor total hasil pre-test dan post-test yaitu sebesar 447, dimana hanya 2 anak yang masih terindikasi memiliki keterampilan yang kurang karena masih berada pada kategori rendah walaupun sudah diberikan psikoedukasi dan praktik bermain langsung. Terdapat banyak sekali manfaat yang didapatkan dari bermain bersama, diantaranya anak menjadi lebih banyak bergerak dan melatih kemampuan motorik anak, memiliki banyak teman, banyak menghabiskan waktu diluar rumah, belajar bekerjasama, menaati

peraturan saat bermain serta dapat melatih kepercayaan diri anak kepada teman sebayanya.

Kegiatan bermain bersama ini diharapkan bisa terus berlanjut walaupun tanpa diawasi dan ditemani oleh kakak-kakak mahasiswa. Orang tua juga seharusnya ikut terlibat dalam mengawasi anak ketika bermain, seharusnya orang tua memberikan peraturan tegas terhadap gadget dan tidak membiarkan begitu saja anak bermain gadget. Orang tua seharusnya dapat menstimulus anak melalui permainan sederhana guna mengasah keterampilan sosial pada anak. Kurangnya lahan atau tempat bermain untuk anak juga merupakan hal yang dapat menjadi saran bagi pemerintah daerah ataupun pusat. Minimal saran publik untuk anak bisa difasilitasi sehingga anak memiliki tempat untuk bermain sehingga tidak hanya bermain gadget saja di rumahnya. Untuk penelitian selanjutnya, mengenai keterampilan sosial harus mempertimbangkan faktor lain, seperti faktor keluarga dan hubungan teman sebaya, atau faktor lain yang tidak diungkapkan dalam penelitian ini, agar berkontribusi yang nantinya dihasilkan dapat lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, Dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Baharun, H., Zamroni, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Basri, H., Putra, P., Supratno, S., Irham, I., Rofieq, A., Rusham, R., Maysaroh Chairunnisa, N., & Amin Ash Shabah, M. (2022). *Buku Panduan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Era Covid-19 Periode Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022*.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 39–44.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal Of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Hamzah, N. (2020). *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Persada Bunda). *PEKA*, 6(2), 90–103.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 16–17.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.

- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Nadirah, S. (2013). Anak Didik Perspektif Nativisme, Empirisme, Dan Konvergensi. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 16(2), 188–195.
- Putra, P. (2015). Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Syariah Psak-Syariah. *JRAK: Jurnal Riset Akuntansi Dan Komputerisasi Akuntansi*, 6(1), 38–50.
- Putra, P., & Sawarjuwono, T. (2019). Traditional Market Merchant Attitudes In The Perspective Of Islamic Business Ethics. *Opción: Revista De Ciencias Humanas Y Sociales*, 35(20), 1471–1487.
- Putra, P., Sucipto, P. W. A., Kusuma, A. W., & Hamidah, I. (2022). CERKAS System Development: Smart Web-Based Sharia Accounting As A Learning Media. *JRAK: Jurnal Riset Akuntansi Dan Komputerisasi Akuntansi*, 13(1), 84–98.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).
- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(2), 107–114.
- Rumbaroa, R. H. (2021). Urgensi Memahami Perkembangan Bahasa Anak. *Lingue: Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, 2(2), 72–79.
- Warasto, H. N. (2018). Pembentukan Akhlak Siswa. *Jurnal Mandiri: Ilmu Pengetahuan, Seni, Dan Teknologi*, 2(1), 65–86.
- Yudiar, N. (2021). Tahapan Perkembangan Manusia Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Idrak: Jurnal Pendidikan Islam Dan Budaya*, 1(2), 138–157.

08 MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DI DUSUN CITEUREUP II 2022.pdf

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

9%

★ pdfs.semanticscholar.org

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography On

Exclude matches < 1%