



PENGGUNAAN RUMAH BERMAIN (RUBER) DALAM PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL DAN BAHASA ANAK DI KB-TK YAA-KARIM KOTA BIMA

Putri Rizkiaadni¹, Retnoningsih², Febriansyah³

Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Muhammadiyah Bima^{1,2,3}

e-mail: putririzkiaadni27@gmail.com¹, niengsihmarsya91@gmail.com²,
febriansyahbima@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Rumah Bermain (RUBER) dalam pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak di KB-TK Yaa-Karim Kota Bima. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap aktivitas bermain anak dan kontribusinya terhadap perkembangan sosial dan bahasa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan sumber data primer berupa guru dan siswa, serta data sekunder dari dokumen pendukung sekolah. Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta pengujian kredibilitas menggunakan triangulasi sumber dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa RUBER efektif meningkatkan kemampuan interaksi sosial, empati, kerjasama, serta keterampilan berbahasa anak. Permainan peran dan permainan tradisional seperti ular-ularan dan bakiak terbukti mendorong anak untuk lebih percaya diri, kreatif, serta mampu memecahkan masalah secara kritis. Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa integrasi RUBER dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung perkembangan sosial dan bahasa anak usia dini secara menyeluruh.

Kata Kunci : *Peran Bermain, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This study aims to examine the use of Playhouse (RUBER) in developing children's social and language competencies at KB-TK Yaa-Karim, Bima City. Using a descriptive qualitative approach, this study focuses on an in-depth understanding of children's play activities and their contribution to social and language development. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with primary data sources in the form of teachers and students, and secondary data from school supporting documents. The research instruments include observation guidelines, interview guidelines, and documentation studies. Data analysis was carried out through data reduction, data presentation, and drawing conclusions, as well as credibility testing using source and time triangulation. The results of the study showed that RUBER was effective in improving children's social interaction skills, empathy, cooperation, and language skills. Role-playing and traditional games such as snakes and clogs were proven to encourage children to be more confident, creative, and able to solve problems critically. The main conclusion of this study is that the integration of RUBER in learning can be an effective strategy to support the overall social and language development of early childhood.

Keywords: *Role Play, Social Skills, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah penting, mengingat anak berada pada masa "golden age". Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-Kanak merupakan wadah bagi anak belajar sambil bermain yang



bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersosialisasi melalui kegiatan bermain, dimana kegiatan dilakukan lebih pada situasi yang agak formal dan berstruktur sesuai dengan ukuran kurikulum yang berlaku dan sudah pasti kurikulum Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak anak secara bertahap diperkenalkan diajarkan, dan dituntut untuk mengikuti berbagai keharusan yang kelak di Sekolah Dasar dia temui dengan sikap dan cara yang menarik yaitu sambil bermain (Perdani, 2014). Pendidikan anak usia dini adalah penting, mengingat anak berada pada masa “golden age”.

Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat. Taman Kanak-Kanak merupakan wadah bagi anak belajar sambil bermain yang bertujuan untuk memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bersosialisasi melalui kegiatan bermain, dimana kegiatan dilakukan lebih pada situasi yang agak formal dan berstruktur sesuai dengan ukuran kurikulum yang berlaku dan sudah pasti kurikulum Taman Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-Kanak anak secara bertahap diperkenalkan, diajarkan, dan dituntut untuk mengikuti berbagai keharusan yang kelak di Sekolah Dasar dia temui dengan sikap dan cara yang menarik yaitu sambil bermain (Perdani, 2014).

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan dan pemaksimalan kemampuan sosial (*interpersonal*) pada anak. Menurut Tientje kemampuan sosial (*interpersonal*) pada anak perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Lebih lanjut dikatakan bahwa hal yang perlu mendapat perhatian agar kemampuan sosial (*interpersonal*) anak dapat digali adalah memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, peranan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial (*interpersonal*) anak diyakini sangat penting, mengingat guru adalah orang yang menjadi tumpuan kedua bagi anak setelah orang tua di rumah.

Pengembangan kemampuan anak juga sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menerapkan strategi pembelajaran. pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Sehubungan dengan hal tersebut, Tintje, mengatakan bahwa “Prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain dengan dasar berulang, bertahap dan terpadu”. Belajar melalui bermain artinya setiap anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru, jadi mereka bukan hanya menjadi penonton atau pendengar.

Pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adala realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak. Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dan wahana bagi anak untuk belajar. Akhir-akhir ini, para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudah-kan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia. Maka pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain berbagai aspek perkembangan anak bisa terstimulasi, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial.

Perkembangan sosial adalah kemampuan seseorang dalam bersikap atau berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat yang sesuai dengan tuntutan sosial. Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial (Dewi, 2020). Kemampuan sosial anak dapat diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Perkembangan sosial pada anak usia dini sangat penting karena membantu mereka belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mengembangkan



empati, dan membangun hubungan positif. Keterampilan sosial ini mendukung kemampuan bahasa, penyelesaian konflik, dan meningkatkan rasa percaya diri. Dengan memahami dan mendukung aspek sosial, anak dapat beradaptasi dengan baik di masyarakat dan mengurangi risiko masalah emosional di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggali secara mendalam peran Rumah Bermain (RUBER) dalam pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak di KB-TK Yaa-Karim Kota Bima. Subjek penelitian terdiri dari guru, siswa, serta pihak terkait lainnya yang terlibat langsung dalam kegiatan RUBER. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan identifikasi informan kunci, kemudian peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas bermain anak di lingkungan RUBER. Observasi ini bertujuan untuk menangkap dinamika interaksi sosial, penggunaan bahasa, serta perilaku anak selama proses bermain berlangsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk memperoleh data autentik mengenai aktivitas dan interaksi anak. Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan perspektif tentang perubahan perilaku dan perkembangan anak selama mengikuti kegiatan RUBER. Selain itu, dokumentasi berupa foto, catatan harian, dan hasil karya anak juga dikumpulkan sebagai data pendukung. Instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, serta format dokumentasi yang telah disusun sesuai kebutuhan penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data yang terkumpul ditelaah secara sistematis untuk menemukan pola-pola penting terkait pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak. Untuk memastikan validitas temuan, peneliti melakukan triangulasi sumber, waktu, dan teknik pengumpulan data. Hasil analisis kemudian disusun dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan kontribusi RUBER terhadap perkembangan anak. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas RUBER sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Definisi dan Teori Bermain

Dunia anak adalah bermain, melalui kegiatan bermain anak akan mempelajari banyak hal tentang kehidupan. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestari, 2018). Bermain bagi seorang anak tidak hanya sekedar untuk mengisi waktu luang, tetapi kegiatan bermain merupakan media bagi anak untuk belajar. Dengan kegiatan bermain anak akan memperoleh banyak pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya, baik itu lingkungan sosial budaya, lingkungan sosial ekonomi dan lingkungan fisik atau alam sekitar yang nantinya, pengalaman ini akan sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya, dan lain sebagainya.

Kata bermain merupakan istilah yang digunakan secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Maksudnya dalam setiap kegiatan bermain dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Kegiatan bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain (Ardini, 2018). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh (Hayati, 2021).



Kegiatan bermain terjadi karena anak-anak mempunyai energi yang berlebih sehingga mendorong mereka untuk melakukan aktivitas agar mereka terbebas dari perasaan tertekan (Musfiroh, 2012). Oleh karena itu, anak memerlukan kegiatan bermain sebagai penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Selain itu, kegiatan bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri melalui kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, serta belajar keterampilan sosial.

Menurut Piaget kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi seseorang dan kegiatan ini akan selalu diulang (Pratiwi, 2017). Docket dan Fleer berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya (Lubis, 2019). Parten berpendapat bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Kemudian dengan bermain juga, anak akan mengenal diri dan lingkungan dimana anak tinggal (Putro, 2016).

Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bahwa bermain merupakan alat penting bagi anak untuk melepaskan emosi serta mengembangkan rasa harga diri, terutama ketika mereka dapat menguasai tubuh dan keterampilan sosial. Sementara itu, Jean Piaget mengemukakan teori perkembangan kognitif yang menekankan bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku. Dalam pandangannya, bermain berfungsi untuk menguji kegiatan dalam kaitannya dengan perkembangan *intelektual* anak, serta menunjukkan bahwa afeksi dan emosi muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif.

Peran hubungan sosial dalam perkembangan kognitif. Ia berargumen bahwa anak mendapatkan pengetahuan pertama dari lingkungan sosialnya, yang kemudian berkembang menjadi kemampuan kognitif. Melalui bermain, anak belajar berpikir dan mencari solusi untuk masalah yang ada. Keseluruhan teori ini menunjukkan bahwa bermain sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain, serta menentukan tahap perkembangan anak dari berbagai aspek, termasuk bahasa, kognitif, sosial emosional, afeksi, dan fisik motorik.

Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain

Keterampilan sosial adalah bentuk perilaku, perbuatan, sikap yang ditampilkan oleh seseorang ketika ia berinteraksi dengan orang lain baik itu secara verbal maupun non verbal. Terdapat dua bentuk perilaku dalam keterampilan sosial yaitu perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri dan perilaku yang berhubungan dengan orang lain. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal) misalnya mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain. Perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonel) misalnya memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain; dan ketiga perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru.

Keterampilan sosial dapat dipahami sebagai kemampuan yang kompleks untuk memperlihatkan perilaku yang dinilai baik atau buruk oleh lingkungan. Jika perilaku tersebut dianggap buruk, maka lingkungan akan memberikan sanksi. Michelson berpendapat bahwa ketrampilan sosial merupakan suatu ketrampilan yang diperoleh seseorang melalui proses belajar, mengenai cara-cara mengatasi atau melakukan hubungan sosial dengan tepat dan baik (Istanti, 2018).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menilai apa yang terjadi dalam situasi sosial, termasuk kemampuan untuk merasakan dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan serta kebutuhan anak-anak dalam kelompok bermain (Agusniatih, 2019). Selain itu,



keterampilan ini juga mencakup kemampuan untuk membayangkan berbagai tindakan yang mungkin dilakukan dan memilih satu yang paling sesuai. Seefeldt dan Barbaur menambahkan bahwa keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi (*sharing*), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang memiliki kesadaran diri yang kuat siap untuk belajar hidup berdampingan dengan orang lain.

Keterampilan sosial anak mencakup beragam kemampuan yang diperlukan dalam interaksi dengan orang lain, termasuk berkomunikasi, menjalin hubungan, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat, serta memberikan dan menerima umpan balik (Aziz, 2017). Keterampilan sosial juga meliputi kemampuan untuk mengekspresikan berbagai perasaan, seperti marah, cinta, suka, puas, senang, sabar, dan percaya (Fauziddin, 2016). Anak-anak memiliki dunia dan karakter yang sangat berbeda dengan orang dewasa. Mereka cenderung sangat aktif, dinamis, dan antusias, serta memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang mereka lihat dan dengar, seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

Pada usia tiga tahun, perkembangan fisik anak-anak memungkinkan mereka untuk bergerak secara mandiri dan mengeksplorasi lingkungannya. Mereka berusaha untuk memahami lingkungan serta orang-orang di sekitarnya. Anak-anak usia tiga tahun, meskipun tertarik dengan lingkungan dan orang di sekitarnya, masih lebih suka bermain secara *parallel*. Artinya, mereka lebih sering bermain secara mandiri daripada secara *kooperatif* seperti bermain bersama teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia tiga tahun, anak-anak mulai membangun keterampilan sosial dasar melalui interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, tetapi masih dalam tahap perkembangan awal yang lebih fokus pada eksplorasi dan interaksi individu.

Sedangkan anak-anak yang berusia empat dan lima tahun, menurut Seefeldt dan A. Wasik, mulai menunjukkan perkembangan yang lebih kuat sebagai makhluk sosial. Pada usia ini, mereka lebih suka berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya dibandingkan dengan ditemani oleh orang dewasa. Anak-anak di usia ini mulai mengungkapkan kesukaan mereka untuk bermain bersama dengan sejumlah anak lainnya. Kegiatan bermain bersama dan berbagi kebersamaan menjadi aspek yang sangat penting dalam perkembangan sosial mereka. Interaksi dengan teman sebaya di usia empat dan lima tahun membantu anak-anak membangun keterampilan sosial yang lebih kompleks, seperti kerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain.

Menurut Turner dan Helms, kegiatan bermain memiliki peranan signifikan sebagai sarana sosialisasi anak. Oleh karena itu, kegiatan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan anak-anak lain, serta belajar mengenal dan memahami berbagai aturan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya sosial. Dengan demikian, kegiatan bermain membantu meningkatkan kemampuan sosial anak dan mengembangkan keterampilan penting dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Bentuk permainan yang mendorong kemampuan sosial adalah segala jenis aktivitas bermain yang dirancang atau secara alami memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan orang lain. Melalui permainan ini, anak-anak belajar berbagai keterampilan sosial penting seperti:

1. Permainan *role playing* atau bermain peran.

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh dengan tujuan agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda yang diperankannya (Aulina, 2015). Menurut Rachmawati, bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan (Rachmawati, 2014). Bermain peran juga dikenal dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik (Siska, 2011).



Melalui bermain peran anak akan terlibat dengan anak-anak lainnya, sehingga hal ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Selain itu, bermain peran juga mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan dengan orang lain. Dengan bermain peran, anak mencoba mengekplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengekplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah (Pujiati, 2015).

Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi, model ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam hal itu, melalui model ini anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-temanya.

Berdasarkan hasil penelitian Nurarifiati (2023) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat meningkat keterampilan sosial anak kelompok B di Tk Islam Nurul Iman yaitu pada pra siklus diperoleh persentase sebesar 53,45% meningkat pada siklus I menjadi 72,21% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,9% dimana hasil tersebut dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan yakni 85% (Nurarifiati, 2023). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Islam Nurul Iman.

2. Bermain ular-ularan

Permainan Oray-orayan (dalam bahasa Indonesia: Ular-ularan) cukup terkenal di dataran Sunda. Permainan ini biasanya dimainkan di lapangan terbuka dengan jumlah pemain bebas, semakin banyak semakin seru tentunya. Cara bermain oray-orayan cukup sederhana namun tetap dibutuhkan kelincahan dan kekompakan para pemainnya. Pemain terdepan, yang menjadi kepala oray, berusaha menangkap pemain yang paling belakang. yang menjadi ekor oray, sehingga barisan bergerak meliuk-liuk seperti oray sungguhan.

Permainan tradisional ular-ularan ini dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Melalui permainan ini anak dapat belajar bersosialisasi dengan teman, belajar kekompakan, belajar mengendalikan diri atau mengendalikan emosi mereka. Dalam permainan ular-ularan, ketika berbaris memanjang ke belakang, semua peserta berdiri dan berbaris tidak membedakan status sosial, ekonomi, agama dan jenis kelamin (Dini, 2023).

Permainan tradisional ular-ularan dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman, anak dapat mengendalikan diri, anak dapat belajar kekompakan, anak dapat mengendalikan emosi, bertanggungjawab, menghargai orang lain, dan anak dapat belajar tata tertib terhadap peraturan yang disepakati (Adhani, 2014). Hal tersebut juga terlihat dari perubahan pencapaian pada kecerdasan sosial mendapat peningkatan sehingga mencapai parameter keberhasilan yang didapatkan yaitu 280%.

3. Bermain Bakiak

Permainan bakiak atau balapan bakiak adalah salah satu jenis permainan dalam kegiatan *outbound* atau *outing* yang bersifat kompetisi. Permainan bakiak merupakan permainan outbound atau outing yang sangat menarik (Laely, 2017). Bakiak ini juga sering disebut dengan terompa gulung permainan tradisional yang berasal dari sumatera barat, yang terbuat dari dua papan kayu tebal terbentuk sandal yang panjangnya 125 cm (Mulyaningsih, 2023). Bakiak adalah permainan tradisional anak-anak yang sudah ada sejak tahun 1970-an, seperti alas kaki yang terbuat dari kayu ketika digunakan mengelurkan suara dengan nyaring dan mempunyai tali karet berwarna hitam (IDA, 2024).

Bakiak sebagai permainan tradisional yang sering kita jumpai ketika perayaan kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional yang sudah lama ada ini, hampir ada di seluruh wilayah Indonesia karena sifatnya yang seru sekaligus menantang. Setiap tim minimal



berjumlah 3 orang, semakin banyak jumlah orang dalam satu tim akan semakin sulit mengkoordinasikan tim.

Macam-macam bakiak yakni ada bakiak 2 anak, bakiak 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Bakiak ini dimainkan secara beregu (2-3 orang tiap regu) dimulai dari garis start menuju ke garis finish. Untuk dapat mencapai garis finish maka setiap anggota regu harus bekerjasama, serta memiliki rasa tanggung jawab (Mulyana, 2019). Dalam permainan tradisional, kekompakan anggota dalam setiap regu sangat dibutuhkan untuk dapat mencapai tujuan bersama (Diana Setyaningsih, 2022). Permainan tradisional seperti bakiak ini sangat penting untuk tetap digunakan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Dalam permainan ini dibutuhkan kebersamaan dan kekompakan anak saat memainkannya. Jika salah satu tidak kompak melangkah kakinya, sudah dipastikan anak akan terjatuh saat berjalan dan ini merupakan salah satu aspek sosial emosional yang bisa distimulasi pada permainan bakiak ini, yaitu kemampuan kerjasama dan kekompakan antar tim dibutuhkan juga aspek-aspek yang lainnya. *Peran Orang Tua Dalam Membina Keterampilan Sosial Anak*

Perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Hurlock mengemukakan bahwa tujuan perkembangan sosial anak adalah untuk membantu dan mempermudah anak memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitar anak yaitu orang tua, guru, saudara, teman sebaya serta untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan yang baru ditemui (Amelia, 2022). Terdapat tiga tujuan perkembangan sosial yaitu:

1. Mencapai pemahaman diri (*sense of self*) dan berhubungan dengan orang lain;
2. Bertanggung jawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai orang lain, dan mengambil inisiatif;
3. Menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib (Maria, 2018) .

Perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah faktor keluarga. Faktor keluarga yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini yaitu keharmonisan keluarga, perlakuan orang tua, dan harapan orang tua terhadap anak (Rahmadianti, 2020). Lingkungan keluarga adalah lingkungan pertama bagi anak, semua tingkah laku yang muncul pada anak adalah hasil dari meniru perilaku dari orang tua.

Dalam perkembangan sosial peran orang tua sangat besar, selain memberikan kepercayaan dan kesempatan anak untuk bersosialisasi orang tua juga dapat memberikan penguatan lewat pemberian rangsangan atau pembinaan terhadap perkembangan sosial anak. Peran orang tua adalah tugas atau kewajiban orang tua dalam menjalankan tugas mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya merupakan bentuk tanggung jawab dari orang tua (Istiadatingsih, 2021). Jadi sangat tepat bagi orang tua mengenalkan anak dengan lingkungan luar atau lingkungan sosial agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal, karena apa yang anak pelajari di awal kehidupan akan berdampak pada kehidupan yang akan mendatang.

Peran orang tua sangat penting dalam menentukan aktifitas kegiatan bermain anak, hendaknya orangtua mampu membimbing anak saat bermain agar berada dalam dunianya itu secara aman dan nyaman. Orang tua memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk memilih permainnya sendiri serta teman-teman sepermainannya, tetapi orang tua tetap bertanggungjawab. Dalam hal ini orangtua tetap menjamin agar pilihan anak tersebut tepat, sehingga teman-teman dan sahabatnya memberikan angin segar dan pengaruh yang sehat bagi pertumbuhan ke arah kedewasaan.



Beberapa peran orang tua dalam membina keterampilan sosial anak usia tahun antara lain yaitu sebagai pembimbing, sebagai motivator, sebagai fasilitator, sebagai pengawas, dan sebagai teman bagi anak. Orang tua sebagai pembimbing dalam membina keterampilan sosial anak, dengan cara mengenalkan anak dengan lingkungan sekitar, mengajak anak bermain keluar rumah, mengarahkan anak untuk bersikap peduli terhadap orang lain, dan membimbing anak untuk bertanggung jawab. Orang tua sebagai pembimbing berkaitan dengan kemampuan orang tua dalam memberikan bimbingan dan arahan agar anak berani bermain dilingkungan yang luas dengan membimbing dan memberikan contoh pada anak agar anak mampu berinteraksi dengan teman-temannya, mampu bekerja sama dengan temantemannya, dan percaya diri terhadap kemampuan sendiri (Karisa, 2022).

Orang tua sebagai motivator, senantiasa memberikan motivasi dan dorongan pada anak agar mempunyai semangat yang tinggi. Saat anak belajar dan bermain orang tua memberikan semangat dan dorongan pada anak. Orang tua selalu menjadi motivasi dan membimbing anak dalam segala hal (Drupadi, 2021). Memberikan motivasi pada anak dilakukan agar anak selalu bersemangat untuk melakukan kegiatan. Motivasi yang diberikan oleh orang tua pada anak tidak hanya sebatas kata-kata, tetapi juga dalam bentuk tindakan sehingga mampu membangkitkan semangat anak yaitu dengan terlibat dalam kegiatan anak, memperhatikan kondisi anak, baik fisik maupun psikis, memahami dan mengatasi kesulitan anak, dan memberikan fasilitas yang memadai pada anak.

Sebagai fasilitator yaitu orang tua berperan dalam memfasilitasi kegiatan anak, terutama saat anak lebih memilih bermain di rumah. Orang tualah yang berperan membina perkembangan sosial anak, karna anak tidak berinteraksi dengan lingkungan luar jadi orang tua yang berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak dengan mengajak dan memfasilitasi anak alat permainan yang dapat mendukung kemampuan sosial anak. Menurut Makarau & Suyadi, dalam memfasilitasi bermain anak orang tua sebaiknya dapat ikut serta dalam kegiatan bermain peran dengan anak dan menyediakan permainan yang anak suka (Makarau, 2022).

Peran orang tua sebagai pengawas. Orang tua adalah sosok pelindung bagi anaknya, anak akan merasa aman jika berada di dekat orang tua. Orang tua adalah sosok pelindung yang paling aman untuk anak. Orang tua sebagai pengawas dalam membina keterampilan anak yaitu pada saat anak bermain baik dirumah maupun diluar rumah, orang tua mendampingi dan mengawasi anak bermain. Orang tua takut jika anak tidak diawasi, kegiatannya tidak akan dapat dikontrol.

Saat anak bermain sendiri dirumah, anak akan merasa kesepian. Dalam hal ini, orang tua dapat berperan sebagai teman bagi anak. Dimana sebagai teman anak, orang tua dapat mengajak anak bermain seperti bermain peran agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi anak, selain itu orang tua dapat mengajak anak bercerita dengan begitu orang tua dapat menjalin interaksi yang baik dengan anak sehingga saat anak ada masalah anak dapat bercerita dengan orang tua tanpa ditanya atau diminta bercerita.

KESIMPULAN

Bermain merupakan sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi, berbagi, empati, toleransi dan menyelesaikan konflik. Permainan yang tepat, seperti bermain peran dan permainan tradisional bermain Ular-ularan dan bermain Bakiak, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kekompakan dan pengendalian emosi. Oleh karena itu, bermain harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran dan perkembangan anak. Dengan demikian, anak dapat tumbuh menjadi individu yang sosial, empatik dan berkompetensi. Meningkatkan kemampuan sosial ruber atau biasa disebut rumah bermian dalam



pengembangan serta kemampuan sosial, dan kemampuan bahasa anak-anak serta meningkatkan kreativitas anak dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri dan mengembangkan kemampuan mereka dalam bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional ular-ularan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 1(2), 137–146.
- Agusniatih, A. (2019). *Keterampilan sosial anak usia dini: Teori dan metode pengembangan*. Edu Publisher.
- Amelia, A. (2022). Peran orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 171–180.
- Ardini, P. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini (sebuah kajian teori dan praktik)*. Adjie Media Nusantara.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69.
- Aziz, A. (2017). Implementasi inovasi pada model-model pendidikan anak usia dini di Taman Pengasuhan Anak (TPA) Serama Kementerian Kesehatan RI. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 201–214.
- Dewi, A. R. (2020). Perilaku sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 181–190.
- Dini, J. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4).
- Drupadi, R. D. (2021). Peran orang tua dalam proses penyesuaian diri anak usia dini terhadap kegiatan pembelajaran di rumah. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 149–160.
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan kemampuan kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok pada anak kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29–45.
- Hayati, S. N. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.
- Istiadaningsih, D. A. (2021). Peran orang tua dalam mensukseskan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 di kelas III sekolah dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 22–30.
- Istanti, T. (2018). Pengembangan keterampilan sosial untuk membentuk perilaku sosial anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1).
- Karisa, N. N. (2022). *Peran orang tua dalam menanamkan rasa percaya diri pada anak usia dini melalui metode bercakap-cakap di masa pandemi Covid 19 (Studi kasus Desa Sukaraja Kecamatan Tetap Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu)* [Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno].
- Laely, K. (2017). Pengaruh permainan bakiak terhadap peningkatan kecerdasan motorik kasar anak usia dini. *URECOL*, 251–258.
- Lestari, P. I. (2018). *Bermain dan permainan anak usia dini di tempat penitipan anak*. Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK).
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47–58.
- Makarau, N. I. (2022). Peran orang tua dalam mendampingi kegiatan bermain gawai pada anak. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 32–40.
- Maria, I. (2018). *Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto.



Mulyana, Y. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.

Mulyaningsih, N. N. (2023). *Etnofisika dalam seri permainan tradisional*. Syiah Kuala University Press.

Musfiroh, T. (2012). *Teori dan konsep bermain (PAUD4201)*. Universitas Terbuka.

Nurarifiati, F. (2023). Meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B melalui metode bermain peran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 156–160.

Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129–136.

Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.

Pujiati, D. (2015). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).

Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19–27.

Rachmawati, Y. (2014). *Metode pengembangan sosial emosional*. Universitas Terbuka.

Rahmadianti, N. (2020). Pemahaman orang tua mengenai urgensi bermain dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 57–64.

Santosa, P. (2015). *Metodologi penelitian sastra: Paradigma, proposal, pelaporan, dan penerapan*.

Setyaningsih, D. (2022). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui permainan bakiak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).

Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 31–37.