**PEMANFAATAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF KREATIF DALAM MELATIH
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PAUD PERMATA BANGSA**

Khairul Huda, Nurul Iman

Program Pendidikan Luar Sekolah (PLS), FIP IKIP Mataram

Email: khairulhuda36@yahoo.co.id

nurul.iman133@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan bukan sekedar mengesahkan asumsi peneliti, namun, lebih pada tujuan dari penelitian, yaitu: Mengetahui Bagaimana Pemanfaatan Media Permainan Edukatif Kreatif Dalam Melatih Keterampilan Sosial Anak Paud Permata Bangsa. Sehingga mampu membuat pemikir/pendidik pendidikan anak usia dini bersikap aktif untuk mengarahkan agar peserta didik mampu mengaktualisasikan pemnbelajaran dalam dirinya dan lingkungan dimana ia berada. Model penelitian dilakukan berdasarkan penyusunan data menurut Miles dan Huberman, tahapan yang dilalui yaitu reduksi data, display data dan kesimpulan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian. Penelitian ini bukan sekedar bertujuan mengesahkan asumsi peneliti, namun, lebih pada tujuan dari penelitian, yaitu: Mengetahui Bagaimana Pemanfaatan Media Permainan Edukatif Kreatif Dalam Melatih Keterampilan Sosial Anak Paud Permata Bangsa? Tahapan yang sudah dilaksanakan selama penelitian berlangsung, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa lembaga Paud Permata Bangsa belum maksimal dalam Mengetahui Bagaimana Pemanfaatan Media Permainan Edukatif Kreatif Dalam Melatih Keterampilan Sosial Anak Paud Permata Bangsa dikarenakan masih kurangnya tenaga profesional, anak-anak masih harus beradaptasi dengan kegiatan permainan sosial, masih harus pelatihan dalam mengembangkan media permainan yang kreatif yang mampu menstimulasi keterampilan sosial anak, menggali kompetensi keberibadian, kompetensi sosial dan kompetensi pedagogik serta melakukan sosialisasi atau pelatihan dalam rangka mengembangkan ragam media permainan yang bisa menstimulasi perkembangan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci : *Permainan Edukatif Kreatif, Keterampilan Sosial.*

PENDAHULUAN

Taman kanak kanak merupakan wadah dimana anak akan mengeksplorasi semua pengetahuannya, mulai dari kognitif, fisikomotik, bahasa maupun sosial emosionalnya dan pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan siap menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam proses belajar dan mengajar seorang pendidik diharapkan terampil dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Hal ini bertujuan agar seorang pendidik mampu menciptakan

suasana belajar dan mengajar kondusif namun tetap menyenangkan serta tidak membuat anak merasa kebosanan ketika berada di dalam ruangan ataupun diluar ruangan pada saat belajar. Namun tidak jarang yang menjadi permasalahan dan kesulitan bagi para pendidik adalah lagi-lagi masalah fasilitas belajar yang masih kurang atau kurangnya kreatifitas dan pengalaman guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik sehingga tidak jarang pada saat proses belajar berlangsung terlihat masih ada anak-anak yang tidak betah belajar bahkan lebih senang untuk keluyuran, mondar mandir

dan mengganggu temannya yang lain. Maka sebagai alternatif untuk menciptakan proses dan suasana belajar yang kondusif maka media permainan edukatif kreatif sangat tepat untuk memberikan kontribusi yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dari kognitif, fisik, bahasa, dan sosialnya. Dalam penerapan media permainan edukatif kreatif ini akan memberikan pengalaman baru bagi anak-anak khususnya dalam melatih keterampilan sosialnya, sehingga anak terbiasa dalam bergaul dan berkomunikasi secara aktif dan efektif dengan teman-temannya. Sadar atau tidak sadar bahwa, kegiatan bermain edukatif bisa memberikan nilai yang positif bagi anak, yang tentu akan berdampak pada aspek perkembangannya, khususnya pada perkembangan sosialnya, karena dalam kegiatan bermain edukatif kreatif ini, anak akan terbiasa untuk berkomunikasi aktif baik itu secara verbal ataupun non verbal, bekerjasama, berbagi dan tentu sekaligus mengasah kemampuan motoriknya, sehingga pada proses penerapan media permainan edukatif kreatif ini anak akan bekerja aktif satu dengan yang lainnya. Permainan edukatif kreatif ini menggunakan media sederhana yang mampu disulap menjadi media yang menarik untuk dimainkan oleh anak, sehingga para orang tua dan pendidik tidak harus merasa kesulitan dan kekurangan dalam menyediakan fasilitas permainan buat anak-anak, dengan mendesain media yang ada dilingkungan rumah maupun sekolah menjadi media yang menarik untuk dimainkan anak sehingga anak tidak cepat bosan.

Dalam penelitian ini, ada berbagai media sederhana yang akan digunakan khususnya dalam melatih keterampilan sosial anak, diantara media tersebut seperti kertas warna-warni, kardus, gunting, lem, penggaris, dan lain-lain, sehingga dalam proses penerapan media permainan edukatif ini akan terlibat aktif, dengan cara

kerjasama, partisipasi, berbagi dan komunikasi.

Berdasarkan *need analysis* di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul pemanfaatan media permainan edukatif kreatif dalam melatih keterampilan sosial pada PAUD Permata Bangsa.

TINJAUAN PUSTAKA

Permainan edukatif kreatif merupakan segala sarana yang bisa disulap dan dijadikan sebagai media permainan yang menarik serta mampu menstimulasi perkembangan anak, seperti yang diungkapkan oleh Adams (1975) bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Sejalan dengan pendapatnya hijriati (2017) Alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. Maka permainan edukatif kreatif merupakan segala sarana yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk dimainkan oleh anak. Adapun jenis-jenis permainan edukatif antara lain;

1. Permainan fisik bebas *indoor* adalah permainan yang dilakukan di dalam ruangan dan permainan yang dilakukan secara bebas, maksudnya permainan ini dapat dimainkan secara bebas oleh peserta didik tanpa perlunya bimbingan orang dewasa. Namun dengan bantuan atau bimbingan orang dewasa permainan ini akan semakin dapat dipahami anak dengan mudah. Adapun permainan fisik *indoor* seperti: bermain musik (bernyanyi dan memainkan alat

- musik), bermain tepuk dan bermain pesan berantai.
2. Permainan fisik *out door* adalah permainan yang dilakukan di luar ruangan atau kelas, biasanya permainan ini dilakukan di halaman sekolah, taman bak pasir dan lapangan yang ada didekat anak-anak. permainan *out door* seperti: permainan olah raga (petak umpet, ular naga, dan lompat tali), permainan fisik *role play* atau bermain peran, bermain mengumpulkan benda-benda di alam, permainan pasir dan melakukan penjelajahan.
 3. Permainan dominan non fisik atau bermain pasif, permainan ini tidak membutuhkan tenaga fisik yang besar dibanding permainan lainnya. Beberapa permainan dominan non fisik antara lain: membaca, menulis, menggambar, mewarnai, mendengarkan radio, dan menonton film.

Dalam penelitian ini jenis permainan edukatif kreatif yang digunakan adalah jenis permainan edukatif yang bersifat non fisik, yang tidak terlalu membutuhkan tenaga yang ekstra sehingga anak bisa menikmatinya baik dalam ruangan maupun diluar ruangan.

1. Melatih Keterampilan Sosial Anak melalui Media Permainan Edukatif Kreatif

Media permainan edukatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan media plastisin yang kemudian dibentuk oleh anak dalam adonan kue ulang tahun dan di atas kue tersebut ditancapkan lilin-lilin kecil yang berwarna warni. Untuk lebih jelasnya berikut langkah-langkah media permainan edukatif kreatif dengan menggunakan plastisin dan lilin bagi anak PAUD Permasta Bangsa.

- a. Menyediakan media plastisin yang berwarna warni sebanyak delapan kotak
- b. Masing-masing kelompok anak mendapatkan tiga kotak plastisin yang berwarna-warni

- c. Setiap kelompok membikin adonan kue ulang tahun dari media plastisin
- d. Kelompok anak yang berhasil membuat kue ulang tahun kemudian menacapkan lilin di atasnya.
- e. Setelah semua kue ulang tahun sudah jadi dan lilin sudah siap di bakar, maka anak-anak serempak menyanyikan lagu ulang tahun.

Selain itu, media yang digunakan dalam penelitian ini juga dengan menggunakan media poster garuda pancasila. Berikut langkah-langkah permainan edukatif kreatif dengan menggunakan poster garuda pancasila;

- a. Masing-masing dari kelompok anak diberikan satu poster garuda pancasila.
- b. Setiap anak dalam kelompok akan membagi tugas untuk menggambar simbol yang ada di poster garuda seperti; gambar gambar bintang, banteng, pohon beringin, rantai dan trakhir adalah gambar padi.
- c. Setelah kelompok anak selesai menggambar simbol garuda pancasila maka anak akan merancang kembali susunan simbol tersebut dengan menggunakan lem.

Media-media permainan edukatif dalam penelitian mampu memberikan dan menumbuhkan minat serta bakat bagi anak khususnya dalam melatih keterampilan sosialnya karena dalam permainan ini anak diharapkan bisa bekerjasama dalam kelompok, berpartisipasi, komunikasi, adaptasi dan bisa berbagi dengan teman-temannya yang lain.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial anak berubah dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan usia dan keterlibatannya dengan lingkungan. Seperti yang diungkapkan oleh Alim Sumarno dalam tulisannya, “kehidupan sosial anak-anak berevolusi menurut cara-cara yang dapat diramalkan. Jaringan sosial tumbuh dari suatu hubungan intim dengan orang tua atau wali yang lain,

orang dewasa yang tidak memiliki hubungan keluarga, dan teman sebaya". Oleh karena itu, pengaruh apapun yang diperoleh anak dalam setiap tahap perkembangannya merupakan stimulus yang mampu membentuk seseorang anak menjadi seseorang yang baik atau seseorang yang tidak baik itu dipandang tergantung dimana tempat sosial anak itu berada.

a. Pengertian Keterampilan Sosial

Seperti yang kita ketahui, dimana pada awal manusia itu dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan keluarga atau lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan sosial anak akan diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik itu orang tua maupun orang lain. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain khususnya orang tua dirasakan sejak masih bayi, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan merasakan kasih sayang dari lingkungan keluarganya. Dengan demikian maka penting bagi anak untuk dibentuk keterampilan sosialnya dari sejak dini, karena dengan anak memiliki keterampilan sosial dari sejak dini sangat menentukan keperibadian sosialnya setelah ia menjadi orang dewasa.

Sejalan dengan yang itu Janice J. Beaty menyebutkan bahwa keterampilan sosial disebut juga *prosocial behavior* mencakup perilaku-prilaku seperti: (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) kumurahan hati atau kedermawanan didalamnya anak-anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya kepada seseorang, (c) kerjasama yang didalamnya anak-anak mengambil giliran atau bergantian dan menuruti perintah secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran, dan (d) memberi bantuan yang didalamnya anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas atau membantu teman-temannya yang membutuhkan. Sementara itu Hochwarter menjelaskan bahwa:

"Social skill, or the ability to effectively interact with others, is becoming increasingly important for organizations as more team based arrangements are used and more service-oriented jobs are employed. Also, social skills can be regarded as personality traits or personality capabilities that contribute to psychosocial outcomes".

Keterampilan sosial merupakan kemampuan secara aktif dalam berinteraksi dengan orang lain dan mampu mempossisikan diri dalam sebuah kelompok atau organisasi. Keterampilan sosial juga disebut sebagai kemampuan individu yang mampu berkontribusi ide-ide atau pendapat sehingga terjalin interaksi timbal balik. Sementara Wingkel juga mendefinisikan keterampilan sosial adalah upaya menggunakan variasi dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa. Sejalan

dengan itu, Hurlock mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial menjadi orang yang mampu bermasyarakat. Dari beberapa definisi di atas dapat disintesis bahwa keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan individu disertai dengan kecakapan dan intilegent yang dimiliki anak dalam memulai aktivitas ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi secara sosial.

“Social skills, these are skills that you need when interacting with others. There are certain ways we all must behave if we want to have fun and to have others like being around us. For example, we must take turns, share, be patient, be respectful, listen, talk positive about others and be friendly. Interacting with people who do not use social skill is difficult. Interaction is where you are around other people. These people could be family, friends, teachers, or just people in the community. Anytime you are around people you interact”.

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dibutuhkan ketika berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial adalah cara yang menyenangkan ketika berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitar kita. Contohnya, menerima kekurangan, sabar, menghargai orang lain, mendengarkan orang ketika berbicara, dan menjadi sahabat yang baik. Anak yang tidak memiliki keterampilan sosial akan sulit untuk bergaul atau berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan

sosial merupakan interaksi yang baik dengan lingkungan keluarga, teman, guru, ataupun skelompok komunitas yang ada disekitarnya.

b. Aspek Keterampilan Sosial

Menurut J. Beaty menjelaskan bahwa beberapa aspek penting dalam mengembangkan keterampilan sosial anak meliputi: (1) belajar untuk melakukan kontak dan bermain bersama anak yang lain, (2) belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya untuk saling memberi, (3) belajar untuk bergaul dengan anak lain dan berinteraksi secara harmonis, (4) belajar untuk melihat dari sudut pandang anak lain, (5) belajar untuk menunggu giliran, (6) belajar untuk berbagi dengan yang lain, (7) belajar untuk menghargai hak-hak oranglain, (8) belajar untuk menyelesaikan atau mengatasi konflik dengan oranglain.

METODE PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bukan sekedar bertujuan mengesahkan asumsi peneliti, namun, lebih pada tujuan dari penelitian, yaitu: a. Mengetahui Bagaimana pemanfaatan media permainan edukatif kreatif dalam melatih keterampilan sosial pada PAUD Permata Bangsa. b. Mengetahui Bagaimana Peran PAUD Permata Bangsa dalam pemanfaatan media permainan edukatif kreatif dalam melatih keterampilan sosial anak. c. Mengetahui Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat lembaga PAUD Permata Bangsa.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian yang akan peneliti lakukan akan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada *quality* atau hal terpenting suatu barang atau jasa. Hal

terpenting suatu barang atau jasa yang berupa kejadian, fenomena, dan gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi pengembangan konsep teori. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori, praktis kebijakan, masalah-masalah sosial, dan tindakan (Djunaidi dan Fauzan, 2012: 25). Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menggunakan penelitian kualitatif karena peneliti akan meneliti tentang peran lembaga PAUD Permata Bangsa dalam melatih keterampilan sosial anak.

Sementara strategi yang akan digunakan ialah strategi studi kasus, sebagaimana yang diterangkan oleh Creswell (2012: 20) bahwa studi kasus merupakan strategi dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

3. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Secara sederhana data ini disebut juga data asli, data primer dapat diperoleh peneliti dengan melakukan wawancara secara langsung (*direct interview*) serta observasi secara langsung dan mendalam di lokasi penelitian. Yang menjadi sumber data primer terkait dengan penelitian ini adalah informasi dari kepala sekolah beserta komite sekolah Paud Permata Bangsa.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada

pengumpul data, misalnya dari dokumen ataupun orang tua siswa atau yang lain. Data sekunder untuk penelitian ini diperoleh dari buku-buku atau majalah sebagai penunjang dari data primer. Sumber ini biasanya berbentuk dokumen-dokumen, seperti data tentang demografis suatu daerah, geografis, jumlah siswa dan lain sebagainya.

Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa, hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, diantaranya:

a. Observasi

Metode observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan metode observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu (Junaidi dan Fauzan, 2012: 165).

b. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, dimana peneliti membawa pedoman wawancara namun dapat melakukan pengembangan saat wawancara berlangsung.

Dokumentasi

Pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Sedangkan dokumen merupakan catatan yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya monumental seseorang.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian ilmiah sebab dengan adanya analisis data tersebut akan memberikan arahan dan makna yang berguna dalam pemecahan masalah penelitian (Nazir, 1999:405). Ada berbagai cara untuk menganalisis data yaitu:

a. Reduksi data

Menurut Miles and Huberman (dalam Mustaji, 2009:45) tahap reduksi adalah proses pemilihan informasi yang relevan dan layak untuk disajikan dari informasi yang telah terkumpul demikian banyak dan kompleks. Usman dan Akbar (2000:87) menambahkan data-data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan mempermudah peneliti untuk mencarinya jika sewaktu-waktu diperlukan. Reduksi dapat pula membantu dalam memberikan kode-kode pada aspek-aspek tertentu.

b. Display data

Display data ialah menyajikan data dalam bentuk matrik, network, chart, atau grafik, dan sebagainya. Dengan demikian peneliti dapat menguasai data dan tidak terbenam dengan setumpuk data (Usman dan Akbar, 2000:87).

c. Pengambilan keputusan dan verifikasi

Menurut Miles and Huberman (dalam Mustaji, 2009:45), pada tahap ini peneliti selalu melakukan uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data. Disamping menyandarkan pada klarifikasi data,

peneliti juga memfokuskan pada abstraksi data. Setiap data yang menunjang komponen, diklarifikasi kembali dengan informan dilapangan. Apabila hasil klarifikasi memperkuat kesimpulan atas data, maka pengumpulan data untuk komponen tersebut siap dihentikan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di lembaga PAUD Permata Bangsa anak-anak masih banyak anak mengalami diskomunikasi dengan teman-teman kelompoknya dan berdasarkan hasil wawancara dan observasi dari kepala sekolah dan guru kelas bahwa di lembaga PAUD Permata Bangsa menggunakan sistem pembelajaran montesori, dimana pembelajaran montesori ini masih jarang diterapkan dan digunakan oleh lembaga-lembaga PAUD yang ada di Indonesia karena proses pembelajaran dengan metode montesori adalah anak memilih media permainan sendiri sesuai dengan minat dan keinginannya tanpa anak harus diarahkan terlebih dahulu. Sistem pembelajaran montesori memang sangat baik dalam mengembangkan semua aspek yang ada dalam diri anak, hanya saja pada aspek sosial anak sangat lamban untuk berkembang karena anak lebih fokus terhadap permainan yang ingin dimainkan oleh masing-masing anak tersebut dengan sedikit berkomunikasi terlebih dahulu bersama teman-temannya yang lain dan itu terlihat ketika peneliti dan guru kelas mencoba mengelompokkan anak dalam satu permainan, masih terlihat anak ego dan tidak mau bekerjasama dengan teman kelompoknya, anak masih malu untuk dilihat bermain, anak masih malu bertanya ketika mengalami kesulitan pada saat bermain.

Dengan pelaksanaan pemanfaatan media permainan edukatif kreatif dalam melatih keterampilan sosial pada di PAUD Permata Bangsa memberikan suatu sinyal

kepada lembaga khususnya PAUD Permata Bangsa supaya pada aspek sosial lebih ditekankan untuk bermain dengan permainan yang bersifat kreatif dan dimainkan dengan cara berkelompok oleh anak-anak. Melihat sejauh ini PAUD Permata Bangsa memang menyediakan jenis permainan yang beragam dan sudah instan artinya bahwa anak-anak tinggal menikmati media permainan itu saja tanpa ada proses awal untuk anak bisa mengenal jenis-jenis permainan yang akan dimainkannya, karena memang sistem pembelajaran montesori adalah memfasilitasi anak dengan ragam permainan yang sudah disediakan oleh lembaga PAUD.

Kegiatan bermain anak-anak di lembaga PAUD Permata Bangsa merupakan kegiatan yang setiap hari dilakukan oleh anak-anak hanya saja kegiatan permainan dalam kelompok sangat jarang terjadi sehingga dengan penelitian yang kami tawarkan melalui pemanfaatan media permainan edukatif kreatif ini mampu memberikan suatu solusi untuk lembaga PAUD Permata Bangsa khususnya dalam melatih keterampilan sosial anak-anak didiknya.

1. Peran Lembaga PAUD Permata Bangsa dalam Melatih Keterampilan Sosial Anak.

Karena proses pembelajaran di PAUD Permata Bangsa dengan menggunakan sistem pembelajaran montesori sehingga peserta didik pada aspek sosial membutuhkan proses yang lama dalam melatih keterampilan sosialnya, selain itu guru-gurunya sedang proses belajar menyelesaikan kuliah strata S1. Dengan demikian dibutuhkan waktu dan keterampilan guru dalam melatih serta mengembangkan media permainan edukatif yang bisa membangkitkan minat dan semangat anak dalam kegiatan pelatihan keterampilan sosial anak.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat lembaga Paud Permata Bangsa dalam memberikan pelatihan keterampilan sosial.

Faktor pendukung lembaga paud permata bangsa dalam melatih keterampilan sosial anak adalah banyaknya fasilitas media permainan yang disediakan oleh guru, ruangan dan halaman yang tersusun rapi untuk anak bermain, dan lingkungan lembaga yang sangat kondusif jauh dari keramaian kota sehingga anak lebih merasa nyaman untuk belajar sambil bermain. Adapun faktor penghambat lembaga Paud Permata Bangsa dalam memberikan pelatihan keterampilan sosial sebagai berikut:

- a. Anak terbiasa memilih permainan yang sudah disediakan tanpa bekerjasama dengan teman-temannya yang lain.
- b. Kreatifitas guru dalam mengembangkan media permainan yang menarik untuk dimainkan anak masih kurang atau minim.
- c. Kurangnya penerapan kegiatan permainan/bermain sosial pada anak-anak di Paud permata Bangsa.
- d. Kurangnya intraksi anak dan guru pada saat proses pembelajaran/permainan berlangsung sehingga anak bermain dengan sendiri tanpa meminta bantuan orang yang lebih dewasa atau guru.
- e. Kondisi guru a. Belum didukung dengan kualitas guru yang memadai. Guru kelas masih dipandang not sensitive and proactive yet to the special needs children. b. Keberadaan guru khusus masih dinilai belum sensitif dan proaktif terhadap permasalahan khususnya pada aspek kecerdasan sosial. c. Belum didukung dengan kejelasan aturan tentang peran, tugas dan tanggung jawab masing-masing guru. d. Pelaksanaan tugas belum disertai dengan diskusi rutin,

tersedianya model kolaborasi sebagai panduan, serta dukungan anggaran yang memadai.

- f. Sistem dukungan: (1) Belum didukung dengan sistem dukungan yang memadai. Peran orang tua, sekolah khusus, tenaga ahli, perguruan tinggi - LPTK PLB, dan pemerintah masih dinilai minimal. Sementara itu fasilitas sekolah juga masih terbatas. (2) Keterlibatan orang tua sebagai salah satu kunci keberhasilan dalam kecerdasan/ intraksi sosial, belum terbina dengan baik. Dampaknya, orang tua sering bersikap kurang peduli dan realistik terhadap anaknya.
- g. Kompetensi guru yang belum memadai pada sekolah inklusif mencakup kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa maka lembaga Paud Permata Bangsa dalam Pemanfaatan Media Permainan Edukatif Kreatif Dalam Melatih Keterampilan Sosial Anak perlu adanya pembenahan dan pelatihan dalam penerapan mengembangkan media permainan edukatif kreatif yang bisa dimainkan secara bersama-sama oleh anak (permainan sosial) sehingga media permainan edukatif kreatif ini mampu menstimulasi keterampilan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

Beheshtifar and Norozi “*sosial skill a Factor to Employees’ Success*” International Jurnal Vol. 3 (<http://www.harmars.com>, diakses 21 November 3014).

“*Building Sosial Skill Through Activities*” <http://www.DannyPettry.Com> (Diakses 05 November 20014)

<http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/perkembangan-sosio-emosional-peserta> didik-usia-dini, (Diakses 04 November 2014)

Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak usia Dini*, (Jakarta ,Kencana Prenadamedia Group, 2013).

George S. Morisson, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta, PT indeks, 2012).

Hamzah, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. (PT. Bumi Aksara, Jakarta), 2010.

Hijriati Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini (Jurnal Volume III. Nomor 2. Juli – Desember 2017)

Elizaberd, B. Hourlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta, PT. Glora Aksara Pratama, 2013)

“Building Sosial Skill Through Activities” <http://www.DannyPettry.Com> (Diakses 05 November 20014)

Pusari Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (Ape) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di TK Tunas Rimba Ii Kota Semarang (Jurnal Volume 6 Nomor 1 Juli 2016)

Siska, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*, (<http://jurnal.upi.edu/8705>, diakses 06 November 2014).