



## Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Anak dengan Bermain Peran di Kelompok Usia 4-5 Tahun di Kober Daarul Muttaqin Kabupaten Garut

*Improving Social Skills of 4-5 Year Old Children Through Traditional Hide and Seek Games in Kober Ar-Raudloh*

<sup>1)\*</sup> Enong Nurhayati, <sup>2)</sup> Lia kurniawaty, <sup>3)</sup> Delina Kasih

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi.

\*Email: <sup>1)</sup> [enong060@gmail.com](mailto:enong060@gmail.com), <sup>2)</sup> [liakurniawaty@panca-sakti.ac.id](mailto:liakurniawaty@panca-sakti.ac.id), <sup>3)</sup> [delina.kasih@gmail.com](mailto:delina.kasih@gmail.com)

\*Correspondence: <sup>1)</sup> Enong Nurhayati

DOI:

10.59141/comserva.v4i4.1551

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode role-playing dalam pelaksanaan kegiatan dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa agar dapat melakukan interaksi, komunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (CSR) yang mengikuti metode Kemmis dan McTaggart melalui kolaborasi guru-siswa. Operasi ini melakukan 4 fase yaitu observasi, pelaksanaan, tindakan dan refleksi dalam dua periode. Dalam proses penelitian, peneliti menggunakan instrumen melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, anekdot, Rekord dan Dokumen dari guru. Subjek penelitian diambil dari satu kelas di Kober Daarul Muttaqin dengan jumlah anak 17 siswa, tolak ukur dalam penelitian menggunakan nilai kriteria BB, MB, BSH dan BSB. Hasil penelitian menunjukkan dalam upaya peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan metode bermain peran sangat berpengaruh baik dengan adanya nilai rata-rata pada data awal pra siklus 36,1%, siklus I 59,6% dan siklus II 80,2%. Dari data tersebut adanya peningkatan dalam tahapan siklusnya.

**Kata kunci:** Upaya Peningkatan Keterampilan; Sosial Anak; dengan Bermain Peran.

### ABSTRACT

*The aim of this research is to develop a role-playing method in implementing activities in the learning process, to improve students' social skills so they can interact, communicate and collaborate with other people. This research is a type of classroom action research (CSR) that follows the Kemmis and Mc Taggart method through teacher-student collaboration. This operation carries out 4 phases namely observation, implementation, action and reflection in two periods. In the research process, researchers use instruments through observation, interviews and documentation, anecdotes, records and documents from teachers. The research subjects were taken from one class in Kober Daarul Muttaqin with a total of 17 students. The benchmarks in the research used the criteria values BB, MB, BSH and BSB. The results of the research show that efforts to improve social skills using the role playing method have a very good effect, with the average value in the initial pre-cycle data being 36.1%, cycle I 59.6% and cycle II 80.2%. From this data, there is an increase in the cycle stages.*

**Keywords:** Efforts to Improve Children's Social Skills; by Playing Roles

## PENDAHULUAN

Setiap anak berbeda dan mempunyai kepribadian masing-masing. dan berada dalam masa “golden age” ( masa keemasan) yang tidak boleh di lewatkan untuk terus di berikan stimulus yang positif untuk perkembangannya. Karena pada masa ini semua potensi anak berkembang dengan cepat, diantaranya masa eksplorasi, masa mengidentifikasi, masa peka, masa bermain dan masa membangkang tahap awal. Namun di sisi lain anak usia dini berada pada masa kritis (masa yang tidak terulang). Untuk itulah sejak dini anak terus di stimulus dalam berbagai aspek perkembangan.

Hal ini di kuatkan oleh Darliana Sormin et al. (2022) “Early childhood education is an effort aimed at children from birth to the age of six which is carried out through the provision of educational stimuli to help physical and spiritual growth and development so that children have readiness to enter further education levels”. (Anggita et al., 2023)

Usia dini adalah periode awal dalam kehidupan seseorang, yang mencakup tahun-tahun pertama hingga kognitif, sosial, dan emosional anak berkembang dengan pesat. Dalam konteks pendidikan, usia dini merujuk pada periode di mana anak-anak mengalami tahap awal pembelajaran sebelum memasuki pendidikan formal di tingkat dasar. Dalam banyak kasus, pendidikan anak usia dini terjadi melalui bermain dan eksplorasi, serta melibatkan interaksi dengan lingkungan dan orang dewasa di sekitar mereka. Penting untuk memberikan perhatian khusus pada usia dini karena fondasi yang dibangun pada masa ini dapat memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan anak (Wahyuningsih et al., 2023).

Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Hartup (1992 ) bahwa hubungan antar teman sebaya pada masa kanak-kanak berkontribusi terhadap keefektifan fungsi individu sebagai orang dewasa. Hartup berpendapat bahwa predictor terbaik bagi kemampuan adaptasi seorang anak pada masa dewasanya bukan nilai pelajaran sekolahnya, dan bukan prilakunya di dalam kelas. Melainkan kualitas hubungan sosialnya dengan anak-anak lain (Ii & Sosial, 2001)

Sehubungan sosial dengan orang lain sangat penting bagi anak-anak. untuk memperoleh peluang untuk melakukan hubungan social. Anak yang di biarkan melakukan hubungan social akan lebih mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan sehingga menjadi pengalaman bagi anak. Anak tidak akan merasa takut bila bertemu dengan orang lain karena pengalamannya tersebut. Sebaliknya, bila keterampilan sosial tersebut minim di tanamkan kepada anak akan menimbulkan efek jangka pendek, jangka menengah hingga jangka panjang dalam Pendidikan, psikososial, dan vokasional seperti kesulitan prilaku di sekolah, kenakalan remaja, penolakan dari teman sebaya hingga kesulitan dalam membangaun relasi dengan orang lain.

Anak-anak dapat mencegah hal ini dengan mengembangkan keterampilan sosial mereka di sekolah menggunakan berbagai teknik, seperti bermain peran, bercerita, sesi tanya jawab, dan kunjungan lapangan. Pendekatan role play adalah salah satu cara yang lebih baik untuk membantu anak-anak tumbuh.

Role Play untuk anak anak sangatlah di gemari, terutama untuk anak anak perempuan. Mainkan peran sesuai dengan apa yang disukai anak Seperti boneka barbie, boneka binatang, dan boneka lainnya. Untuk anak laki laki biasanya dengan main robot -robotan atau binatang binatang. Dengan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran atau bermain pura-pura, maka keterampilan sosial anak akan tumbuh.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan,di Kober Daarul Muttaqin terdapat 10 anak dari jumlah keseluruhan sebanyak 17 anak yang belum berkembang dalam hal bersosialisasi dengan teman temannya, anak cenderung menyendiri dan hanya intens bergaul dengan satu orang teman yang sudah lama di kenalnya

Hal inilah yang membuat penulis ingin meneliti dari permasalahan yang terjadi. Adapun upaya yang akan di lakukan adalah dengan menerapkan bermain, salah satunya adalah bermain peran. Dengan bermain anak merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada dalam imajinasinya dan pendidik dapat memanfaatkan untuk pembelajaran bersosialisasi.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menghadapi pikiran dan perasaan yang dinyatakan selama tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain sebagai mana yang dijabarkan oleh Thompson (Purnamasari, 2014). Hertinjung (Purnamasari, 2014) menjabarkan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan penting yang dapat dikuasai oleh anak pada usia dini awal atau prasekolah.(Puspa et al., 2018)

Keterampilan sosial adalah kemampuan pribadi untuk membangun dan memelihara hubungan yang bermakna melalui interaksi. Dari berbagai kajian literatur dinyatakan bahwa keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibelajarkan sejak usia dini( sidarta, 2009: 7). Hal ini senada juga dengan pendapat Combs & Slaby (Cartledge dan Milburn, 1992: 7) yang menjelaskan "social skill is the ability to interact with other in a given social context in specific ways that are socially acceptable or valued and at the same time personality beneficial, mutually beneficial, or beneficial primarily to other". Keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan di tolak oleh lingkungan serta dapat menguntungkan baik secara pribadi, timbal balik, atau untuk kepentingan orang lain. Definisi tambahan yang diusulkan oleh Libet & Lewinsohn (Cartledge dan Milburn) menjelaskan bahwa "social skill as the complex ability both to emit behavior that are positively or negatively reinforced, and not to emit behaviors that are punished or extinguished by other" (Yanto, 2015) Keterampilan sosial adalah keterampilan yang memungkinkan seseorang berpartisipasi dan berinteraksi dengan orang lain, baik secara verbal maupun non-verbal. Angasia dkk. (2015) mengutip perkembangan Rachman dan K de Cahyan (Gresham dan Elliott). Menurut Elliott, Maleck dan Demaray, keterampilan sosial sangat penting bagi keberhasilan sosial dan akademis dan dapat menjadi penghalang besar terjadinya pelanggaran.. (2001). (Puspa et al., 2018)

## **METODE**

Menurut Suharjono, metode penelitian "Penelitian Tindakan Kelas Partisipatif" telah diteliti, dan penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan. (2008, hlm. 57), "Berdasarkan tujuan penelitian tindakan PTK merupakan salah satu bagian dari penelitian tindakan dengan tujuan yang spesifik yang berkaitan dengan kelas". Model tindakan kelas yang di gunakan peneliti adalah Model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, dan refleksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pembahasan**

#### **Prasiklus**

Pada awal observasi peneliti melakukan pengamatan di dalam kelas ternyata ada beberapa anak yang hanya duduk dan tidak mau berkomunikasi dengan teman nya dengan guru atau pun dengan yang lain nya setelah di wawancarai pun tidak mau ber bicara setelah di wawancara juga kepada pihak guru ternyata sesuai karena emang anak tersebut tidak mau berinteraksi

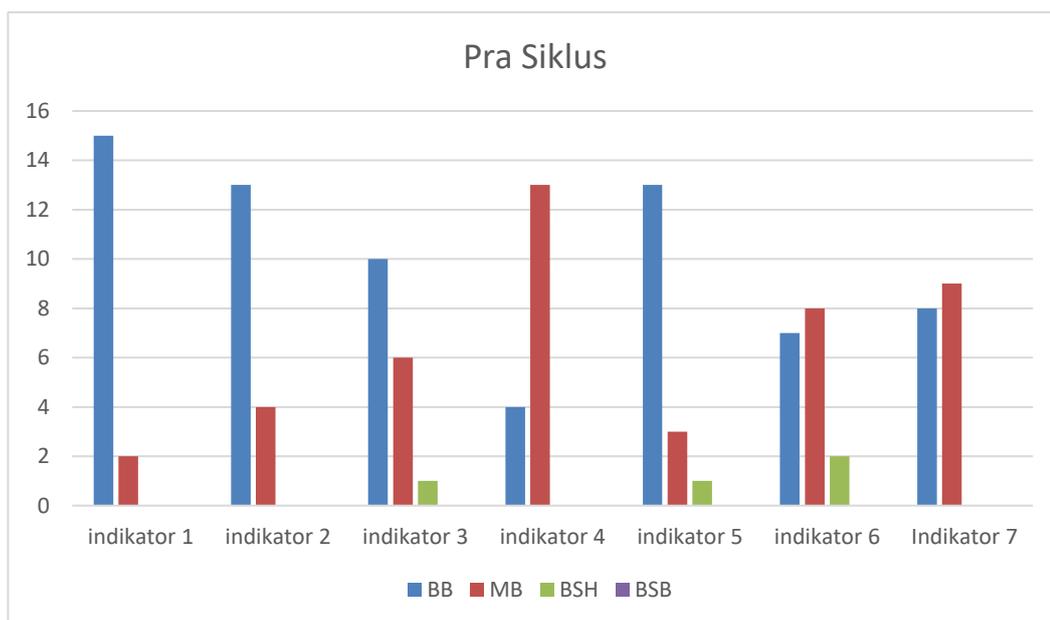


**Gambar 1. 5** Aktivitas Anak

**Tabel.6. Data Penilaian Pra Siklus 1**

No	Nama	Indikator						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Elvrt	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH	BB
2	Hzql	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	MB
3	Dms	BB	BB	MB	MB	BB	BB	BB
4	Frhn	BB	BB	BB	MB	BB	MB	BB
5	Insy	BB	BB	BB	BB	BB	BB	MB
6	Ans	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
7	Mysh	BB	BB	MB	MB	BB	MB	BB
8	Dhyn	BB	MB	BB	MB	MB	BB	MB
9	Fizn	BB	MB	BB	MB	MB	MB	MB
10	Slmn	BB	BB	BB	MB	BB	MB	MB
11	Hfdz	BB	BB	BB	MB	BB	MB	BB
12	Mei	BB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
13	Syaql	BB	BB	BB	BB	BB	BB	BB
14	Rfrdn	BB	BB	MB	MB	BB	BB	MB
15	Jhn	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB
16	Zpk	BB	BB	MB	BB	BB	MB	MB
17	Asyl	BB	BB	BB	MB	BB	MB	MB
		19	21	25	30	22	29	26
		172						

Berdasar kan hasil tabel di atas dapat di ketahui bahwa hasil rata rata pengamatan prasiklus berjumlah  $172 / (4 \times 17 \times 7) \times 100\% = 36,1\%$ , terdiri dari



Gambar 1. 6 Gambar Grafik Prasiklus

Dari hasil gambar grafik di atas menerangkan bahwa pra siklus nilai rata rata terdapat 36,1%,

Pada hasil pra siklus ini berdasarkan hasil observasi atau pengamatan peneliti, nilai keterampilan sosial anak masih banyak yang belum berkembang. Hal ini di karenakan ada beberapa faktor , yaitu karena pola asuh dari keluarga, yang notabene orang tua nya sibuk dengan pekerjaan dan jarang bersama dengan anak anaknya. Anak hanya di berikan mainan dirumah supaya anak tidak banyak bermain di luar dan ada juga karena sibuk dengan mengurus adik nya , oleh sebab itu anak jadi enggan berinteraksi dengan teman sebaya nya , di sekolah tidak mau bermain dengan teman nya. Begitupun dengan minimnya pemahaman guru untuk mencaari solusi dalam permasalahan sosial ini.

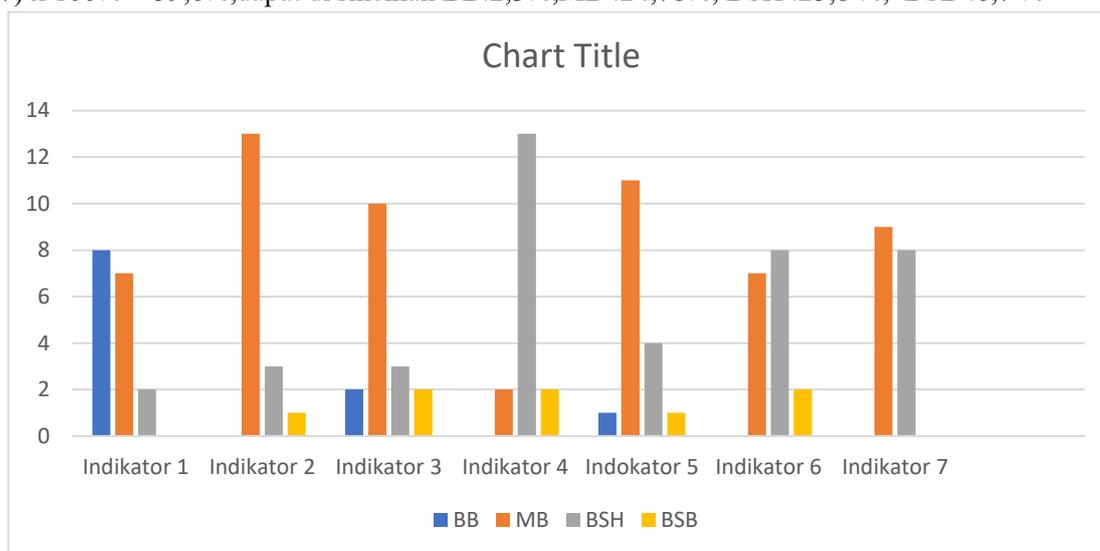
#### Siklus 1

Tabel.7. Data Penilaian Siklus( I) 1

NO	Nama	Indikator						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Elvrt	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	MB
2	Hzql	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
3	Dms	MB	MB	BSB	BSH	MB	MB	MB
4	Frhn	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	MB
5	Insy	MB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH
6	Ans	BB	MB	BB	MB	BB	MB	MB
7	Mysh	MB	MB	BSH	BSB	MB	BSH	MB
8	Dhyn	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
9	Fizn	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	Slmn	BB	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH
11	Hfdz	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB
12	Mr	BB	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
13	Sykl	BB	MB	MB	BSB	MB	MB	MB

14	Rfrdn	BB	MB	BB	MB	MB	MB	MB
15	Jhn	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
16	Zpk	BB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
17	Asyl	BB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
Jumlah Persentase		28	39	39	51	39	46	42
		284						

Berdasar kan hasil data di atas menjelaskan bahwa nilai rata- rata kriteria di atas adalah 284/ (4x17x7) x 100% = 59,6%,dapat di rincikan BB:2,3%,MB :24,78%, BSH :25,8 %, BSB :6,7 %



**Gambar 1. 7 Gambar Grafik Siklus I**

Berdasarkan hasil grafik diatas tedapat : BB :11, MB :59, BSH:41,BSB:8

Kami melakukan siklus I , untuk melakukan tindakan setelah mengamati permasalahan pada pra siklus, yaitu dengan kegiatan atau permainan yang lebih di sukai oleh anak anak yang sifatnya untuk membentuk karakter anak dalam hal keterampilan sosialnya.

Peneliti membuat modul ajar bersama dengan guru guru dengan permainan bermain peran. Di mana anak-anak memperagakan peran sebagai pedagang dan juga pembeli. Teman sejawat dan juga inisiatif sendiri diantara nya

indikator 1, Anak-anak dapat berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya;

Indikator 2: Anak-anak ingin bermain bersama dengan temannya

Indikator 3 Anak mau menjawab komunikasi dengan teman ,

Indikator 4: Anak mampu membangun percakapan dengan satu/ 2 orang anak,

Indikator 5:Anak mau bergabung dengan kelompok,

Indikator 6:Anak dapat terlibat aktif dalam permainan,

Indikator 7:Anak mau mengikuti aturan dalam permainan..

Dalam penelitian tersebut masih ada juga beberapa anak yang belum bisa berkembang dengan baik terbukti masih ada anak yang masih MB,masih juga ada anak yang tidak mau berbaur dengan temannya, ada juga anak yang belum mampu membangun percakapan dengan satu atau dua orang anak, ada juga anak yang belum mampu menjawab atau berkomunikasi dengan yang lain,dengan demikian karena belum berhasil juga peneliti meminta masukan atau saran dari teman sejawat, kenapa masih saja ada anak yang belum berkembang dan belum berhasil dengan indikator tersebut,teman

sejawat menyarankan agar dilanjutkan lagi ke penelitian nya ke siklus berikut nya.karena masih ada anak yang belum berkembang sesuai dengan indikator yang telah peneliti berikan.

1) Kegiatan pembuka

Pertama anak berbaris di halaman,,mengenal angka, warna dan nama hari melalui nyanyian , selanjut nya bermain tepuk di dalam lingkaran mengabsen dan berdo,a sebelum belajar

2) Kegiatan inti

Selanjut nya masuk kegiatan inti, di kegiatan inti kami mengambil tema pekerjaan, kami mengambil kegiatan bermain peran ,disini anak anak bermain peran menjadi pedagang sayuran dan makanan, alhamdulillah anak anak menyukai kegiatan bermain peran tersebut,,walau masih ada beberapa anak yang kurang menyukai kegiatan tersebut dikarenakan anak enggan berinteraksi dengan cara berjual beli tersebut,, selanjutnya kami melakukan kegiatan inti berikut nya yaaitu bermain peran dokter dokteran,, alhamdulillah anak anak antusias melakukan nya,karena emang kebanyakan anak anak ber angan angan dan mempunyai cita sebagai dokter ,walau pun masih ada beberapa anak yang enggan melakukan nya terkendala dengan malas nya berinteraksi.

3) Kegiatan tutup

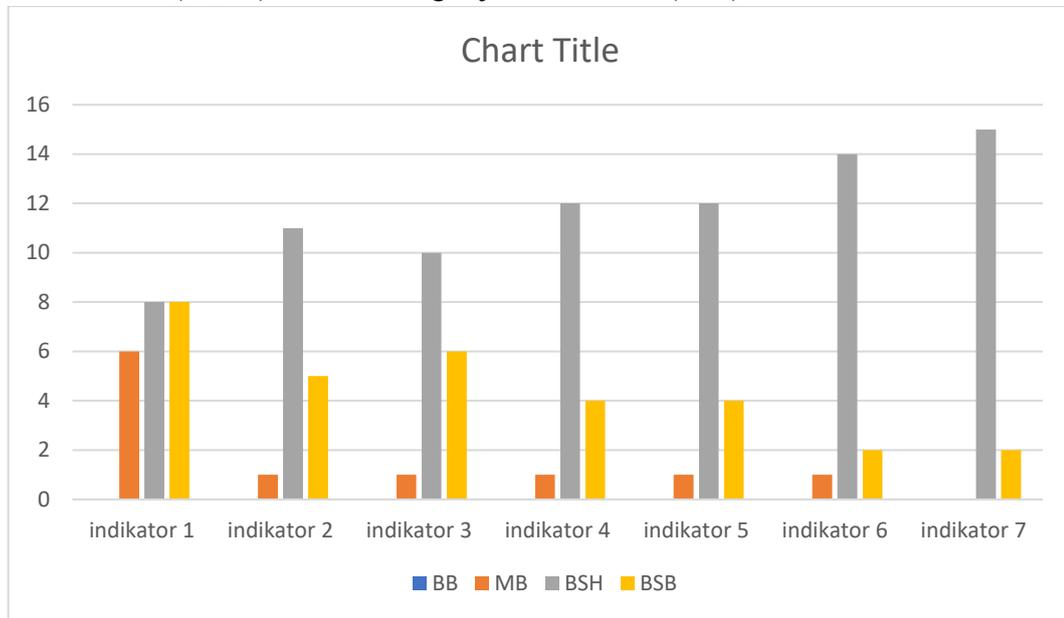
Di kegiatan penutup kami menanyakan tentang pembelajaran yang telah di lakukan ,apakah anak anak senang dengan pembelajaran / kegiatan tersebut, dan memberi kesan dan ppesan untuk pembelajaran esok hari dan memberi masukan apabila ada anak yang kurang konsentrasi atau pun ada anak yang kurang sopan, di penutupan kami memberi nasihat nasihat, setelah itu berdo, sebelum pulang dan memberi pesan yang belum d jemput jangan dulu pulang

Siklus II

**Tabel .8. penilaian Siklus (II) 1**

NO	Nama	Indikator						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Elvaretta	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH
2	Hizqil	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
3	Dimas	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH
4	Farhan	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
5	Insyira	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
6	Annisa	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
7	Meysha	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
8	Dhayan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
9	Faizan	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
10	Salman	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
11	Hafidz	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
12	Meira	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
13	Syakila	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
14	Rafardan	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
15	Jihan	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
16	Zea	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
17	Asyila	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
		58	55	56	54	54	52	53
		<b>382</b>						

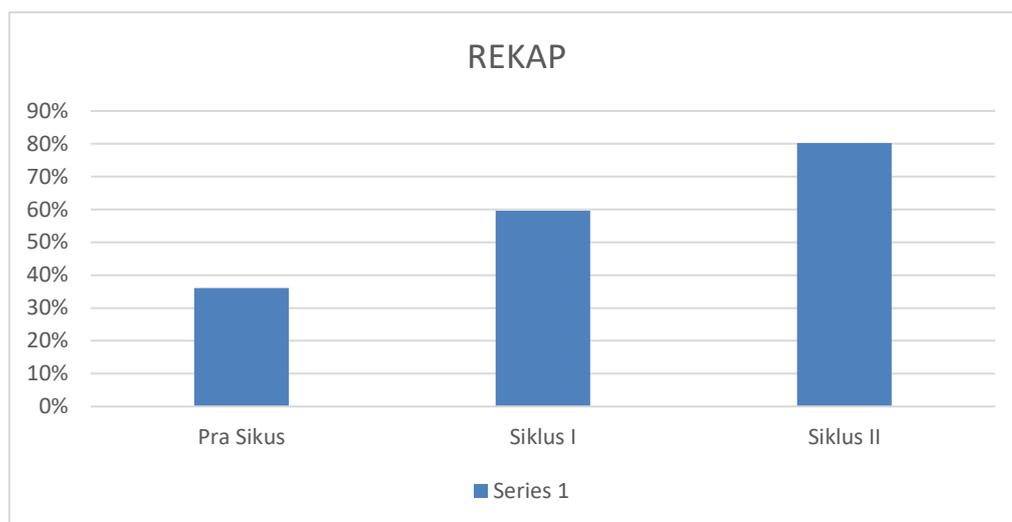
Berdasarkan hasil data di atas menghasilkan rata-rata, keseluruhan  $382 / (4 \times 17 \times 7) \times 100\% = 80,2\%$  yang terdiri dari BB : dengan jumlah nilai 0 (0%), MB : dengan jumlah nilai 6 (2,5%), BSH: dengan jumlah nilai 82 (51,7%) dan BSB dengan jumlah nilai 31 (26%)



**Gambar 1. 8 Gambar Grafik Siklus II**

Berdasarkan hasil grafik di atas pada indikator 1 BB:0, MB:1, BSH:8, BSB:8, Indikator 2: BB:0, MB:1, BSH:11, BSB:5, Indikator 3: BB:0, MB:1, BSH:10, BSB:6, Indikator 4, BB:0, MB :1, BSH:12, BSB:4, Indikator 5, BB:0, MB;1, BSH:12, BSB:4, Indikator 6, BB:0, MB:1, BSH:14, BSB:2, Indikator 7, BB:0, MB:0, BSH:15, BSB:2

Setelah mengadakan penelitian dengan siklus satu, karena masih belum berhasil peneliti lanjutkan dengan penelitian berikutnya, yaitu dengan penelitian siklus dua, di siklus satu masih ada anak yang belum bisa mengikuti beberapa indikator tersebut, diantaranya masih ada anak yang belum bisa berkomunikasi dengan temannya, masih ada anak yang tidak dapat terlibat aktif dalam permainan, Di siklus satu peneliti mencoba dengan cara bermain peran sebagai penjual sayuran / makanan, peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya dengan cara bermain peran sebagai dokter-dokteran, alhamdulillah di kegiatan tersebut anak mau dan senang melakukannya sehingga bertambah anak yang berkembang, walau masih ada beberapa anak yang masih tertinggal, karena penelitian sudah mencapai 80%, peneliti bermaksud menghentikannya, dan yang masih tertinggal akan peneliti stimulus sampai mencapai yang diinginkan.



**Gambar 1. 9 Gambar Grafik Rekapitulasi**

Berdasarkan grafik rekapitulasi di atas, penelitian ini mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pra siklus 36,1 %, siklus 1 59,6% dan siklus II 80,2 %. Hal ini menggambarkan keberhasilan di dalam pencapaian yang telah di sepakati. Untuk itu penelitian ini di hentikan

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang diadakan peneliti, yang meliputi metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan di Kober Ar-Raudloh terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini di Kober Ar-Raudloh dilakukan melalui permainan tradisional petak umpet. Prosesnya dilakukan bersama-sama dengan pihak sekolah. Karena dalam bermain anak tidak merasa terbebani, ia menjadi bersemangat, aktif dan berani. Kegiatan yang mengubah interaksi sosial anak dengan lingkungan.
2. Permainan tradisional petak umpet dapat lebih meningkatkan keterampilan sosial anak-anak di Kober Ar-Raudloh. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Dari prasiklus ke siklus 1 meningkat sebesar 25%, dan dari siklus 1 ke siklus II meningkat sebesar 20%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, R., Sormin, D., Lubis, J. N., & Nopriani Lubis, J. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf melalui Media Pohon Pintar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5919–5930. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5384>
- Aryani, E. (2019). Korelasi Antara Keterampilan Sosial Dengan Resiliensi Pada Siswa Smk Negeri 1 Salam Pasca Bencana Lahar Dingin Merapi. *MEDIKONS: Jurnal Prodi Bimbingan Dan Konseling Unisri Surakarta*, 5(1), 1–10.
- Digunakan, A. T. (2006). *Metode rancangan ptk*. 0–21.
- Hermansyah, K. A., Suyono, & Hasanah, M. (2017). Desain Pembelajaran Berbicara Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai MoralKemanusiaan Melalui Bermain Peran(Speaking Instruction Design to Introduce Humanity Moral ValuesThrough Role Play). *Jurnal Edukasi*, 38–42.
- Ii, B., & Sosial, K. (2001). *Bab II: Kompetensi Sosial dan Ketunanetraan pada Anak*. 1–9.
- Mahyuddin, M. J. (2016). Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v2i1.2065>
- Nur Azizah, Y. K. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57.
- Nur Bani Na'im. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Di Tk Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik Â Kota Semarang. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 4(2), 46–51.
- Puspa, S., Rachman, D., & Cahyani, I. (2018). *Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sari, P. A., Nurasiah, I., & Amalia, A. R. (2020). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Make A Match Di Kelas Tinggi. *Jurnal Perseda*, III(1), 36–40.
- Sosial, P. (2018). *PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK TUNAS MEKAR INDONESIA BANDAR LAMPUNG Putry Agung STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung Yulistiyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung PENDAHULUAN. 1(2)*, 139–158.
- Utara, M. (n.d.). *INCREASING STUDENT ' S SOCIAL SKILL THROUGH PLAYING METHOD. 3*.
- Wariani, T., Hayon, V. H. B., & Bria, C. (2017). Hubungan antara keterampilan sosial dengan hasil belajar mata kuliah dasar 1 mahasiswa angkatan tahun 2016/2017 program studi pendidikan kimia FKIP UNWIRA Kupang. *Seminar Nasional Pendidikan Sains II UKSW 2017*, 317–324.
- Wijayanti, F. | D. C. | S. H. | M. | S. S. | J. M. | L. R. L. | H. K. R. | W. N. Y. | M. M. | T. | A. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis. In *Diterbitkan oleh Penerbit Adab CV. Adanu Abimata* (Issue Mi).
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>
-

<sup>1)\*</sup> **Enong Nurhayati**, <sup>2)</sup>**Lia kurniawaty**, <sup>3)</sup>**Delina Kasih**

*Improving Social Skills of 4-5 Year Old Children Through Traditional Hide and Seek Games in Kober Ar-Raudloh*

---

Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).