

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Keterampilan berasal dari kata *skill* yang artinya suatu kemampuan bertingkat tinggi yang memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan motor yang kompleks dengan lancar disertai ketepatan (Chaplin, 1981). Cronbach (dalam Hurlock, 1978: 154) mendefinisikan "keterampilan" dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat, dan akurat. Setiap pelaksanaan sesuatu yang terlatih, dan merupakan suatu rangkaian koordinasi yang melibatkan perbedaan isyarat dan koreksi kesalahan yang berkesinambungan. Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan.

Kata sosial berasal dari bahasa Latin *societas* yang artinya masyarakat. Kata *societas* berasal dari *socius*, yang artinya teman dan hubungan antar manusia dengan yang lainnya dalam bentuk yang berlainan seperti keluarga, sekolah, dan organisasi (Ahmadi, 2009: 233).

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang membutuhkan pengetahuan dan latihan untuk dapat melakukan kegiatan bermasyarakat dengan baik. 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 dan sesuai dengan segala aspek perkembangannya sehingga ia tumbuh menjadi individu yang memiliki kematangan dalam berfikir dan bertindak.

Peningkatan perilaku sosial anak bergantung pada tiga hal. Pertama, seberapa kuat keinginan anak untuk di terima secara sosial; kedua pengetahuan mereka tentang cara memperbaiki perilaku; dan ketiga, kemampuan intelektual yang semakin berkembang yang memungkinkan pemahaman hubungan antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial.

Chaplin (dalam Siska, 2011: 32) mengutarakan pendapatnya terhadap keterampilan sosial, yang merupakan suatu bentuk perilaku, perbuatan maupun sikap yang ditunjukkan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain yang disertai dengan ketepatan dan kecepatan yang menimbulkan rasa nyaman bagi orang disekitarnya.

Kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial harus dimiliki oleh anak yang di dalamnya meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial. Sikap sosial meliputi kemampuan anak untuk dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain mengenai perasaan gembira, sedih, disukai, dibenci, marah dan cara penggunaannya merupakan bagian dari sikap sosial. Demikian pula sikap suka menolong, memperhatikan orang lain saat berbicara, memberi komentar yang baik dan menyenangkan, memperhatikan nasihat orang tua merupakan bagian dari sikap sosial.

Anak yang menarik diri dari kegiatan kelompok dapat dikatakan belum memiliki keterampilan sosial yang memadai. Keterampilan sosial merupakan bagian dari tugas perkembangan anak dan terbentuk dari proses pembiasaan yang dilakukan ketika masa kanak-kanak. Keterampilan sosial dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, faktor dari luar rumah dan pengalaman awal yang diterima anak.

Beaty (dalam Siska, 2011: 33) menambahkan bahwa keterampilan sosial sebagai *prosocial behavior* meliputi perilaku yang berupa: (a) empati yang didalamnya anak-anak mengekspresikan rasa haru dengan memberikan perhatian kepada seseorang yang sedang tertekan karena suatu masalah dan mengungkapkan perasaan orang lain yang sedang mengalami konflik sebagai bentuk bahwa anak menyadari perasaan yang dialami orang lain; (b) kemurahan hati atau kedermawanan di dalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang; (c) kerjasama yang didalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran; dan (d) memberi bantuan yang di dalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan.

Keterampilan sosial di dapat anak dalam proses belajar, Skinner (dalam Santrock, 2002: 48) menyebutkan belajar sosial (*social learning theory*) sebagai pandangan para pakar psikologi yang menekankan perilaku, lingkungan, dan kognisi sebagai faktor kunci dalam

perkembangan. Bandura yakin anak belajar dari mengamati apa yang dilakukan oleh orang lain. Melalui belajar mengamati anak, secara kognitif, menampilkan perilaku orang lain dan kemudian mengadopsi perilaku tersebut dalam dirinya.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial menjadi sangat penting untuk dikembangkan sedini mungkin. Hal ini dikarenakan keterampilan sosial dipandang sebagai kemampuan seseorang untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dan berperilaku sesuai dengan norma di masyarakat. Keterampilan sosial menjadi sebuah alat yang dapat membantu seseorang dalam berkomunikasi, belajar, bertanya, meminta pertolongan, mendapatkan keinginan mereka secara baik, dapat bergaul dengan orang lain, menambah teman dan menciptakan hubungan yang sehat, melindungi diri sendiri, dapat berinteraksi dengan siapa saja yang mereka temui selama perjalanan hidupnya.

## **2. Karakteristik Keterampilan Sosial Anak Usia Dini**

Dalam perkembangannya untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat terdapat empat faktor penentu yang dikemukakan oleh Hurlock (1978: 251-252), yaitu: *Pertama*, kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah 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 sosialisasi 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.

Ketika dewasa anak akan dituntut untuk dapat bertindak dan berperilaku yang sesuai dengan norma yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat. Keberhasilan dalam melakukan interaksi sosial ditentukan oleh banyak faktor yang berhubungan dengan diri seseorang dan respon yang diberikan oleh orang lain.

Frazier (dalam Sudarsih, 2011: 15) mengungkapkan bahwa :  
“ *social skills as the same as value are personal situation and relative*”  
yang artinya keterampilan sosial bersifat pribadi, situasional dan relative. Lebih lanjut Franzier menguraikan keterampilan sosial sebagai: pertama: keterampilan sosial mencerminkan karakteristik perilaku yang khas seseorang dalam berhubungan dengan orang lain; kedua: keterampilan sosial ditampilkan sesuai dengan situasi yang sedang dihadapinya, karena setiap situasi memerlukan keterampilan yang berbeda tergantung dengan

masalah yang dihadapinya; ketiga: keterampilan sosial menunjukkan substansi yang berbeda antara seseorang individu dengan individu yang lain. Keterampilan sosial tidak bersifat seragam, berbeda tolak ukurnya tergantung dengan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat.

Goleman (1996: 159) mengatakan bahwa salah satu kunci kecakapan sosial adalah seberapa baik atau buruk seseorang mengungkapkan perasaannya sendiri. Lebih lanjut Paul Ekman (dalam Goleman, 1996) menggunakan istilah *tatakrama tampilan* untuk konsensus sosial mengenai perasaan-perasaan mana saja yang dapat diperlihatkan secara wajar pada saat yang tepat. Hal ini dipengaruhi oleh budaya yang berlaku di masyarakat.

McFall dan Spence (dalam Spence, 2003: 84) berpendapat bahwa “*Social skills represent the ability to perform those behaviours that are important in enabling a person to achieve social competence*” yang artinya 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. Penting bagi seseorang untuk dapat mengatur kuantitas dan kualitas respon non-verbal seperti kontak mata, ekspresi wajah, postur, dan gerak tubuh sesuai dengan kondisi sosial. 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-anak, antara lain:

- a. Bantu anak yang ditolak untuk belajar mendengarkan rekan sebaya dan mendengarkan apa yang mereka katakan daripada mencoba untuk mendominasi rekan-rekannya.
- b. Bantu anak yang terabaikan menarik perhatian dari rekan sebaya dengan cara positif dan terus mendapatkan perhatian mereka.
- c. Tunjang anak-anak yang rendah dalam keterampilan sosial dengan pengetahuan mengenai bagaimana meningkatkan keterampilan ini.
- d. Baca dan diskusikan buku yang sesuai dengan topik hubungan sebaya dengan siswa, dan menyusun permainan dan kegiatan yang mendukung. Tanyakan kepada siswa pertanyaan mengenai cara bagaimana karakter dalam buku harus berinteraksi terhadap berbagai situasi.

### **3. Tahap Perkembangan Sosial**

Keterampilan sosial anak tidak lepas dari perkembangan sosialnya, hal ini dikarenakan keterampilan sosial anak merupakan bagian dari

perkembangan sosial anak. Hurlock (1978: 250) mengemukakan perkembangan sosial sebagai kemampuan untuk dapat berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*sozialized*) memerlukan tiga proses yang berupa belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, perkembangan sikap 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.

Dalam perkembangannya untuk memiliki kemampuan sosial yang baik anak harus melewati beberapa tahapan. Kostelnik, Soderman, & Waren dalam Suyanto (2005: 69) mengemukakan perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrik, individual ke arah interaktif, komunal. .

Erick Erikson (Suyanto, 2005: 71) memusatkan studinya pada perkembangan sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam perkembangan kepribadian. Setiap tahapan menjadi dorongan untuk berkomunikasi sekaligus mengembangkan kepribadiannya. Lebih lanjut Erikson membagi tahap perkembangan sosial menjadi delapan tahapan, yaitu :

a. *Basic Trust vs Mistrust* (0-1 tahun)

Anak mendapatkan rangsangan dari lingkungan berupa pengalaman, pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh anak akan menumbuhkan rasa percaya pada dirinya.

b. *Autonomy vs Shame & Doubt* (2-3 tahun)

Kemampuan anak dalam menguasai anggota tubuh sangat penting pada tahap ini, hal ini akan menumbuhkan rasa otonomi, sebaliknya bila lingkungan tidak memberi kepercayaan pada anak maka akan menumbuhkan rasa malu dan ragu-ragu.

c. *Initiative vs Guilt* (4-5 tahun)

Pada tahap ini anak sudah memasuki usia pra sekolah, kemampuan motorik anak sudah semakin matang dan ia lebih senang mengeksplorasi. Di sekolah anak sudah dapat lepas dari orang tua dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orangtuanya menunjukkan masa dimana anak mulai berinisiatif.

d. *Industry vs Infentory* (6 tahun-pubertas)

Pada usia 6 tahun anak sudah harus dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Anak perlu memiliki suatu keterampilan tertentu yang dapat menimbulkan rasa berhasil.

e. *Identity & Repudiation vs Identity Diffusion* (10-20 tahun)

Seorang remaja akan memperoleh identitas diri jika ia dapat memenuhi tuntutan biologis, psikologis, dan sosial yang ada dalam kehidupannya.

f. *Intimacy vs Solidarity vs Isolation* (20-30 tahun)

Pada tahap ini seseorang yang berhasil mencapai integritas identitas diri akan mampu menjalin keintiman dengan orang lain maupun diri sendiri.

g. *Generativity vs Stagnation* (40-50 tahun)

Di masa dewasa seseorang akan dituntut untuk dapat berperan aktif di dalam kehidupan bermasyarakat. Seseorang yang mampu menyumbangkan tenaga dan pikirannya bagi masyarakat dapat dikatakan berhasil melaksanakan perannya dengan baik, sehingga dalam dirinya akan tumbuh rasa ingin berkarya.

h. *Integrity vs Despair* (60 tahun dan seterusnya)

Integritas diri adalah menerima segala keterbatasan yang ada dalam kehidupannya, sehingga ia akan merasa bahwa ia adalah bagian dari sejarah kehidupannya.

Tahapan perkembangan sosial tersebut menunjukkan bahwa setiap tahapan merupakan masa yang penting bagi anak untuk mencapai kematangan keterampilan sosialnya. Anak usia pra sekolah sedang berada pada masa keemasan yang disebut *Golden Age*, dimana aspek-aspek perkembangan anak sedang berkembang secara pesat, begitu pula dengan keterampilan sosialnya. Ketika anak memiliki keterampilan sosial yang baik, anak akan menjadi seseorang dengan perilaku sosial yang baik.

## **B. Permainan Benteng**

### **1. Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Hurlock (1978: 320) menyebutkan Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa memertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “ tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar”.

Hartati (2005: 85) mengartikan bermain sebagai sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Bermain dianggap sebagai kebutuhan anak yang mendasar, anak akan berinteraksi dengan dunia sekitarnya melalui bermain.

Lebih lanjut Gallahue (dalam Hartati, 2005: 85) mengemukakan pendapatnya bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif serta menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Dari pendapat-pendapat tersebut kita dapat melihat bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan anak. Bermain menjadi stimulus bagi perkembangan anak terutama pada aspek sosialnya. Melalui bermain anak mendapatkan pengalaman penting yang diperoleh secara menyenangkan dan menjadi lebih bermakna.

Sutton-Smith (dalam Hurlock, 1978 : 322) menjelaskan “bermain bagi anak terdiri atas 4 mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia – meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun”. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi pribadi dan sosial anak. Pada usia 3 tahun anak-anak sudah lebih suka menghabiskan waktu dengan bermain bersama teman. Selama tahun ini, frekuensi interaksi sebaya, baik yang positif maupun yang negatif, meningkat cukup tajam.

Wolfinger (dalam Suyanto, 2005: 71), menyebutkan kegiatan kelompok kecil dan klasikal penting untuk mengenalkan kepada anak, berinteraksi dengan anak lain, anak mulai mengenal adanya perbedaan pola pikir dan keinginan dari anak lainnya. Hal ini membuat egosentrismenya semakin berkurang, mengembangkan rasa empati dan melatih kerjasama. Pada usia lima tahun anak pada umumnya sudah dapat bermain secara kooperatif (*cooperative play*).

Patmonodewo (2003: 103-107) mengelompokkan bermain dalam beberapa bentuk, yakni : (1) bermain sosial; (2) bermain dengan benda; (3) bermain sosio drama.

Sedangkan Mildred dan Parten (dalam Hartati, 2005: 87-89) menggolongkan kegiatan bermain bagi anak ke dalam enam bentuk, yaitu:

- a. *Unoccupied Play*, merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak, akan tetapi anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tersebut, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik minat anak.
- b. *Solitary play* (bermain sendiri), biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain di sekitarnya.
- c. *Onlooker play* (pengamat), yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak lain melakukan kegiatan bermain dan mulai menunjukkan minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
- d. *Parallel play* (bermain parallel), tampak pada saat dua anak atau lebih dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka.
- e. *Assosiative Play* (bermain asosiatif), ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi anak tidak terlibat dalam kerjasama.
- f. *Cooperative Play* (bermain bersama), ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan.

Dworetzy (dalam Hartati, 2005: 85-86) mengemukakan sedikitnya ada lima kriteria bermain, yakni: (1) tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri demi kegiatan itu, bukan karena adanya tuntutan masyarakat; (2) tingkah laku yang menyenangkan untuk dilakukan; (3) bukan dikerjakan sambil lalu; (4) cara bermain lebih diutamakan daripada tujuan atau keluaran yang dihasilkan; (5) bermain merupakan perilaku yang lentur yang ditunjukkan baik dalam bentuk maupun hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

## **2. Permainan Benteng**

Permainan Benteng merupakan permainan kerjasama (*cooperative*) yang dilakukan secara berkelompok yang menuntut anak untuk dapat berinteraksi dan bekerjasama dalam permainan. Permainan ini merupakan permainan dimainkan oleh anak dalam kelompok besar yang terdiri dari 5-8 orang anak. Permainan ini merupakan sejenis permainan berebut bendera dimana anak akan diminta untuk melindungi benderanya dengan menghadang kelompok lawannya seolah mereka menjadi benteng pelindung.

Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Musfiroh (2005: 1) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupannya, dalam kultur manapun. Bermain

memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bermain bagi anak bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi.

Hetherington dan Parke (dalam Desmita, 2010: 141-142), menyebutkan tiga fungsi utama dari permainan, yaitu :

- a. Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak. Melalui permainan anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b. Fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- c. Fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin.

Permainan kelompok merupakan kegiatan utama bagi banyak anak selama waktu permainan bebas, sementara anak lain belum mempelajari kemampuan sosial yang penting untuk memasuki permainan atau mempertahankan peran mereka. Permainan sosial sangat terkait dengan usia, tingkat kemampuan sosial anak tergantung kematangan kognitif, bahasa dan emosional.

Permainan pada masa kanak-kanak memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan permainan remaja dan orang dewasa. Bermain memegang peran penting dalam perkembangan anak, ada beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak seperti yang Hurlock (1978: 327) kemukakan, yakni: kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status ekonomi, status sosio-ekonomi, jumlah waktu bebas, peralatan bermain.

Stone (dalam Janice, 2013: 133) dan para peneliti lain sepakat bahwa bermain dengan anak lain memberi anak usia dini kesempatan terbaik untuk mempelajari kemampuan sosial :

*“Permainan merupakan alat utama bagi pengembangan sosial anak-anak. Permainan mendorong interaksi sosial anak. Anak-anak belajar bagaimana berunding, menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, mengambil giliran, bersabar, bekerjasama, dan berbagi. Permainan juga membantu anak-anak memahami konsep keadilan dan persaingan.”*

Pendapat-pendapat dari para ahli menggambarkan bahwa dengan bermain anak memperoleh kesenangan dan mengalami perkembangan terutama pada aspek sosialnya. Melalui bermain anak mulai berinteraksi dengan temannya, lingkungannya sekitarnya di luar keluarga. Permainan sosial dapat mengembangkan keterampilan sosial anak, permainan sosial menuntut anak untuk dapat bekerjasama, mampu berinteraksi dan menyelesaikan permasalahan dengan kelompoknya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan Benteng sebagai permainan yang

diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak kelompok B TK Alsiyah XV Teluk.

Permainan sendiri merupakan bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa anak-anak, dikarenakan kebanyakan bentuk hubungan sosial dengan teman sebaya dalam tahap ini terjadi dalam bentuk permainan. Lebih lanjut Hetherington & Parke (dalam Desmita, 2010: 141) mendefinisikan permainan sebagai “ *a nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*” jadi permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang semata-mata dilakukan untuk aktivitas sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu dari aktivitas tersebut.

Pendapat di atas menegaskan bahwa permainan merupakan salah satu metode yang tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Permainan Benteng memungkinkan anak untuk menjadi lebih dekat dengan teman-temannya dan menjadi tidak pilih-pilih teman karena penentuan kelompok dilakukan dengan berhitung. empati dan simpati siswa dikembangkan dengan adanya tolong menolong dalam kelompok selama permainan. Anak juga belajar berkomunikasi dan dapat belajar memecahkan masalah.

Permainan Benteng merupakan permainan Kerjasama yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini menuntut adanya interaksi dan kerjasama antar pemain. Permainan ini dinamakan “Permainan Benteng” karena dalam permainan para pemain akan berusaha melindungi

benderanya dari kelompok lawan dengan menghalangi lawannya seolah pemain menjadi benteng yang sulit untuk ditembus lawan. Permainan yang dilakukan diusahakan mengandung unsur menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh dan pembelajaran yang diberikan menjadi lebih bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Adapun langkah-langkah atau prosedur dalam permainan Benteng adalah sebagai berikut:

- a. Anak dibagi dalam dua kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5-8 orang. Pembagian kelompok dilakukan dengan melakukan hitungan, anak dengan nomor ganjil akan masuk dalam kelompok 1 dan anak dengan nomor genap akan masuk dalam kelompok 2.
- b. Para pemain diminta untuk menempatkan dirinya di dalam daerah kelompoknya, dan diminta untuk menyebar di sekitar tiang bendera.
- c. Permainan dimulai dengan menghitung 1-3, pada hitungan ke tiga pemain diperbolehkan untuk mulai menyusup ke daerah lawannya dan mencoba merebut bendera. Kelompok pemain yang diserang diminta untuk dapat mempertahankan benderanya dengan menghalangi kelompok lawan saat menyusup.
- d. Pemain yang melewati garis batas samping lapangan akan menjadi patung selama 10 hitungan, setelah 10 hitungan, anak diperbolehkan kembali bergerak.
- e. Kelompok yang berhasil merebut bendera kelompok lainnya terlebih dahulu mendapat satu poin.

- f. Dalam permainan, kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang adalah kelompok yang berhasil unggul dua poin dari kelompok lainnya.

Media yang digunakan dalam permainan Benteng ini adalah kapur yang digunakan untuk memberi garis pembatas daerah antar kelompok, bendera untuk masing-masing kelompok. Melalui permainan Benteng ini, diharapkan anak dapat meningkatkan perkembangannya sosialnya, terutama kemampuannya dalam berinteraksi, bekerjasama, tolong-menolong dan anak dapat lebih akrab dengan teman-temannya.

### **C. Pedoman Penilaian Keterampilan Sosial Anak Usia Dini**

#### **1. Penilaian Anak Usia Dini**

Dalam Purwanto (2010: 3) Mehrens&Lehman mengartikan evaluasi sebagai suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternative-alternatif keputusan. Kegiatan evaluasi merupakan proses yang direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat suatu keputusan.

Menurut Ralph Tyler (dalam Yus, 2011: 39) penilaian merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Howard Garner (dalam Yus, 2011: 39-40) menegaskan bahwa penilaian merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi diri individu

dengan dua sasaran. Pertama, memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada individu yang bersangkutan. Kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada di sekitarnya.

Penilaian pada pendidikan anak TK lebih banyak untuk mendeskripsi ketercapaian perkembangan anak. Dengan penilaian dapat diketahui dan ditetapkan aspek-aspek perkembangan yang telah dicapai dan yang belum dicapai.

Yus (2011: 47) mengemukakan bahwa penilaian digunakan sebagai patokan untuk pengambilan keputusan. Keputusan tersebut berkaitan dengan individu atau anak, program atau kurikulum dan sekolah secara keseluruhan. Dengan penelitian dapat diperkirakan seorang siswa mengalami kesulitan belajar atau tidak. Dengan penilaian dapat diputuskan apakah program sesuai atau tidak untuk anak tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara pencatatan penilaian menggunakan simbol bintang yang mengacu pada peraturan pemerintah/ kemendiknas yang diterbitkan tahun 2010. Cara pencatatan berdasarkan Pedoman Penilaian TK (Kementrian Pendidikan Nasional, 2010) adalah sebagai berikut:

- a. Anak yang belum berkembang (BB) sesuai indikator maka pada kolom penilaian anak ditulis nama anak dan diberi tanda satu bintang ( ☆ ).
- b. Anak yang mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator yang diharapkan dalam RKH mendapat tanda dua bintang ( ☆☆ ).

- c. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) pada indikator dalam RKH mendapat tanda tiga bintang (☆☆☆).
- d. Anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (☆☆☆☆).

## 2. Indikator Hasil Belajar

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan yang tidak kalah penting dari aspek-aspek perkembangan anak seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, moral keagamaan, dan emosi. Aspek perkembangan anak saling mempengaruhi dan harus diberikan stimulus yang tepat untuk dapat berkembang secara optimal. Perkembangan sosial dan kepribadian dimulai pada usia prasekolah ditandai dengan meluasnya lingkungan sosialnya. Anak mulai bergaul dengan teman-teman di sekolahnya. Pada masa ini teman sebaya memiliki peranan yang penting dalam perkembangan sosialnya. Pengalaman-pengalaman bermakna anak diperoleh dari interaksinya dengan teman sebaya dan lingkungannya.

Hartup (dalam Monk, 2006: 183) mengemukakan pada usia pra sekolah anak memiliki kontak yang intensif dengan teman-teman sebayanya dimana anak-anak akan saling mempengaruhi satu sama lain. Interaksi teman sebaya merupakan awal muka hubungan persahabatan dan hubungan dengan *peer*. Persahabatan umumnya terjadi atas dasar *interest* dan aktivitas bersama. Hubungan persahabatan dan *peer* bersifat timbal

balik dan memiliki sifat-sifat sebagai berikut: a) ada saling pengertian; b) saling membantu; c) saling percaya; d) saling menghargai dan menerima.

Lebih lanjut La Gaipa (dalam Monk, 2006: 187) menyebutkan sifat inti dari persahabatan yang muncul pada masa kanak-kanak, yakni: a) loyalitas (jujur dan setia); b) rasa simpati (tidak ada rasa distansi); c) tulus (tidak ada rasa segan, malu ataupun kompetensi)

Peningkatan keterampilan sosial anak juga terlihat dari bagaimana anak melakukan interaksi dengan teman sebaya dan lingkungannya. Interaksi sosial berkaitan dengan bagaimana anak melakukan komunikasi baik secara verbal dan nonverbal. Foster dan Ritchey (Kelly, 1982: 218) menunjukkan beberapa peneliti telah mendefinisikan kompetensi sosial dalam sistem sosial mengukur popularitas, sementara yang lain telah menggunakan kriteria seperti tingkat atau kualitas keseluruhan interaksi sosial yang diamati dengan teman sebaya. Kelly (1982: 138) mencatat komponen keterampilan berbicara meliputi: *eye contact* (kontak mata), *affect* (mempengaruhi), *speech duration* (seberapa lama pembicaraan), *conversational questions* (pertanyaan dalam percakapan); *self-disclosing statement* (mengungkapkan pernyataan); *and reinforcing* (penguatan) *or complimentary coment* (komentar berisikan pujian).

Interaksi sosial yang dilakukan oleh anak juga mampu meningkatkan keterampilan soisialnya. Interaksi aktif anak terlihat ketika ia bermain dengan temannya ataupun ketika mereka mengerjakan tugas

bersama, terutama permainan yang membutuhkan kerjasama di dalamnya.

Kelly (1982: 219-220) mengemukakan:

*“In cooperative play, two or more children are engage in mutual task that involves the reciprocation of motor behavior or talk and, consequently, interaction with one other. Cooperation or sharing behavior can occur in the context of task-play or conversation among children. This component refer specifically to a child taking turn, offering assistance, sharing a play-object with another child, following game rule, and similar act”*

Dalam bermain kooperatif (kerjasama), dua atau lebih anak-anak terlibat dalam tugas yang melibatkan perilaku motorik atau bicara dan, akibat yang ditimbulkan serta interaksi dengan orang lain. Kerjasama atau perilaku berbagi muncul dalam konteks tugas dalam suatu permainan atau percakapan anatar anak. komponen ini merujuk secara khusus untuk anak mengambil gilirannya, menawarkan bantuan, berbagi bermain-objek dengan anak lain, mengikuti aturan permainan, dan tindakan serupa.

Dalam permainan yang dilakukan anak selalu ada peraturan di dalamnya, peraturan permainan memungkinkan anak mengembangkan kedisiplinan pada anak. disiplin dianggap sebagai cara untuk mengajarkan perilaku yang baik pada anak dan mendorong anak untuk dapat berperilaku sesuai dengan tuntutan masyarakat. Hurlock (1980: 123-124) menyebutkan tiga unsur penting dalam disiplin, yakni: peraturan yang berfungsi sebagai pedoman bagi penilaian yang baik, hukuman bagi pelanggaran peraturan dan hukum dan hadiah untuk perilaku yang baik atau usaha ntuk berperilaku sosial yang baik. Selama awal masa kanak-kanak harus ditekankan aspek pendidikan dari disiplin dan hukuman hanya diberikan

jika anak-anak mengerti apa yang diharapkan dan sengaja melanggar harapan-harapan tersebut.

Untuk mengoptimalkan perkembangannya, pembelajaran yang dilakukan di sekolah berpedoman pada kurikulum. Kurikulum di kebangkan berdasarkan tahapan perkembangan anak pada usianya. Dalam kurikulum TK (Kemendiknas, 2010: 46-47), tingkat pencapaian perkembangan dan indikator perkembangan sosial, emosional, dan kemandirian anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Indikator pencapaian perkembangan sosial emosional menurut Kemendiknas

No.	Capaian Perkembangan	Indikator
1.	Bersikap kooperatif dengan teman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat melaksanakan tugas kelompok</li> <li>- Dapat bekerjasama dengan teman</li> <li>- Mau bermain dengan teman</li> </ul>
2.	Menunjukkan sikap toleran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mau meminjamkan miliknya</li> <li>- Mau berbagi dengan teman</li> <li>- Saling membantu sesama</li> </ul>
3.	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias, dsb)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sabar menunggu giliran</li> <li>- Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar</li> <li>- Senang ketika mendapatkan sesuatu</li> <li>- Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan</li> </ul>
4.	Mengenalkan tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberi dan membalas salam</li> <li>- Berbicara dnegan tidak berteriak</li> </ul>
5.	Mamahami peraturan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Datang ke sekolah tepat waktu</li> <li>- Menaati tata tertib sekolah</li> <li>- Menaati aturan/ tata tertib dikelas</li> <li>- Menaati peraturan permainan</li> </ul>
6.	Menunjukkan rasa empati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghibur teman yang sedih</li> <li>- Mendoakan teman yang sakit</li> <li>- Suka menolong</li> </ul>

		- Mau memberi dan menerima maaf
7.	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	- Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai - Dapat menerima kritik - Berani bertanya dan menjawab pertanyaan. - Bertanggung jawab akan tugasnya
8.	Bangga terhadap hasil karya sendiri	- Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya - Memelihara hasil karya sendiri
9.	Menghargai keunggulan orang lain	- Dapat memuji teman/ orang lain - Menghargai hasil karya teman/orang lain - Menghargai keunggulan teman/orang lain

Lebih lanjut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2009) mengembangkan beberapa komponen dan indikator pengembangan keterampilan sosial, sebagai berikut :

Tabel 2.2. Komponen dan indikator pengembangan Pusat Studi PAUD Lembaga Penelitian UNY

No.	Komponen Pengembangan Keterampilan Sosial	Indikator
1.	Perduli terhadap sesama	- Anak dapat berbagi dengan temannya - Apabila ada teman yang sakit anak bersedia mendo'akan agar cepat sembuh - Anak meminjamkan mainan, alat tulis, serta beberapa benda lainnya pada teman - Anak menunggu teman yang belum selesai mengerjakan tugas - Anak membantu pekerjaan temannya - Anak membantu pekerjaan pendidik/guru
2.	Komunikasi dua arah	- Anak menyapa temannya apabila bertemu - Anak dapat berkomunikasi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengucapkan tolong apabila meminta bantuan</li> <li>- Anak mendengarkan penjelasan pendidik/ guru</li> <li>- Anak bertanya kepada pendidik/guru dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>- Anak mendengarkan orang yang sedang berbicara</li> <li>- Anak dapat menceritakan apa yang mereka rasakan.</li> </ul>
3.	Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok</li> <li>- Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok</li> <li>- Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya</li> <li>- Anak mendorong anak lain untuk membantu orang lain</li> <li>- Anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan</li> <li>- Anak bergabung bermain bersama teman saat istirahat</li> <li>- Anak mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman</li> </ul>
4.	Tanggung jawab sosial	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengajak teman-temannya untuk bermain bersama</li> <li>- Anak menjawab dengan ramah pada orang yang menyapanya</li> <li>- Anak dapat melakukan permainan sesuai dengan peraturan</li> <li>- Anak bersedia membuang sampah pada tempatnya</li> <li>- Anak tidak mencorat-coret di sembarang tempat</li> <li>- Anak tidak datang terlambat</li> <li>- Anak mengucapkan terima kasih pada orang yang membantunya</li> </ul>

Mengacu pada pendapat-pendapat diatas, peneliti menentukan empat indikator yang akan diteliti, yakni sebagai berikut :

Tabel 2.3. Indikator yang digunakan dalam penelitian

No.	Indikator
1.	Bermain dengan teman sebaya
2.	Anak dapat berkomunikasi dengan teman
3.	Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas
4.	Mengikuti peraturan permainan

Berdasarkan indikator kemampuan sosial diatas, peneliti menyusun rubrik penilaian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

Tabel 2.4. Indikator 1. Bermain dengan teman sebaya

No	Rubrik penilaian indikator bermain bersama dengan teman sebaya	Nilai
1	Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya	☆
2	Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya namun terkadang masih pilih-pilih teman	☆☆
3	Anak mampu bermain dengan teman sebaya secara aktif dan akrab	☆☆☆
4	Anak mampu bermain dengan teman sebaya secara aktif dan akrab serta tanpa malu-malu mengajak teman lainnya untuk tidak memilih-milih teman	☆☆☆☆

Tabel 2.5. Indikator 2. Anak dapat berkomunikasi dengan teman

No	Rubrik penilaian indikator anak dapat berkomunikasi dengan teman	Nilai
1	Anak belum mampu berkomunikasi dengan temannya	☆
2	Anak mulai mampu berkomunikasi dengan sebagian sebagian teman dalam kelompok	☆☆
3	Anak mampu berkomunikasi dengan teman satu kelompok secara akrab	☆☆☆
4	Anak mampu berkomunikasi dengan teman dan mampu berkomunikasi dengan teman di kelompok lain	☆☆☆☆

Tabel 2.6. Indikator 3. Bekerjasama dalam menyelesaikan tugas

No	Rubrik penilaian indikator bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	Nilai
1	Anak belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	☆
2	Anak mulai mampu bekerjasama dengan sebagian teman dalam kelompok	☆☆
3	Anak mampu bekerjasama dengan teman satu kelompok	☆☆☆
4	Anak mampu bekerjasama dengan baik dan mampu memotivasi teman lain untuk ikut bekerjasama dalam menyelesaikan tugas	☆☆☆☆

Tabel 2.7. Indikator 4. Mengikuti peraturan permainan

No	Rubrik penilaian indikator mengikuti peraturan permainan	Nilai
1	Anak belum mampu mengikuti peraturan permainan	☆
2	Anak mulai mampu mengikuti aturan permainan namun belum semua peraturan misalnya anak masih saling dorong	☆☆
3	Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib	☆☆☆
4	Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan tertib serta mampu mengingatkan temannya untuk mengikuti peraturan permainan.	☆☆☆☆

#### D. Kerangka Berpikir

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Dalam kehidupan sosialnya nanti, anak akan menghadapi perbedaan-perbedaan baik antar individu maupun kelompok. Salah satu modal anak untuk mengatasi perbedaan ini adalah keterampilan sosial yang merupakan modal dasar untuk berinteraksi. Keterampilan sosial yang baik pada anak akan membantu anak untuk dapat menempatkan dirinya di masyarakat

Sejalan dengan hal tersebut, Kelly (1982: 3) mendefinisikan *“social skills as those identifiable, learned behavior that individuals use in interpersonal situations to obtain or to maintain reinforcement from environment”* yang artinya keterampilan sosial sebagai kemampuan yang dapat diidentifikasi, perilaku yang individu digunakan dalam situasi interpersonal untuk mendapatkan atau mempertahankan penguatan dari lingkungan belajar. Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan yang positif dalam interaksi yang positif dan pada usia pra sekolah hal ini sangat berpengaruh dalam pembentukan hubungan pertemanan anak.

Keterampilan sosial pada dasarnya dapat dipandang pola perilaku atau suatu jalan untuk mencapai tujuan seseorang. Ada tiga aspek yang mendefinisikan keterampilan sosial: (1) melihat keterampilan sosial sebagai kemampuan untuk memperkuat konsekuensi, (2) situasi antarpribadi yang menunjukkan keterampilan sosial, dan (3) mendeskripsikan keterampilan sosial sebagai sesuatu yang dapat diidentifikasi, perilaku obyektif.

Keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, melainkan merupakan imitasi dan pembiasaan yang dilakukan sejak dini oleh lingkungan di sekitar anak. dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, bermain merupakan salah satu metode yang tepat untuk digunakan. Bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan, melalui bermain anak dapat memperoleh pengalaman-pengalaman yang bermakna,

dan dapat mengeksplorasi dunia di sekitarnya. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam suatu kegiatan.

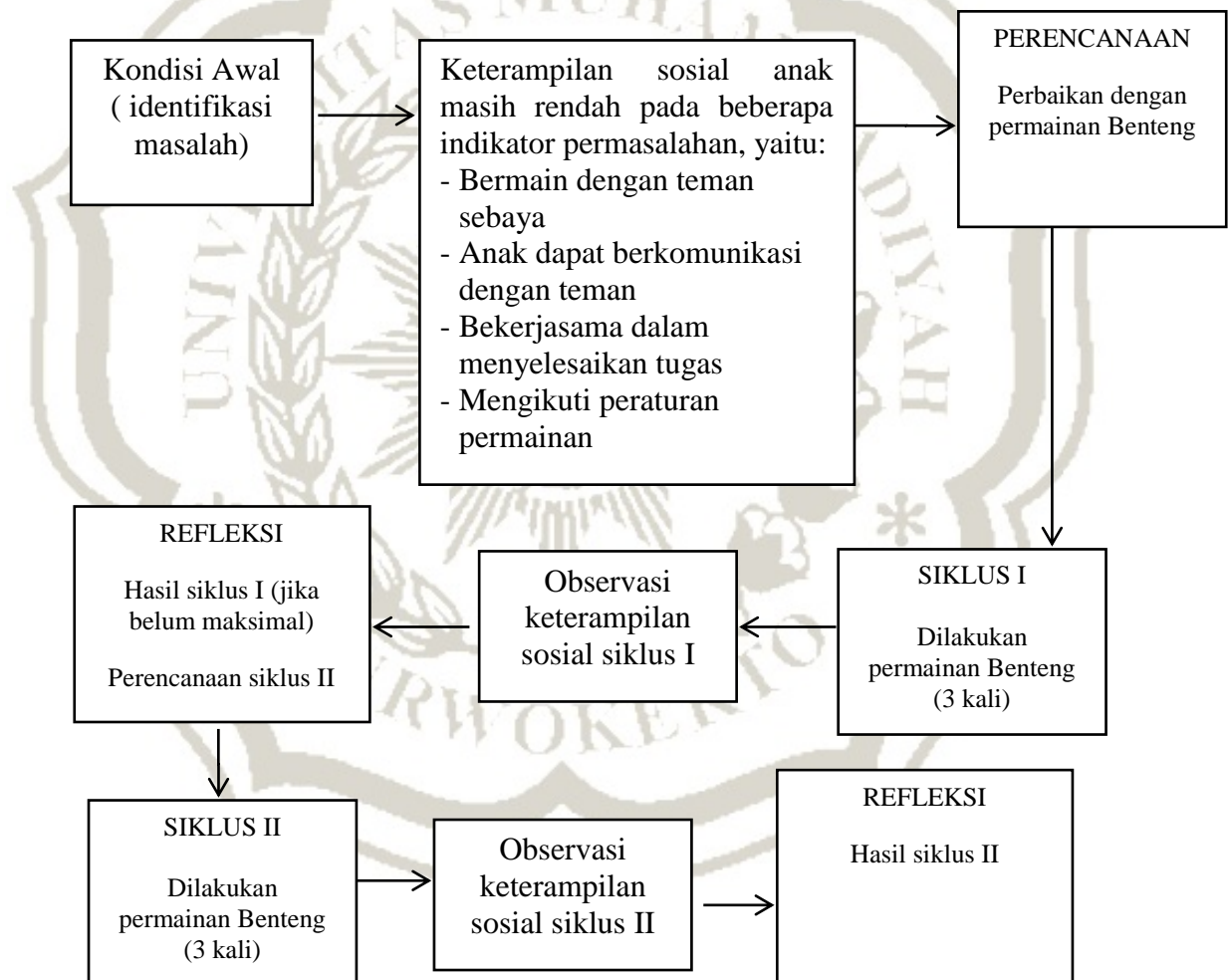
Permainan yang dilakukan secara berkelompok merupakan permainan yang paling tepat untuk meningkatkan keterampilan sosial. Permainan berkelompok melibatkan beberapa anak di dalamnya dan memungkinkan anak untuk dapat belajar bersosialisasi, saling tolong-menolong, melakukan kerjasama, dan mengurangi sifat egosentrisnya.

Seperti halnya dengan pendapat yang disampaikan oleh Stone (dalam Janice, 2013: 133) bahwa bermain dengan anak lain memberikan kesempatan terbaik untuk mempelajari kemampuan sosial. Permainan bagi anak usia dini mendorong interaksi sosial pada anak. Anak akan belajar bagaimana ia dapat menyelesaikan masalah, bersabar, bekerjasama dan berbagi.

Di dasarkan pada pendapat tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan Benteng untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B TK AISYIYAH XV Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas. Permainan Benteng merupakan permainan kerjasama yang dilakukan dalam kelompok besar yang terdiri dari 5-8 orang yang menuntut para pemain untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dalam menjalankan permainan, permainan ini berupa berebut bendera, dan setiap kelompok harus bekerjasama untuk dapat mempertahankan benderanya agar tidak direbut. Permainan benteng membantu anak untuk belajar mengikuti peraturan, hal ini dikarenakan

apabila anak melanggar peraturan anak akan mendapatkan hukuman berupa menjadi patung selama 10 hitungan sebelum diperbolehkan kembali bermain. Melalui permainan benteng ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak sehingga anak dapat menempatkan diri dalam masyarakat dengan baik.

Berikut adalah alur berpikir peneliti dalam melaksanakan penelitian:



Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpusat pada kelas dan proses pembelajarannya. Dalam

penelitian ini subyek penelitian adalah anak kelompok B TK AISYIYAH XV Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi awal terhadap permasalahan yang timbul didalam kelas yang kemudian dilakukan identifikasi permasalahan dari masalah yang timbul dan merumuskan masalah yang akan diteliti. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa keterampilan sosial dari sebagian besar anak kelas B TK AISYIYAH XV Teluk masih perlu ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa permasalahan seperti anak masih mengalami kesulitan untuk bermain bersama temannya tanpa memilih-milih teman, kesulitan dalam bekerjasama dan mengikuti peraturan permainan yang diberikan.

Setelah melakukan observasi awal dan merumuskan masalah, peneliti menentukan tindakan yang akan diberikan pada subyek penelitian guna mencapai tujuan penelitian. Tindakan yang diberikan pada subyek dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari melalui dua siklus yang terdiri dari tiga pertemuan di setiap siklusnya.

Persiapan pelaksanaan tindakan dimulai dengan peneliti membuat perencanaan yang meliputi pemilihan tema yang akan digunakan, persiapan Rencana kegiatan Harian (RKH), persiapan media dan sumber belajar, dan persiapan alat evaluasi yang digunakan selama proses penelitian.

Selanjutnya pelaksanaan penelitian tindakan siklus pertama yang terdiri dari tiga pertemuan. Pada siklus pertama peneliti akan melakukan observasi dan evaluasi terhadap hasil penelitian siklus pertama untuk mengetahui seberapa peningkatan keterampilan sosial anak. refleksi dilakukan untuk menentukan hasil penelitian siklus pertama, jika pada siklus pertama diketahui bahwa masih perlu dilakukan peningkatan keterampilan sosial, maka peneliti akan melanjutkan penelitian pada siklus kedua. Untuk melaksanakan penelitian siklus kedua, peneliti kembali harus membuat perencanaan pelaksanaan siklus kedua seperti yang telah dilakukan pada siklus pertama.

Setelah proses perencanaan selesai dilakukan, dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian siklus kedua yang terdiri dari tiga pertemuan. Hasil penelitian siklus kedua akan diobservasi dan dievaluasi untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak. Proses refleksi dilakukan untuk menentukan hasil penelitian, yakni apakah tindakan yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B TK AISYIYAH XV Teluk.

#### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui permainan Benteng dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B TK Aisyiyah XV Teluk Kecamatan Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015”