



### Upaya Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Find Me*

Anur Winarti<sup>1</sup>, Dea Faradilla<sup>2</sup>, Putri Rahmatun Nisa<sup>3</sup>, Siti Jubaedah<sup>4</sup>, Lizza Suzanti<sup>5</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1-5</sup>

Email Korepondensi: [anurwinarti035@upi.edu](mailto:anurwinarti035@upi.edu), [deafaradilla13@upi.edu](mailto:deafaradilla13@upi.edu), [putri11@upi.edu](mailto:putri11@upi.edu), [sitijubaedah@upi.edu](mailto:sitijubaedah@upi.edu), [lizzasuzanti@upi.edu](mailto:lizzasuzanti@upi.edu)

---

Article received: 31 Mei 2024, Review process: 09 Juni 2024,  
Article Accepted: 23 Juni 2024, Article published: 01 Juli 2024

---

#### ABSTRACT

*Social skills are an individual's ability to solve social problems by creating close relationships with someone in order to adapt to the environment. In Early Childhood Education (ECE), behaviors such as being alone, discriminating between friends, and lacking self-confidence are often found in children. Based on the urgency of the golden age phase, social skills need to be optimized. One effort that can be made to optimize the social skills of early childhood is through play activities. The aim of this research is to analyze the social skills of early childhood which are developed through the find me game. The method used in this research is descriptive qualitative through observation and documentation activities to collect data. The research subjects were 6 children aged 5-6 years. The data analysis technique using the Miles and Hubberman model consists of stages of data reduction, data presentation, and data verification. The research results show that the find me game is proven to be able to develop the social skills of early childhood. This is proven by behavior that shows children become more confident, able to work together, and can respect friends.*

**Keywords:** *Social Skills, Early Childhood, Games*

#### ABSTRAK

*Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan sosial dengan menciptakan hubungan erat bersama seseorang dalam rangka menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) perilaku seperti menyendiri, membedakan teman, dan kurang percaya diri banyak ditemukan pada anak. Berdasarkan urgensi fase usia keemasan (golden age), keterampilan sosial perlu dioptimalkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengoptimalkan keterampilan sosial anak usia dini yaitu dengan melalui kegiatan bermain. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis keterampilan sosial anak usia dini yang dikembangkan melalui permainan find me. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif melalui kegiatan observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 6 anak. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Hubberman terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa*

---

*permainan find me terbukti dapat mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan perilaku yang menunjukkan anak menjadi lebih percaya diri, mampu bekerja sama, dan dapat menghargai teman.*

**Kata Kunci:** Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini, Permainan

## PENDAHULUAN

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan atau keterampilan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai hasil dari pengalaman dan proses pematangan (Fuadia, 2022). Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami lompatan perkembangan, ditandai dengan terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Menurut beberapa ahli, diketahui bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun, disebut juga sebagai usia keemasan (*golden age*), yakni periode sensitif atau masa peka anak (Mulyasa dalam Mulyana, 2017). Pada periode ini, perkembangan anak perlu distimulasi dan diarahkan sehingga tidak memicu permasalahan lain yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Pada tahapan usia dini beberapa aspek perlu dikembangkan, salah satunya adalah perkembangan sosial. Menurut (Lubis, 2019), perkembangan sosial adalah perubahan hubungan atau relasi anak yang dialami dalam proses interaksi dengan orang lain. Dalam perkembangan sosial, anak usia dini belajar mengenai cara memahami norma-norma sosial yang berlaku di lingkungannya, memperlihatkan rasa empati kepada sesama, menjalin komunikasi, dan melakukan interaksi (Harianja, 2023). Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada hakikatnya anak akan memerlukan bantuan dan akan hidup berdampingan dengan orang lain.

Aspek perkembangan sosial memiliki kaitan erat dengan keterampilan sosial. Ketika seseorang melakukan proses interaksi, keterampilan sosial dibutuhkan sebagai penghubung komunikasi. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk memecahkan permasalahan-permasalahan sosial dengan menciptakan hubungan erat bersama seseorang dalam rangka menyesuaikan diri terhadap lingkungan (Ulum, 2018). Hal ini menjadi penting karena keterampilan sosial membuat anak menjadi lebih kreatif, berani berbicara, dan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, keterampilan sosial dapat membawa pengaruh bagi kehidupan anak kedepannya. Sejalan dengan pernyataan Goleman, sekitar 80% kesuksesan hidup manusia ditentukan oleh keterampilan sosial (Amrozi, 2019).

Dalam dinamika perkembangan anak usia dini, keterampilan sosial perlu dibina. Pendidik perlu menyiapkan segala hal untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Dengan memberikan perawatan yang penuh kelembutan, kasih sayang, dan perhatian akan membuat anak merasakan keamanan dan kenyamanan dalam bersosialisasi sebagai modal dalam mengembangkan kepercayaannya pada lingkungan. Dengan itu, anak merasa percaya pada lingkungannya dan dapat mengembangkan persahabatan serta kedekatan dengan orang lain. Namun, proses mengembangkan keterampilan

sosial anak memang tidak mudah. Maka dari itu, diperlukan suatu upaya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mengoptimalkan keterampilan sosial anak usia dini yaitu dengan melalui kegiatan bermain. Menurut (Susanti, 2019). mengatakan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Pada hakikatnya, anak usia dini memperoleh pemahaman dan pengalaman hidup melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan hasil observasi di TK Kemala Bhayangkari 04 ditemukan 3 anak dengan keterampilan sosial yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh anak belum mampu bersosialisasi dengan temannya, saat melaksanakan kegiatan di kelas cenderung menyendiri, dan tidak mau bergabung dengan teman lainnya. Pemaparan di atas menjadi latar belakang urgensi peneliti dalam menganalisis upaya mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan *find me*. Hal ini diperlukan upaya pendidik dalam memenuhi kebutuhan anak untuk mendapatkan stimulasi yang dapat mendukung tumbuh kembangnya khususnya keterampilan sosial.

## METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan peneliti yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut (Yuliani, 2018) mengungkapkan bahwa deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui permasalahan pada dinamika aspek perkembangan sosial dan peningkatan keterampilan sosial anak usia dini melalui kegiatan permainan *find me*. Penelitian dilakukan pada tanggal 19 Maret 2024. Lokasi penelitian di TK Kemala Bhayangkari 04. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi.

Subjek penelitian adalah 6 anak usia 5-6 tahun. Teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman. Model ini bertujuan untuk menemukan kerangka pola, tema, dan hasil suatu data yang memiliki kaitan dengan konsep tertentu. Model Miles and Huberman terdiri dari tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Menurut Rijali, menyatakan bahwa reduksi data adalah tahap pemilihan, perubahan data kasar yang berasal dari fakta-fakta lapangan, serta berpusat pada penyederhanaan dan perhatian (Rijali, 2018). Penyajian data merupakan proses yang dilakukan ketika informasi telah terkumpul dan disusun, sehingga dapat menentukan tindakan dan menarik kesimpulan. Verifikasi data adalah proses terakhir dengan cakupan data yang sudah dianalisis dan disesuaikan dengan fakta-fakta yang ada di lapangan (Zulfirman, 2022). Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Menurut Miles and Huberman, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Rusli, 2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dalam penelitian ini berkaitan dengan rendahnya keterampilan sosial pada anak. Maka dari itu, peneliti melakukan upaya mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan *find me*. Sebelumnya, anak memiliki perilaku yang cenderung suka menyendiri, membeda bedakan teman, dan kurang percaya diri. Oleh sebab itu, peneliti melakukan observasi pada 6 anak untuk mengetahui hasil analisis keterampilan sosial.

Pada kegiatan belajar mengajar di TK Kemala Bhayangkari 04, peneliti melakukan observasi untuk melihat keterampilan sosial anak kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan 3 anak dengan keterampilan sosial yang masih rendah. Hasil observasi mengenai analisis masalah keterampilan sosial disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Analisis Masalah Keterampilan Sosial Anak**

No	Inisial Anak	Usia	Masalah
1.	Fd	6 Tahun	a. Belum mampu menyesuaikan diri diri dengan lingkungan. b. Belum mampu bersosialisasi dengan baik.
2.	Mj	6 Tahun	Belum mampu menghargai teman.
3.	Gz	5 Tahun	Belum mampu bersosialisasi dengan baik.

Dalam kegiatan belajar mengajar, anak yang berinisial Fd hanya diam, tidak terlihat untuk membangun komunikasi lebih awal, dan tidak menunjukkan sikap antusias. Anak berinisial Mj menunjukkan perilaku buruk yaitu membully temannya seperti memukul dan mencekik. Selain itu, anak berinisial Gz seringkali memisahkan diri dari teman-temannya dan menghabiskan waktu lebih banyak dengan guru.

Sebagai upaya mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui permainan *find me*. Permainan *find me* merupakan jenis permainan yang dilakukan secara berkelompok dan mencakup beberapa misi di dalamnya untuk mencapai kemenangan. Anak diminta bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menemukan hewan yang tersembunyi, sesuai dengan ketentuan khusus yang sudah dijelaskan oleh pendidik sebelumnya. Ketika anak berhasil menemukan hewan tersebut, terdapat misi selanjutnya berupa pertanyaan. Setiap anak di masing-masing kelompok harus menjawab minimal satu dari setiap pertanyaan. Kelompok yang berhasil menyelesaikan kedua misi maka dikatakan sebagai pemenang permainan *find me*.

Pertama, anak dibagi menjadi beberapa kelompok, yang terdiri dari kelompok raja hutan, pilot, dan penyelam. Masing-masing kelompok berjumlah 2-6 anak, pembagian kelompok dilakukan berdasarkan perbandingan 1:2 dengan perempuan dan laki-laki termasuk di dalamnya. Kedua, pendidik meminta anak

berbaris bersama teman kelompoknya dan membagikan media *crown hat* untuk kelompok yang berperan sebagai raja hutan, *paper pilot hat* untuk kelompok yang berperan sebagai pilot, dan *swimming goggles mask* untuk kelompok yang berperan sebagai penyelam. Media tersebut dikenakan anak untuk membedakan dan mengenali siapa teman kelompoknya.

Ketiga, pendidik memberikan instruksi kepada anak untuk mencari hewan berdasarkan perannya. Kelompok raja hutan mencari hewan yang habitatnya di darat, kelompok pilot mencari hewan yang habitatnya di udara, dan kelompok penyelam mencari hewan yang habitatnya di laut. Pendidik juga memberikan instruksi untuk setiap kelompoknya paling sedikit menemukan 3 hewan. Pendidik juga memberikan waktu kepada masing-masing kelompok selama 10 menit untuk mencari hewan tersebut.



Gambar 1 Pendidik Memberi Intruksi



Gambar 2 Anak Mencari Hewan

Keempat, kelompok yang berhasil menemukan 3 hewan dikumpulkan untuk membentuk sebuah lingkaran dengan posisi duduk. Pendidik menempatkan diri di tengah-tengah anak dan memperlihatkan satu persatu hewan yang telah berhasil ditemukan oleh anak. Pendidik memberikan pertanyaan, seperti jenis hewan berdasarkan habitatnya, karakteristik, dan pakan hewan. Pendidik juga meminta anak mengangkat tangannya sebelum memberikan jawaban. Dalam kegiatan tanya jawab ini, terdapat peraturan yang harus dipahami yaitu anak yang sudah berhasil menjawab tidak diperbolehkan untuk menjawab pertanyaan lainnya. Kelima, bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan misinya maka permainan akan diakhiri dengan membaca surah yang bertemakan hewan, seperti surah Al-Fiil. Setelah itu, seluruh kelompok dikumpulkan untuk membaca surah bersama-sama.

Setelah melakukan permainan *find me*, keterampilan sosial anak berkembang dibandingkan sebelumnya. Keterampilan sosial yang didapat oleh anak berupa rasa percaya diri, kerja sama, dan menghargai teman. Dalam permainan *find me*, rasa percaya diri ditunjukkan oleh sikap anak yang berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dan berani berpendapat. Kemampuan kerja sama ditunjukkan ketika anak saling membantu teman kelompoknya untuk menemukan hewan-hewan yang disembunyikan. Sementara

itu, sikap menghargai teman ditunjukkan pada saat anak memberi kesempatan kepada temannya untuk menjawab pertanyaan.

*Find me* merupakan jenis permainan konstruktif. Menurut Santrock dalam (Rocmah, 2017) mendefinisikan permainan konstruktif adalah permainan yang terjadi ketika anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah yang merupakan hasil ciptaan sendiri. Permainan konstruktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Dengan kata lain, ketika anak terlibat dalam kegiatan yang mendorong dirinya untuk memutuskan suatu permasalahan, maka rasa percaya diri tersebut akan tampak pada diri anak (Ginting, 2018). *Find me* juga merupakan jenis permainan menebak yang dapat meningkatkan keterampilan sosial. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan (Fatmawati, 2016) keterampilan sosial dapat ditingkatkan melalui permainan mencari jejak si bulat maze 3D. Permainan tersebut memiliki konsep yang sama dengan permainan *find me* karena dalam prosesnya melibatkan kegiatan menebak.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan *find me* dapat mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 6 orang anak mengalami perkembangan pada keterampilan sosialnya. Hal ini dibuktikan dengan perilaku yang menunjukkan anak menjadi lebih percaya diri, mampu bekerja sama, dan dapat menghargai teman. Maka dari itu, peran pendidik sangat diperlukan dalam dinamika perkembangan anak usia dini. Pada fase usia keemasan (*golden age*), anak perlu diberikan stimulasi positif sebagai bentuk dukungan untuk mencapai tumbuh kembang yang optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amrozi, S. R. (2019). Pemikiran daniel goleman dalam bingkai pembaharuan pendidikan islam di indonesia. *Al'adalah*, 22(2), 105-116.
- Devi, F. (2016). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Mencari Jejak si bulat (Maze 3D) pada Anak Kelompok B TK Budi Mulya Kecamatan Mojoroto Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016. Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31-47.
- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 159-171.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47-58.
- Mulyana, E. H., Gandana, G., & Muslim, M. Z. N. (2017). Kemampuan anak usia dini mengelola emosi diri pada kelompok B di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 214-232.

- 
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rocmah, L. I. (2017). Penerapan permainan konstruktif di tk aisyiyah bustanul athfal sambiroto.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Susanti, D. A. (2019). Konsep belajar melalui bermain pada anak sejak usia dini. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 120-135.
- Ulum, C. (2018). Keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik di kelas v mi muhammadiyah selo kulon progo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 229-254.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147-153.