

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Sosial

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah salah satu kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses. Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, dan menjalin hubungan dengan teman, rekan, dan teman sebaya. Keterampilan sosial yang buruk dapat menyebabkan rendahnya kompetensi sosial masa kecil, masalah kesehatan mental, penyalahgunaan zat, dan kesepian di kemudian hari, Gumpel dalam (Sarnelle: 2018). Keterampilan sosial terdiri dari kata keterampilan dan sosial. Kata keterampilan digunakan untuk menunjukkan bahwa kompetensi sosial bukan merupakan ciri dari kepribadian melainkan sekumpulan proses yang dipelajari dan perilaku yang dapat diperoleh.

Sosial memiliki arti bagaimana kita dapat bersama dengan orang lain meliputi teman, saudara, orang tua, dan guru. Secara umum keterampilan sosial merupakan perilaku interpersonal yang kompleks yang dimiliki seseorang (Michelson, Sugai, Wood, & Kazdin, 1983). Pemikiran tersebut sesuai dengan cara berpikir seseorang dalam meningkatkan keterampilan sosial, sesuai dengan wawasan, psikologi dan cara meningkatkan kepercayaan diri, khususnya dalam bersosialisasi (Macleod: 2016).

Menurut D'Zurilla, dkk dalam (Dereli: 2014) adapun sosial yaitu pemecahan masalah yang digambarkan sebagai proses berpikir dan berperilaku selama individu menemukan solusi yang efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan Leon dalam Mendo (2018), keterampilan sosial adalah perilaku yang mengekspresikan ide, perasaan, pendapat, kasih sayang, mempertahankan atau meningkatkan hubungan dengan orang lain, dalam memecahkan dan memperkuat situasi sosial. Peningkatan perilaku sosial yang pesat terjadi ketika anak berada pada masa kanak-kanak awal atau pra-sekolah yang dikarenakan bertambahnya pengalaman sosial anak. Oleh karenanya, sedini mungkin anak harus dilatih dan diberi pembiasaan dan stimulasi yang tepat sesuai dengan aspek perkembangannya sehingga, anak tumbuh menjadi individu yang memiliki kematangan dalam berfikir dan bertindak.

Pendapat ini juga didukung oleh pernyataan Erickson & Freud (Cartledge & Milburn:1995) yang mengemukakan bahwa keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa individu sejak lahir, tetapi diperoleh melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya maupun lingkungan sekitar. Sejalan dengan Michelson, Sugai, Wood, dan Kazdin (1983) mengemukakan bahwa keterampilan sosial diperoleh individu melalui proses belajar. Keterampilan itu meliputi mengemukakan dan menerima pujian, mengemukakan dan menerima keluhan, menolak permintaan yang tidak beralasan, menegaskan hak-hak individu, meminta

tolong, mengusulkan perubahan perilaku orang lain, menyelesaikan masalah, bergaul dengan teman yang berlainan jenis kelamin, dan bergaul dengan orang yang lebih dewasa.

Menurut pendapat Lynch, S.A & Simpson, C. G. (2010). Keterampilan sosial adalah perilaku yang mendorong interaksi positif dengan orang lain dan lingkungan. Sejalan dengan Lynch dalam (Kilic: 2017) keterampilan sosial secara positif dapat meningkatkan hubungan individu dengan lingkungannya seperti empati, partisipasi kegiatan kelompok, saling membantu, berkomunikasi dengan orang lain, negosiasi, pemecahan masalah yang tujuannya untuk dapat memenuhi kebutuhan sosial sebagai dasar dalam berhubungan dengan orang lain.

Menurut Marinho (2017) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk melakukan perilaku-perilaku yang memungkinkan seseorang untuk mencapai kompetensi sosial. Keterampilan ini meliputi berbagai respon verbal dan nonverbal, perilaku empatik, keterampilan memecahkan masalah, ekspresi perasaan positif –negatif dan kontrol diri. Secara singkat, Setiawati (2008) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial pada anak adalah salah satu hal penting dalam membantu anak untuk bisa mempunyai teman dan berinteraksi dengan orang lain, serta membantu perkembangan anak dalam menjalani tugas perkembangannya. Senada dengan pernyataan sebelumnya, Nasution (2010) menyebutkan bahwa keterampilan sosial anak merupakan cara anak dalam melakukan interaksi,

baik dalam bertingkah laku maupun dalam hal berkomunikasi dengan orang lain.

Pendapat ini juga didukung oleh Grave (2014) dimana, pelaku utama dalam lingkungan sosial adalah diri sendiri yang menciptakan kenyamanan bagi orang lain sehingga memiliki kemampuan untuk membangun kebersamaan dalam berteman. Kemampuan yang dimaksud bahwa individu dapat berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu (Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel & Merrell: 2001). Keterampilan sosial anak merupakan cara anak dalam melakukan interaksi, baik dalam hal bertingkah laku maupun dalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan keterampilan sosial anak apabila pola asuh yang didapatkan baik pula.

Keterampilan sosial menjadi salah satu bentuk keberanian anak untuk lebih berani menyatakan diri, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga anak tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Hal ini sesuai dengan pola perkembangan sosial anak menurut Hurlock dalam (Narulita:2013), adanya kerjasama, persaingan, kemurahan hati, mengendalikan agresi, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, ramah, tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan.

Sedangkan menurut Avcioglu dalam (Simonsen: 2014) untuk mengidentifikasi sosial keterampilan pada anak berusia 4-6 tahun. Terdapat sembilan dimensi yaitu: keterampilan interpersonal, mengendalikan kemarahan dan adaptasi terhadap perubahan, mengatasi rekan tekanan, memeriksa diri sendiri, menerima hasil, mendengarkan, pembangunan tujuan, penyelesaian tugas, dan keterampilan verbal. Berdasarkan pola perilaku sosial tersebut di atas dapat dilihat bahwa anak mulai menunjukkan keingintahuan dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Anak mulai memiliki dan menunjukkan sikap sosial sejalan dengan meningkatnya usia mereka.

Kebutuhan sosial yang meningkat seperti memiliki teman bekerjasama dalam mengerjakan kegiatan, saling tolong menolong menuntut anak untuk dapat mengembangkan sikap sosialnya dan mulai berusaha melakukan pendekatan atau bersahabat. Anak mulai menyadari kebutuhan untuk bersosialisasi dan untuk memenuhi kebutuhan tersebut anak akan berusaha untuk diterima di lingkungannya. Semakin meningkat usia anak, maka semakin meningkat pula kesadaran anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa konsep dari defenisi diatas dapat disimpulkan, dalam penelitian yang dimaksud dengan keterampilan sosial adalah memiliki rasa kepedulian terhadap sesama, dapat menjalin komunikasi dan interaksi sosial, bekerjasama, memiliki tanggung jawab sosial, dan mengendalikan agresi sehingga memperoleh adaptasi yang harmonis

dilingkungan keluarga, lingkungan sekolah bahkan lingkungan masyarakat.

b. Karakteristik Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Salah satu karakteristik dasar keterampilan sosial dimana keterampilan itu diperoleh melalui pembelajaran, Argyle dalam (Zsolnai: 2014). Selanjutnya, teori pembelajaran sosial Bandura (1977) telah menunjukkan bahwa pembelajaran sosial anak-anak sangat dipengaruhi oleh peniruan, penguatan dan pemodelan. Ini adalah karakteristik yang melekat dari keterampilan sosial yang mencerminkan persyaratan spesifik budaya di sekitarnya. Anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan karakteristik dan keunikan masing-masing anak. Agar anak dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat terdapat empat faktor penentu yang dikemukakan oleh Hurlock dalam (Latifa:2015), yaitu: pertama, kesempatan yang penuh untuk bersosialisasi.

Hal ini penting karena anak-anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain, jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri. Kedua, dalam keadaan bersama-sama, anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain.

Ketiga, anak akan belajar bersosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Motivasi sebagian besar

bergantung pada tingkat kepuasan yang dapat diberikan oleh aktivitas sosial terhadap anak. Keempat, metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah *parenting*.

Anak mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi penyesuaian sosial yang baik, meniru orang yang dijadikan tujuan identifikasi dirinya. Orang tua maupun pendidik sangat berperan penting dalam hal ini, dimana mereka memberikan model yang baik bagi anak, agar anak dapat meniru dan mengaplikasikan sesuai dengan yang anak lihat. Keterampilan sosial menjadi hal mendasar yang harus dimiliki oleh anak, sebagai bekal untuk menjalani hidup didalam lingkungan sekitarnya. Membiasakan anak dengan memberikan stimulus untuk membantu mengembangkan keterampilan sosialnya adalah pelajaran berharga bagi anak. McFall dan Spence dalam (Putri: 2015) berpendapat bahwa keterampilan sosial menggambarkan kemampuan yang menunjukkan perilaku yang penting dimiliki seseorang untuk mencapai kompetensi sosial.

Kemampuan sosial meliputi respon verbal dan non-verbal yang mempengaruhi pemahaman dan respon dari orang lain dalam interaksi sosial. Mengatur kuantitas dan kualitas respon non-verbal seperti kontak mata, ekspresi wajah, postur, dan gerak tubuh sesuai dengan kondisi sosial bagi seseorang sangatlah penting. Tidak jauh berbeda, kualitas verbal seperti nada suara, volume, kecepatan dan kejelasan dalam berbicara berpengaruh pada kesan yang kita berikan kepada orang lain dan reaksi

mereka kepada kita. Sebagian aspek kecil dari keterampilan sosial ini sangat penting dalam menentukan kesuksesan interaksi sosial. Anak merupakan individu yang unik, mereka berbeda meskipun kembar sekalipun. Beberapa anak akan memiliki keterampilan sosial yang lemah dan beberapa memiliki keterampilan sosial yang baik.

Santrock (2014:94) menyebutkan beberapa strategi yang baik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, antara lain: a) Membantu anak yang ditolak untuk belajar mendengarkan rekan sebaya dan mendengarkan apa yang mereka katakan daripada mencoba untuk mendominasi rekan-rekannya, b) Membantu anak yang terabaikan untuk menarik perhatian dari rekan sebaya dengan cara positif dan erus mendapatkan perhatian mereka, c) Memotivasi anak-anak yang rendah dalam keterampilan sosial dengan pengetahuan mengenai bagaimana meningkatkan keterampilan ini, d) Membacakan buku yang sesuai dengan topik hubungan teman sebaya dengan anak, dan menyusun permainan dan kegiatan yang mendukung.

Hasil penelitian Barnett (2018) menyimpulkan bahwa salah satu strategi dalam meningkatkan keterampilan sosial anak yaitu dengan bermain memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan sosial di semua domain perkembangan secara terpadu. Senada dengan (Perner: 2013) keterampilan sosial dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulus lewat permainan, dimana kegiatan bermain membuat anak lebih leluasa dalam berinteraksi. Pendapat ini didukung oleh Delano (2013) dimana dalam sebuah penelitian guru memberikan dua cara mengajar yang

berbeda dimana salah satunya dengan menggunakan permainan dan hasilnya anak lebih semangat merespon dan lebih mudah berinteraksi pada kegiatan pembelajaran dengan bermain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki karakteristik sosial yang berbeda-beda, ada anak yang mudah bersosialisasi ada yang sulit bahkan ada yang tak mampu sama sekali. Dengan demikian peran pendidik dalam meningkatkan keterampilan sosial anak menjadi tugas penting yaitu salah satunya dengan memberikan contoh dan pembiasaan serta menyusun permainan dengan kegiatan yang dapat menstimulus keterampilan sosial anak.

c. Tahap-tahap Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.

Keterampilan sosial anak tidak lepas dari perkembangan sosialnya, hal ini dikarenakan keterampilan sosial merupakan bagian dari perkembangan anak. Hurlock dalam (Musyarofah: 2018) mengemukakan perkembangan sosial sebagai kemampuan untuk dapat berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Ketika anak dilahirkan, anak belum memiliki sifat sosial, ia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain.

Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya. Erick Erikson dalam

Putri (2015) memusatkan studinya pada perkembangan sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam perkembangan kepribadian. Setiap tahapan menjadi dorongan untuk berkomunikasi sekaligus mengembangkan kepribadian. Menurut Erick Erikson tahapan perkembangan psikososial anak prasekolah adalah sebagai berikut: (1) *Basic Trust vs Mistrust (0-1 tahun)*, (2) *Autonomy vs Shame & Doubt (2-3 tahun)*, (3) *Initiative vs Guilt (4-5 tahun)*, (4) *Industry vs inferiority (6-pubertas)*.

Anak prasekolah berada pada tahap *Initiative vs Guilt*, pada tahap ini anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan inisiatif dan bertanggungjawab terhadap perbuatannya dan apabila gagal maka akan merasa bersalah. Dalam periode prasekolah anak mulai dituntut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Secara bertahap anak belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Salah satu kemampuan sosial pada masa ini adalah proses sosialisasi karena melalui sosialisasi akan meningkatkan keterampilan sosial anak.

Hurlock dalam (Rachmawati: 2014)mengemukakan seseorang dapat bersosialisasi dengan baik memerlukan tiga proses, yaitu:

- a. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, dimana agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak harus belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.

- b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak harus belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
- c. Perkembangan sikap sosial untuk bermasyarakat, bergaul dengan baik anak harus mengembangkan sikap dan tingkah laku sosial terhadap orang lain serta mengikuti aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Keterampilan sosial dapat dipelajari melalui proses penyesuaian diri dengan baik. Anak yang mampu melakukan penyesuaian sosial yang baik akan mampu mengembangkan sikap sosial yang dapat diterima di lingkungan tempat anak tinggal. Agar anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan baik maka guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi sosial dengan anak lain dan memberikan memotivasi agar anak aktif secara sosial. Anak yang dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan memiliki dasar yang baik untuk meraih keberhasilan pada masa dewasa. Usia prasekolah merupakan usia yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial agar anak dapat melakukan penyesuaian dengan baik.

d. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Anak

Sebagai sebuah kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar, maka perkembangan keterampilan sosial anak bergantung pada berbagai faktor, yaitu kondisi anak sendiri serta pengalaman interaksinya dengan

lingkungan sebagai sarana dan media pembelajaran. Secara lebih terperinci, faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kondisi Anak

Penelitian memperlihatkan bahwa anak-anak yang memiliki temperamen sulit dan cenderung mudah terluka secara psikis, biasanya akan takut atau malu-malu menghadapi stimulus yang baru, sedangkan anak-anak yang ramah dan terbuka lebih responsif terhadap lingkungan sosial. Selain itu, anak yang memiliki temperamen cenderung lebih agresif dan impulsif sehingga sering ditolak oleh teman sebaya, Stocker and Dunn dalam (Rubin dkk, 2006: 651). Kondisi ini menyebabkan kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya berkurang, padahal interaksi merupakan media yang penting dalam proses belajar keterampilan sosial. Perkembangan keterampilan sosial juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitif anak yaitu kemampuan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial.

Kemampuan ini antara lain adalah kemampuan mengenali isyarat sosial, menginterpretasi isyarat sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi konsekuensi dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon yang akan dilakukan. Semakin baik keterampilan memproses informasi sosial anak, maka akan semakin mudah baginya untuk membangun hubungan sportif dengan orang lain, yang berarti akan menambah jaringan sosial yang luas sebagai media pengembangan keterampilan sosialnya.

2) Interaksi Anak dengan Lingkungannya

Orang tua menginginkan anaknya merasa bahagia dan berhasil pada masa kehidupan awal dan kehidupan selanjutnya. Untuk menjamin bahwa anak dapat melakukan penyesuaian sosial yang baik, orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menjalin kontak atau berinteraksi dengan anak-anak lain, dan berusaha memotivasi mereka agar aktif bersosialisasi, dengan harapan bahwa tindakan ini akan menimbulkan penyesuaian sosial yang baik (Hurlock, 2005: 286). Bukan hanya dengan anak-anak lain, tetapi juga dengan orang tua itu sendiri dan juga lingkungan sekitarnya.

Menurut Rubin (2006:618), secara umum pola interaksi anak dan orang tua serta kualitas hubungan pertemanan dan penerimaan anak dalam kelompok merupakan dua faktor eksternal atau lingkungan yang cukup berpengaruh bagi perkembangan sosial anak. Anak banyak belajar mengembangkan keterampilan sosial baik dengan proses modeling (peniruan) terhadap perilaku orang tua dan teman sebaya, ataupun melalui penerimaan penghargaan saat melakukan sesuatu yang tepat dan penerimaan hukuman saat melakukan sesuatu yang tidak pantas menurut orang tua dan teman sebaya. Keterampilan sosial anak dipengaruhi oleh proses sosialisasi dengan orang tua yang mulai terjalin sejak awal kelahiran.

Melalui proses sosialisasi ini, orang tua menjamin bahwa anak memiliki standar perilaku, sikap, keterampilan, dan motif-motif yang

sesuai dengan yang diinginkan atau tepat dengan perannya di masyarakat. Lebih jauh, orang tua yakin bahwa anak yang dapat melakukan penyesuaian diri dengan baik akan memiliki dasar untuk diterima dengan baik oleh teman-teman sebayanya, kondisi ini akan menghasilkan pola perilaku dan sikap yang baik (Acar: 2015). Dalam sebuah penelitian Zehrina (2018) menyatakan bahwa teman sebaya sangat mempengaruhi keterampilan sosial anak.

Pentingnya kehadiran teman sebaya ini dikarenakan adanya perbedaan antara kemampuan sosial antara laki-laki dan perempuan dimana anak laki-laki lebih agresif dan perempuan lebih memiliki permasalahan dalam penyesuaian sosial (Brajsa: 2015). Pemberian kesempatan pada anak untuk menjalin hubungan dengan teman sebaya ini merupakan media bagi anak untuk mencoba dan mengembangkan keterampilan sosial yang telah didapatnya dari orang tua. Adanya pengawasan orang tua dapat memastikan bahwa anak tetap menginternalisasikan nilai-nilai yang disosialisasikannya.

2. Bermain Sirkuit

a. Pengertian Bermain

Bermain menciptakan zona perkembangan proksimal pada anak. Selama bermain, anak-anak cenderung berperilaku di atas usia rata-rata dan di atas perilaku sehari-hari mereka. Ketika anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain, maka setiap aspek perkembangan anak akan membaik, Berk dalam (Ellison: 2012). Bermain adalah pengalaman belajar

dan komponen penting untuk perkembangan anak karena memungkinkan anak untuk meniru perilaku orang-orang di sekitar mereka dan untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka (Cohen: 2014). Hal ini terjadi karena bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau menjadi kewajiban.

Menurut Battelheim dalam Lusiana (2012) kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Pendapat ini senada dengan Mayesty dalam (Rochmawati: 2017) menyatakan bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Menurut Piaget yang dikutip Mayesty dalam Yuliani (2010: 34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang.

Bermain diasosiasikan pengulangan karena fungsinya terus-menerus memberikan pengalaman yang sama sampai terjadi asimilasi pada anak (Lieberman: 2014). Dipertegas oleh Parten dalam (Sulistiani: 2013) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa semua aktivitas yang dilakukan oleh anak pada hakikatnya adalah bermain yang menjadi kebutuhan dasar bagi setiap

anak. Baik itu bertujuan ataupun tanpa tujuan, yang didalamnya mengandung berbagai unsur kesenangan dan kegembiraan. Dalam bermain juga banyak memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya dan menggali kekuatan yang ada dalam diri.

Sigmud Freud dalam Mutiah (2012: 100) dengan teori psikoanalisis memandang bahwa “bermain pada anak sebagai alat yang penting bagi pelepasan emosi anak, serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial”, pendapat tersebut memiliki arti bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, karena melalui bermain anak melakukan interaksi dengan lingkungan sosialnya kemudian dalam bermain anak dapat belajar berkerjasama, melatih komunikasi dan interaksi sosial, membangun kepedulian, bertanggungjawab dan mengendalikan agresi seperti marah dan memukul teman.

Kegiatan bermain dan perkembangan juga memiliki hubungan timbal balik sehingga anak-anak yang memiliki kemampuan bermain minimum akan memiliki perkembangan yang tertunda (Pierucci: 2015). Bermain salah satu kegiatan yang memberikan motivasi secara intrinsik, Garvey dalam (Wilson: 2015). Melalui lingkungan ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi dan terlibat dengan bahan-bahan yang tersedia di kelas atau di luar berdasarkan minat dan motivasi mereka. Idealnya, dalam konteks seperti itu peran pendidik sangat penting terutama

untuk merancang lingkungan yang merangsang dan memfasilitasi kegiatan bermain (Yildirim: 2017).

Kegiatan bermain dapat menjadi stimulasi bagi perkembangan aspek sosial anak. Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman penting yang diperoleh secara menyenangkan dan menjadi lebih bermakna. Pendapat ini didukung oleh penelitian Ismail (2016) yaitu *Increasing Student's Social Skill Through Playing Method*. Menyatakan, kegiatan bermain sangat efektif dalam menstimulus keterampilan sosial anak. Berdasarkan usia dan perkembangan sosial anak maka, tingkatan bermain juga akan terus berkembang sesuai dengan berkembangnya keterampilan sosial yang dimiliki anak.

Dari beberapa pendapat ahli tentang konsep permainan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bermain memungkinkan anak-anak mengalami dan memahami dunia mereka, untuk menantang diri sendiri, berlatih keterampilan dan mengelola emosi, berinteraksi dengan orang lain atau menikmati waktu sendirian. Menawarkan anak pilihan untuk mengembangkan keterampilan berekspresi, bekerjasama, bertanggung jawab, menumbuhkan rasa kepedulian, berkomunikasi dan berinteraksi serta menegndalikan perilaku negatif, berpikir, rasa ingin tahu, gerakan, pemecahan masalah dan prestasi memberikan dasar yang kuat untuk mendorong pengembangan keterampilan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan anak dalam waktu jangka panjang.

b. Jenis Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri dari permainan aktif dan pasif (Haeryatini: 2017). Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan, kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa kanak-kanak akhir yaitu sekitar usia praremaja karena adanya perubahan fisik, emosi dan minat. Latif (2013: 202) menyebutkan terdapat tiga permainan yang menjadi perhatian untuk mengembangkan seluruh kecerdasan dan ranah berpikir anak, yaitu permainan sensorimotor, permainan peran dan permainan pembangunan.

Pertama, permainan sensorimotor adalah bentuk permainan yang paling sederhana ditandai dengan gerakan otot yang berulang-ulang sehingga menambah kekuatan otot fisik dan motorik kasar anak. Tipe permainan ini adalah dengan pendekatan sensorimotor. Permainan fungsional terjadi selama periode sensori motorik dan sebagai respon bagi aktivitas otot dan kebutuhan untuk menjadi aktif. Kedua, permainan peran adalah sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak memahami dunianya sendiri. Bermain peran terdiri dari permainan mikro dan makro. Bermain peran juga dapat menstimulus interaksi sosial pada diri anak melalui bermain peran makro, yang didalamnya terdapat tiga sampai empat pemeran dalam satu tema.

Ketiga, permainan konstruktif yang membangun rasa ingin tahu dengan pengaplikasian dalam proses kegiatan yang mengedepankan proses

membangun apa yang diinginkan oleh anak. Kegiatan bermain ini dominan mengasah kognitif anak. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis permainan sensorimotor, permainan peran dan permainan pembangunan merupakan permainan yang bersifat aktif dan pasif. Permainan aktif contohnya melibatkan fisik seperti berlari, melompat, melempar, merangkak, berjinjit dan jongkok. Permainan pasif seperti meronce, *puzzle* dan congklak.

c. Teori Tahap Bermain

Penelitian Mildred Parten (1932) masih dikutip hingga saat ini. Yang meneliti terkait perkembangan permainan sosial pada anak-anak (2-5 tahun). Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa perkembangan keterampilan sosial seorang anak tercermin dari cara anak bermain. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa anak telah mengembangkan kemampuan untuk berpartisipasi dalam tahap tertentu dari permainan sosial, dan anak akan melakukannya menggunakan variasi dan kombinasi tahapan yang berbeda dari tahapan sebelumnya selama bermain.

Menurut Mildred Parten dalam X.Yu (2010), tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak sebagai berikut: (1) *Unoccupied Play* (*permainan tidak kentara*), dimana anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya yang menarik perhatian anak, (2) *Solitary Play* (*bermain sendiri*) anak sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya, anak lain baru

dirasakan kehadirannya apabila anak tersebut mengambil alat permainannya, (3) *Onlooker Play* (pengamatan), kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain yang sedang melakukan kegiatan bermain sehingga timbul minat terhadap permainan tersebut (4) *Paralel Play* (bermain paralel).

Bermain dengan melakukan kegiatan yang sama namun secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan, misalnya anak yang sedang bermain mobil-mobilan. Anak belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain (5) *Associative Play* (bermain asosiatif), adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan tetapi bila diamati akan tampak masing-masing anak sebenarnya tidak terlibat dalam kerja sama, misalnya anak yang sedang menggambar, saling berbagi pensil berwarna, saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, namun sebenarnya kegiatan menggambar dilakukan sendiri-sendiri (6) *Cooperative Play* (bermain bersama) adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama.

Dalam penelitian ini, tahap permainan yang akan digunakan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak yaitu tahap keenam *Cooperative Play* sesuai dengan penelitian Hirsch (2016) menemukan hasil positif terkait permainan kooperatif yang dapat membangun kerjasama dan

penyelesaian masalah saat bermain serta memunculkan sosialisasi positif di antara anak-anak. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Duque (2016) yang menyimpulkan permainan kooperatif dapat menjadi sarana untuk mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak, melatih anak untuk bersosialisasi, dapat bekerjasama dengan teman, memiliki sikap empati terhadap sesama, melatih anak untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan melatih persaingan sehat, jujur dan sportif.

Bijou dalam (Marjurie: 2018) menggambarkan tiga landasan utama dalam perkembangan anak-anak yang berkaitan dengan bermain: (1) anatomi dan fisiologi tubuh anak, (2) hubungan dari tubuh ke benda fisik di lingkungan, dan (3) hubungan dengan orang di lingkungan sosial. Dengan demikian, kegiatan bermain yang dilakukan secara sosial dengan berpasangan atau dalam kelompok dapat membantu anak berinteraksi cara eksploratif, fungsional, dan sesuai.

d. Permainan Sirkuit

Permainan sirkuit merupakan salah satu kegiatan bermain yang dilakukan diluar ruangan. Permainan diluar ruangan (*outdoor*) mengacu pada kegiatan di taman kanak-kanak yaitu bermain dan belajar. Lingkungan luar dapat memberikan pengaruh positif bagi anak yaitu dapat mengirim pesan yang dikenal sebagai kurikulum tersembunyi, yang akan dirasakan anak-anak, diinternalisasi, dan meningkatkan rasa percaya diri, Titman dalam (Maynard :2014). Hal yang sama diungkapkan Ncm (2013)

kegiatan bermain diluar dapat memberikan kesenangan pada anak dibandingkan dengan bermain didalam ruangan. Permainan sirkuit salah satu bentuk permainan yang memiliki aturan (*games with rule*) karena dalam permainan ini anak harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku seperti tidak boleh bermain di pos III sebelum pos II diselesaikan.

Permainan sirkuit merupakan modifikasi dari pelatihan sirkuit. Kumar (2013) menyatakan bahwa pelatihan sirkuit dapat didefinisikan sebagai program pelatihan dimana seorang atlet pergi dari satu stasiun ke stasiun olahraga lain secara terencana, berurutan dan dalam waktu sesingkat mungkin. Latihan sirkuit dipandang sebagai cara paling efektif dan efisien untuk melatih waktu, jumlah dan peralatan yang terbatas. Pelaksanaan yang dilakukakan pada pelatihan sirkuit ini adalah sebagai berikut:

- a. Pada setiap pos disediakan satu kegiatan lengkap dengan alat yang digunakan.
- b. Memberi penjelasan kesempatan untuk mencoba setiap bentuk kegiatan.
- c. Melakukan semua kegiatan pada setiap posnya dalam waktu yang sesingkat-singkatntya.

Dari defenisi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa permainan sirkuit dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari sirkuit traning. Pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh berbeda dari latihan sirkuit yakni kegiatan yang terdiri dari serangkaian permainan dengan lintasan yang berbentuk lurus, zig-zag, persegi maupun lingkaran. Setiap lintasan

tersebut terdapat pos (pemberhentian) yang memiliki permainan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Permainan sirkuit akan membantu perkembangan keterampilan sosial anak, karena kegiatan pada setiap posnya dirancang untuk demikian.

Kegiatan permainan sirkuit yang diterapkan kepada anak usia dini dimaksudkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Kegiatan tersebut dilakukan dengan mengkombinasi permainan yang menunjang segala aspek perkembangan dengan kegiatan fisik yang menyenangkan sehingga dapat membangun nilai-nilai keterampilan sosial anak saat bermain.

Menurut Dennis, L. R., & Stockall, N. (2015), ketika anak-anak berpartisipasi dalam permainan, secara tidak langsung anak telah memperkaya komunikasi sosial dengan menggunakan pola percakapan yang berbeda, nada yang fleksibel dan ekspresif, dan menerapkan aturan bahasa. Komunikasi sosial dapat memelihara permainan sosial dan simbolik. Bermain bersama-sama disebut juga dengan bermain kooperatif yaitu permainan yang dilakukan secara bersama-sama atau dalam kelompok untuk mencapai suatu tujuan, untuk mengasah kecerdasan interpersonal anak, yaitu kecerdasan yang mengarah pada hubungan dengan orang lain, seperti kerja sama, saling percaya, dan bertanggung jawab. (Suryana: 2017).

Melalui pengalaman bermain, anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri, lingkungan mereka, dan orang-orang dalam kehidupan mereka,

bereksperimen dengan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah; mengembangkan kontrol tubuh; mempraktikkan keterampilan sosial; dan mengekspresikan kreativitas mereka sehingga mereka mendapatkan kepercayaan diri ketika mereka memilih mainan dan bahan yang menarik bagi mereka. Lingkungan yang mendorong anak-anak untuk membuat pilihan sendiri membantu mereka merasa aman, dihargai, suka berpetualang, kompeten, dan percaya diri untuk mengambil inisiatif (Wathu, W. M. (2016)).

Dengan memberikan pengalaman bermain anak akan belajar memahami diri sendiri, orang lain dan orang-orang dalam kehidupan mereka. Lingkunganpun membantu anak untuk merasa aman, dihargai dan menumbuhkan rasa percaya diri. Oleh karena itu, penting dalam menstimulasi keterampilan sosial anak dengan mengembangkan model stimulasi keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun berbasis permainan sirkuit. Pengembangan model stimulasi keterampilan sosial ini melalui tiga tahapan yaitu Pendahuluan, Inti dan Penutup.

Pendahuluan, berupa kegiatan pembuka untuk memfokuskan perhatian, membariskan anak, memotivasi anak agar siap mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan inti yaitu pelaksanaan permainan sirkuit yang terdiri dari lima pos yang setiap pos memiliki indikator untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Adapun kegiatan pos 1 sampai pos 5 dalam permainan sirkuit ini yaitu; Pos 1 (membawa balon menggunakan koran), Pos 2 (kolase gambar) Pos 3 (menyusun menara),

Pos 4 (menyusun puzzle angka) dan Pos 5 (Bermain Pipa Bocor) dan Kegiatan penutup berupa penilaian dan evaluasi.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi suatu perencanaan yang digunakan guru sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut pendapat Joyce & Weil dalam Rusman (2012: 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Menurut Novan (2013: 35) model desain pembelajaran merupakan pola yang dijadikan sebagai acuan oleh guru dalam merancang pembelajaran sebagai wadah yang difasilitasi untuk pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik.

Pendapat ini juga didukung oleh Winataputra (1993) mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar. Menurut Arends yang dikutip Hamruni (2012: 5) menyatakan istilah model pembelajaran mengarah pada pendekatan

yang digunakan didalamnya termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.

Melaksanakan suatu model pembelajaran, bukan hanya apa yang harus dilakukan guru, akan tetapi menyangkut tahapan-tahapan, prinsip-prinsip reaksi guru dan siswa serta sistem penunjang yang disyaratkan. Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dalam penelitian ini merupakan pola-pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran serta cara mengelola kelas yang menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b. Landasan Penggunaan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit.

Pengembangan model merupakan perwujudan dari teori perkembangan anak, teori belajar dan pembelajaran, dan teori bagi anak usia dini yang mengacu pada pendekatan model melalui permainan sirkuit. Pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun mengacu kepada beberapa teori pembelajaran yaitu:

a. Teori behavioristik

Teori yang menerapkan prinsip penguatan stimulus respon, Lefudin (2017: 25). Melalui ikatan stimulus respon yang semakin kuat akan

membentuk pengetahuan. Darmadi (2017: 3) menyatakan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Belajar menjadi salah satu bentuk perubahan yang dialami anak dalam hal kemampuan bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus respon. Teori belajar behaviorisme berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan menjadi kebiasaan.

Hasil penerapan teori behavioristik adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Dalam teori belajar ini, guru tidak hanya memberi banyak ceramah, tetapi intruksi yang diikuti contoh baik yang dilakukan sendiri maupun distimulus. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus adalah lingkungan belajar anak, baik internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi terhadap stimulus. Belajar berarti penguat ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku.

b. Teori Kognitif Sosial.

Teori kognitif sosial didasarkan atas proposisi bahwa baik proses sosial maupun proses kognitif adalah sentral bagi pemahaman mengenai motivasi, emosi dan tindakan manusia. Dalam teori kognitif sosial ini terdapat dua cara belajar, yaitu belajar melalui pengamatan (*observational*

learning) dan belajar melalui perbuatan (*enactiv learning*). Fungsi dari *observational learning* adalah perilaku dan keterampilan kognitif seseorang dipelajari melalui pengamatan terhadap model. Dengan demikian *modelling* juga dapat menghambat ataupun memperlancar perilaku yang dimiliki orang.

Pada pembelajaran anak usia dini yang bertindak sebagai model adalah guru dimana guru memberikan stimulus dalam bentuk permainan sirkuit yang dikemas untuk menstimulus keterampilan sosial anak. Belajar mencakup pemrosesan informasi. Kekuatan *modelling* terletak pada kemampuan untuk mempengaruhi. *Observational learning* memerlukan empat macam proses utama yaitu proses memperhatikan (*attentional processes*). Jika orang belajar melalui *modelling*, maka mereka harus memperhatikan dan mempersepsi perilaku model secara tepat.

Tingkat keberhasilan belajar itu ditentukan oleh karakteristik model maupun karakteristik pengamat itu sendiri. Proses retensi (*retention processes*). Agar efektif, *modelling* harus disimpan dalam ingatan. Retensi ini dapat dilakukan dengan cara menyimpan informasi secara imaginal atau mengkodekan peristiwa model kedalam simbol-simbol verbal yang mudah dipergunakan.

Materi yang bermakna bagi pengamat dan menambah pengalaman sebelumnya akan lebih mudah diingat. Cara lain untuk mengingat adalah dengan membayangkan perilaku model atau dengan mempraktekkannya. Proses produksi, tahapan ini memberikan gambaran tentang perilaku yang

perlu diterjemahkan dalam tindakan. Proses motivasi, memberikan penilaian yang positif hal ini mengantisipasi terjadinya perilaku negatif.

Kedua teori belajar diatas menyimpulkan bahwa, untuk membantu anak dalam menstimulasi keterampilan sosial anak, maka guru harus melakukan pengulangan/pembiasaan, menjadi model (memberikan contoh yang baik kepada anak), dan menyiapkan lingkungan belajar yang nyaman sehingga anak merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran.

c. Unsur-unsur Model Pembelajaran Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit.

Model Stimulasi permainan sirkuit sama halnya dengan model pembelajaran lainnya yang memiliki unsur pendukung. Menurut Yogeshkumar (2013) Model pembelajaran memiliki 6 unsur dasar, yaitu: *focus, syntax, principles of reaction, social system, dan application context*. Fokus adalah aspek utama dari tujuan pembelajaran dan tuntunan masyarakat atau lingkungan. *Syntaks* adalah langkah-langkah atau tahapan operasional suatu program. *Prnciple of reaction* berupa respon atau perlakuan yang diberikan pendidik terhadap peserta didik. *Social system* merupakan norma atau suasana yang berlaku dalam proses pembelajaran serta hubungan yang terjadi antara pendidik dan peserta didik. *Supportive system* berhubungan dengan segala hal yang dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran.

Terahir *application context* menggambarkan kelayakan dari pengguna model pembelajaran dalam berbagai hubungan seperti konteks-tujuan,

tujuan-kemampuan, maupun kemampuan kognitif-efektivitas. Joyce & Weil (2004) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran memiliki lima unsur karakteristik model, diantaranya adalah sistem pendukung, sistem sosial, sintak, prinsip reaksi dan dampak intruksional dan pengiring. Berikut penjelasannya:

1) Sintak

Pada pelaksanaan pembelajaran, harus ada langkah-langkah yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah dalam model pembelajaran disebut sintak. Untuk membedakan model dengan komponen proses pembelajaran lainnya adalah setiap urutan pada tahap sintak dalam model harusurut.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial memaparkan bagaimana lingkungan dapat berkembang dan berinteraksi secara kooperatif dengan baik. Keberhasilan akhir dari simulasi, tergantung pada kerjasama dan partisipasi dari anak. Dalam kegiatan belajar mengajar guru mengendalikan aktivitas pembelajaran, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas dalam fase tertentu.

3) Peran Guru

Dalam beberapa model peranan guru bisa sebagai pembimbing, fasilitator, atau motivator bahkan pada kesempatan lainnya peran guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya. Dalam prinsip reaksi, guru

memberikan respon terhadap anak dan pada model pembelajaran guru harus memiliki cara dalam merespon anak.

4) Sistem Pendukung

Sistem ini berada diluar model, akan tetapi bisa menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model saat dilaksanaknakan. Sehingga, kegiatan pembelajaran efektif dan efisien, yang dimaksudkan dalam sistem ini adalah sarana, alat serta bahan yang dibutuhkan dalam model pembelajaran.

5) Dampak intruksional dan dampak pengiring

Hasil belajar yang dicapai anak melalui arahan yang diberikan guru sebagai akibat dari proses pembelajara merupakan dampak pengiring yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian, unsur-unsur dalam model pembelajaran tersebut sangat perlu diperhatikan, guna kevalidan sebuah model pembelajaran. Selain unsur model pembelajaran, konsep model pembelajaran juga diperlukan sebagai landasan sebuah pembelajaran. Adapun komponen dalam model pembelajaran meliputi (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/tema, (4) langkah-langkah pembelajaran, (5) alat/sumber belajar, dan (6) penilaian.

d. Pengembangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial Berbasis Permainan Sirkuit.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan adalah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk usia 4-5 tahun.

Model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan permainan sirkuit sebagai wahana pembelajaran. Dasar teori pengembangan model stimulasi keterampilan sosial ini yaitu teori behavioristik dan teori kognitif sosial yang telah dijelaskan sebelumnya. Model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini menggunakan 5 aktivitas permainan yang telah dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Permainan sirkuit ini diharapkan dapat menarik minat dan perhatian anak agar dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Sebagai sebuah model pembelajaran berbasis permainan sirkuit mengandung enam komponen, yaitu: (1) konsep, (2) tujuan pembelajaran, (3) materi/tema, (4) langkah-langkah pembelajaran, (5) alat/sumber belajar, dan (6) penilaian. Berikut pembahasan komponen tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Konsep

Pembelajaran keterampilan sosial merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai anak. Sesuai lingkup perkembangan anak usia 4-5 tahun dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (TPPA) sosial emosional. Unsur-unsur yang penting dalam model pembelajaran memiliki landasan filosofis pelaksanaan pembelajaran, landasan pada teori belajar dan teori pembelajaran, memiliki tujuan atau maksud tertentu, memiliki pola tingkah laku kegiatan belajar mengajar (sintaks) yang jelas dan terarah, mengandung komponen-

komponen, seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pengembangan ini dimaksudkan agar anak memiliki keterampilan sosial yang optimal sehingga siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Proses pembelajaran yang demikian memerlukan pemahaman guru atas karakteristik keterampilan sosial anak, materi pembelajaran, dan model pembelajaran yang dipergunakan. Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang harus dilatih sejak dini. Oleh sebab itu, dibutuhkan stimulasi yang tepat untuk melatih dan meningkatkan keterampilan tersebut.

Tomoliyus (2012: 1) menyatakan bahwa aktivitas jasmani juga mempengaruhi ranah potensi seperti kognitif, afektif dan sosial. Agar keterampilan sosial ini berkembang baik maka dibutuhkan aktivitas yang memadai bagi seluruh potensi anak, aktivitas ini dipilih sesuai tahap perkembangan anak, karena aktivitas ini dipilih dan dirancang secara sadar oleh guru untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dilaksanakan dalam situasi yang selaras dan serasi sehingga mampu menstimulus dan memfasilitasi tumbuh kembang anak serta dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Dengan demikian anak akan memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan kegiatan yang menstimulus dan mengembangkan potensi anak, baik ranah fisik/motorik, bahasa, kognitif, afektif, dan kreativitas serta mental sosial dan emosional. Selain itu, permainan juga suatu yang

tidak dipisahkan dari pembelajaran di Taman kanak-kanak. Permainan perlu dijadikan kegiatan inti dalam proses pembelajaran dan anak belajar melalui permainan yang sedang dilakukan. Bermain merupakan kebutuhan penting bagi anak, bermain menjadi aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, karena didalamnya terkandung fungsi pengembangan seluruh aspek perkembangan anak (fisik motorik, kognitif, bahasa, afektif, sosial dan kreativitas). Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, berinteraksi bebas dengan guru dan teman.

Hal terpenting yang harus diperhatikan dalam kegiatan bermain adalah (1) bermain harus muncul dalam diri anak, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, (3) bermain adalah aktivitas yang nyata dan sesungguhnya, (4) bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, (5) bermain harus didominasi oleh pemain, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain. Permainan sirkuit dipilih sebagai landasan model keterampilan sosial ini yang diselaraskan dengan kompetensi dasar dan materi, serta tingkat pencapaian keterampilan sosial. Karena, proses pembelajaran tersebut menempatkan permainan sirkuit sebagai wahana pembelajaran untuk menghantarkan materi tersebut. Model pembelajaran disebut dengan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit.

2. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan

dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rahyubi, 2014: 234). Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajaran atau peserta didik mampu mengekspresikan dan menampilkan bakat serta potensinya secara optimal. Tujuan pembelajaran menerangkan bagaimana cara anak dalam mencapai hasil yang maksimal. Dalam pengembangan model ini tujuan proses pembelajaran yaitu, meningkatkan keterampilan sosial anak, yang terdiri dari kepedulian, komunikasi dan interaksi, kerjasama, tanggungjawab dan mengendalikan agresi pada diri anak.

3. Materi

Materi pembelajaran keterampilan sosial merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Dalam praktiknya, pembelajaran keterampilan sosial mendorong tumbuhnya perilaku sosial anak secara seimbang, maka untuk pembelajaran yang dilakukan mengandung kegiatan kepedulian terhadap sesama, komunikasi dan interaksi sosial, kerjasama, tanggung jawab sosial, dan mengendalikan agresi. Model pembelajaran yang dikembangkan berbentuk permainan sirkuit, dimana setiap pos memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak.

4. Sintaks

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Sebelum sampai pada pelaksanaan pembelajaran, perencanaan pembelajaran diawali dengan penetapan silabus, kemudian dikembangkan menjadi program semester, satuan

kegiatan mingguan, dan dirinci ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH). Dalam RPPH terdapat komponen model pembelajaran sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Karenanya, model pembelajaran merupakan gambaran kongkrit pada tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tahapan pembelajaran dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pembelajaran biasanya. Namun, yang membedakan adalah penggunaan permainan sirkuit di kegiatan inti. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan permainan sirkuit sesuai dengan komponen indikator keterampilan sosial yang ingin dicapai.

Tabel.1 : Langkah-langkah model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit

Fase	Tingkah Laku Guru
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pelajaran dan menekankan pentingnya materi ajar tersebut serta memotivasi anak belajar.
2. Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa melalui demonstrasi.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok bermain.	Guru menjelaskan kepada siswa tata cara membentuk kelompok-kelompok bermain dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Membimbing kelompok saat bermain	Guru membimbing kelompok-kelompok bermain pada saat menyelesaikan permainan setiap pos.

5. Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang kegiatan yang telah dilaksanakan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Memberikan penghargaan.	Guru memberikan penghargaan terhadap hasil belajar anak baik secara individu maupun kelompok.

5. Kegiatan guru dan anak

Secara umum, kegiatan guru dan anak dibagi kedalam tiga kegiatan yaitu pendahuluan, kegiatan awal, kegiatan inti. Bila seluruh tahapan dapat menggunakan permainan sirkuit, maka kegiatan guru dilakukan sebagai berikut: Pendahuluan merupakan kegiatan untuk membangkitkan atau menarik anak untuk melakukan kegiatan. Sebelum melakukan pemanasan berupa gerakan ringan dan senam otak untuk memfokuskan perhatian, membariskan anak, dan memotivasi anak agar siap mengikuti pembelajaran.

Guru memberikan pujian kepada anak yang gerakan pemanasan dan senam otak benar dan membimbing anak. Kegiatan inti, guru memperlihatkan lima aktivitas kegiatan yang ada dalam permainan sirkuit. Guru memuji anak yang berani menjawab yang sudah memahami aturan yang ada dalam permainan sirkuit. Dalam kegiatan penutup, guru mengevaluasi aktivitas permainan anak dan melakukan tanya jawab seputar permainan.

6. Penilaian

Dalam proses penilaian kepada anak, guru harus memahami tentang cara agar proses pembelajaran efektif. Penilaian dapat membantu guru untuk lebih memahami anak serta kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh anak dalam kemajuan proses pembelajaran.

a. Kelebihan dan Kekurangan Model Stimulasi Keterampilan Sosial berbasis Permainan Sirkuit.

Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, sama halnya dengan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini. Adapun kelebihan dari model ini, yaitu;

- 1) Model stimulasi keterampilan sosial ini mengedepankan unsur bermain dalam kegiatan pembelajaran anak.
- 2) Pelaksanaan model stimulasi keterampilan sosial ini dilakukan secara berkelompok.
- 3) Menggunakan permainan sirkuit dengan alat dan bahan yang mudah didapatkan.
- 4) Pelaksanaan model ini dilakukan di luar ruangan (*outdoor learning*).
- 5) Secara spesifik model ini bertujuan untuk menstimulasi keterampilan sosial anak, khususnya anak usia 4-5 tahun.

Kelemahan model ini adalah:

- 1) Model ini digunakan hanya untuk menstimulasi keterampilan sosial anak.

2) Permainan sirkuit hanya dapat dilakukan di lapangan yang luas.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah tentang stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit untuk anak usia 4-5 tahun.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Günseli, dkk (2017) dengan judul *The effect of outdoor learning activities on the development of preschool children*. Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap dampak penggunaan lingkungan luar dalam pendidikan untuk stimulus aspek perkembangan anak-anak prasekolah. Tingkat perkembangan anak-anak dievaluasi dalam hal kognitif, keterampilan linguistik, sosial-emosional dan motorik, khususnya program pendidikan di Turki. *Pre-test* dan *post-test* hasil untuk keterampilan ini dibandingkan. Anak-anak ditemukan memiliki peningkatan kognitif secara signifikan, keterampilan linguistik, sosial-emosional dan motorik, yang dianggap sebagai aspek target pembangunan Program Pendidikan Prasekolah di Turki. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa kegiatan bermain diluar sangat baik menstimulus seluruh aspek perkembangan anak dan salah satunya perkembangan aspek keterampilan sosial anak usia dini.
2. Penelitian yang dilakukan Ihmeideh, F. M., & Al-Qaryouti, I. A. (2016), dengan judul *Outdoor play and interaction skills in early childhood education: Approaching for measuring using social*

network analysis. Penelitian menunjukkan bukti bahwa bermain bebas dan kegiatan di luar ruangan memiliki dampak positif pada anak-anak, yaitu pada pengembangan keterampilan sosial kerjasama. Studi interaksi anak-anak, terutama ketika kita ingin mengidentifikasi dan mempelajari jenis tertentu interaksi, seperti interaksi koperasi, membutuhkan refleksi yang paling efisien dan metode yang sesuai untuk digunakan. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menyajikan review reflektif metode yang dapat berpotensi dalam studi interaksi kooperatif dengan anak-anak saat bermain bebas di luar ruangan. Mengingat karakteristik lingkungan belajar di luar ruangan, yang didasarkan pada kebebasan dan eksploitasi bermain bebas dari alam dengan jaringan sosial yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Shiva Baradaran Bazaz dkk, (2018) dengan judul "*The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two - Group, Pretest - Posttest, Randomized, Controlled Trial*". Hasil dari penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan perkembangan sosial anak-anak prasekolah dan kecerdasan emosional. Dengan bermain membantu anak untuk meningkatkan kerjasama, tanggungjawab dan berinteraksi dengan bebas dengan lingkungan teman sebayanya hal ini didukung oleh kegiatan bermain yang

dilakukan diluar ruangan dan anak diberikan kebebasan untuk berinteraksi.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas, maka memiliki persamaan dengan penelitian ini mencakup pengembangan keterampilan sosial anak. Penelitian terdahulu mengembangkan keterampilan sosial anak dengan menggunakan beberapa jenis permainan , salah satunya permainan tradisional yang kegiatan permainannya dilakukan di luar ruangan dengan menggunakan metode eksperimen dan melakukan uji t-test sebagai uji efektifitas penggunaan permainan.

Sama halnya dengan penelitian ini mencakup pengembangan keterampilan sosial anak melalui permainan, yang menggunakan permainan sirkuit yang dilakukan diluar ruangan. Metode dalam penelitian ini menggunakan *research and development*, yaitu dengan mengembangkan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan harapan model ini dapat memudahkan guru dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya.

C. Kerangka Berpikir

Masa usia dini menjadi salah satu periode paling krusial karena pada masa ini anak mengalami tumbuh kembang dengan pesat. Diusia ini juga kepribadia anak mulai terbentuk, dan pengalaman yang diperoleh anak akan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya. Pada saat anak berinteraksi dengan orang lain anak akan mengalami berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi anak ,yang dapat membentuk

kepribadiannya. Salah satu aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk memiliki rasa kepedulian terhadap sesama, mampu berkomunikasi dan interaksi sosial, bekerjasama, memiliki tanggung jawab sosial, dan mengendalikan agresi sehingga memperoleh adaptasi yang harmonis di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah bahkan lingkungan masyarakat.

Hanya saja fakta yang ada dilapangan ditemukan, bahwa keterampilan sosial anak masih belum mengalami peningkatan secara signifikan. Hal ini juga dipicu oleh kurangnya peran guru dalam menerapkan model yang dapat menstimulasi keterampilan sosial anak. Sejauh ini pendidikan anak usia dini lebih didominasi berpusat kepada pendidik dengan metode konvensional, dan kegiatan anak lebih banyak diam serta menyimak apa yang disampaikan guru. Anak lebih banyak dituntut agar mahir pada kemampuan akademik atau *calistung*, sehingga menutup peningkatan keterampilan sosial anak secara efektif. Model pembelajaran merupakan pola yang dirancang sebagai panduan yang memiliki unsur yang terdiri dari *syntaks*, *prnciple of reaction*, *social system*, *supportive system* dan *application context*. Melalui pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit ini dapat menjadi salah satu model yang memberikan variasi dalam model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Model stimulasi keterampilan sosial ini lebih mengedepankan kegiatan bermain. Bermain menjadi aktivitas yang dapat

memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya, memiliki kebebasan bereksplorasi dan mengekspresikan diri. Materi dalam model ini adalah permainan sirkuit yang dipilih disesuaikan dengan jenis dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun . Kegiatan permainan yang dilakukan diluar ruangan memberikan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Sehingga, memotivasi anak agar lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit diharapkan kemampuan keterampilan sosial anak dapat meningkat.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah disampaikan diatas maka, dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan model stimulasi keterampilan sosial untuk anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut :

1. Kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam hal komponen materi permainan yang sesuai dalam pengembangan model stimulasi keterampilan sosial untuk anak usia 4-5 tahun?
2. Model pengembangan stimulasi keterampilan sosial seperti apa yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan sosial yang layak pada anak usia 4-5 tahun?
 - a. Apa saja langkah-langkah yang dapat dikembangkan pada model stimulasi keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun?

- b. Apa saja sistem sosial yang dapat dikembangkan pada model stimulasi keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun ?
 - c. Apa saja peran guru yang dapat dikembangkan pada model stimulasi keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun?
 - d. Apa saja Sistem pendukung yang dibutuhkan dalam pengembangan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit?
3. Apakah model pengembangan stimulasi keterampilan sosial efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.