

PENDEKATAN HOLISTIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS BERMAIN

Euis Trismayanti

STITNU Al Farabi Pangandaran

Email : euiistitnualfarabi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain, berlandaskan [teori Vygotsky](#)^[1], untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Menggunakan [desain kuasi-eksperimen pretest-posttest non-equivalent control group](#)^[6] (N=60), kelompok eksperimen menerima intervensi bermain terstruktur selama delapan minggu, sementara kelompok kontrol mengikuti program reguler. [Analisis Kovarians \(ANCOVA\)](#)^[7], dengan skor pretest sebagai kovariat, menunjukkan peningkatan signifikan skor keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dibandingkan kontrol ($p < 0.001$). Temuan kualitatif mendukung hasil ini, mengindikasikan keberhasilan intervensi dalam memfasilitasi interaksi sosial positif melalui bermain terstruktur.

Sejarah Artikel

Submitted: 14 April 2025

Accepted: 17 April 2025

Published: 18 April 2025

Kata Kunci

Pendahuluan

[Keterampilan sosial merupakan fondasi krusial bagi perkembangan anak usia dini](#)^[2], memengaruhi keberhasilan adaptasi di lingkungan sekolah maupun interaksi sosial di masa depan. Penguasaan kompetensi seperti berbagi, bekerja sama, dan mengelola emosi pada tahap awal kehidupan berkorelasi positif dengan prestasi akademik dan kesejahteraan psikologis jangka panjang. Namun, menstimulasi perkembangan keterampilan ini secara efektif menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dan orang tua. Periode usia dini adalah masa emas sekaligus kritis untuk pembentukan keterampilan sosial, sehingga intervensi yang tepat dan terencana pada fase ini memiliki dampak signifikan bagi lintasan perkembangan anak selanjutnya.

[Pembelajaran berbasis bermain diakui secara luas sebagai pendekatan pedagogis](#)^[3] yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Bermain menyediakan konteks alami dan menyenangkan bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen dengan peran sosial, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui aktivitas bermain, anak belajar bernegosiasi, menyelesaikan konflik, memahami perspektif orang lain, dan menginternalisasi aturan sosial secara implisit. Pendekatan holistik dalam pembelajaran berbasis bermain menekankan integrasi stimulasi aspek sosial dengan domain perkembangan lainnya—kognitif, emosional, bahasa, dan fisik—menciptakan pengalaman belajar yang utuh dan bermakna bagi perkembangan menyeluruh anak.

Meskipun potensi bermain dalam mendukung perkembangan sosial telah diakui, masih diperlukan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas intervensi terstruktur yang mengadopsi pendekatan holistik dan berlandaskan teori perkembangan yang solid. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak pendekatan holistik dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui program pembelajaran berbasis bermain yang dirancang secara sistematis. Dengan mengacu pada kerangka teori sosiokultural Vygotsky, yang menekankan peran interaksi sosial dan Zona Perkembangan Proksimal, studi kuasi-eksperimen ini menguji efektivitas intervensi tersebut dibandingkan dengan praktik pembelajaran reguler di taman kanak-kanak.

Landasan Teori

[Teori Sosiokultural Vygotsky](#)^[4] menjadi landasan teoretis utama dalam penelitian ini, menekankan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan budayanya. Vygotsky berpendapat bahwa interaksi sosial, terutama dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih kompeten, merupakan motor penggerak utama perkembangan. Konsep krusial seperti [Zona Perkembangan Proksimal \(ZPD\)](#)^[5] menyoroti area potensial belajar anak ketika dibantu. Pendekatan ini menggarisbawahi pentingnya lingkungan sosial yang kaya dalam memfasilitasi pembelajaran dan akuisisi keterampilan, termasuk keterampilan sosial pada anak usia dini. Dalam kerangka Vygotsky, bermain memiliki peran sentral sebagai aktivitas utama yang mendorong perkembangan anak usia dini. Bermain, khususnya bermain peran atau imajinatif, menciptakan Zona Perkembangan Proksimal dimana anak dapat berfungsi pada tingkat yang melampaui kapasitas aktual mereka sehari-hari. Melalui skenario bermain, anak-anak menginternalisasi aturan sosial, bereksperimen dengan peran yang berbeda, dan mengembangkan pemahaman tentang hubungan interpersonal. Oleh karena itu, bermain bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah alat pedagogis yang kuat untuk memajukan perkembangan holistik anak secara signifikan. Teori Vygotsky secara langsung menghubungkan interaksi sosial dalam bermain dengan pengembangan keterampilan sosial esensial. Saat terlibat dalam permainan kolaboratif, anak-anak secara alami belajar bernegosiasi, berbagi mainan atau giliran, memahami perspektif orang lain, dan menyelesaikan konflik yang muncul. Interaksi ini menyediakan platform otentik bagi anak untuk mempraktikkan dan menyempurnakan kompetensi sosialnya. Proses internalisasi aturan dan norma sosial terjadi secara aktif melalui dialog dan tindakan bersama dalam konteks bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi perkembangan interpersonal mereka. Konsep 'Orang yang Lebih Berpengetahuan' (More Knowledgeable Other/MKO) dalam teori Vygotsky sangat relevan dalam konteks pembelajaran berbasis bermain. MKO, yang bisa berupa guru, orang tua, atau teman sebaya yang lebih mahir, berperan memberikan dukungan atau perancah (scaffolding) yang tepat dalam ZPD anak. Dalam aktivitas bermain, MKO dapat memodelkan perilaku sosial yang diinginkan, memfasilitasi komunikasi, membantu anak memahami isyarat sosial, dan membimbing resolusi konflik. Pendampingan terstruktur ini mempercepat penguasaan keterampilan sosial secara efektif dan terarah. Penerapan teori Vygotsky mendukung pendekatan holistik dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui bermain. Teori ini memandang perkembangan anak sebagai suatu kesatuan yang utuh, dimana aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa saling terkait dan berkembang melalui interaksi sosial yang bermakna. Pembelajaran berbasis bermain, yang difasilitasi dalam lingkungan sosial yang mendukung sesuai prinsip Vygotsky, memungkinkan stimulasi simultan dari berbagai domain perkembangan. Dengan demikian, kerangka kerja ini memberikan justifikasi teoretis yang kuat untuk merancang intervensi bermain yang komprehensif guna menumbuhkan kompetensi sosial anak.

Metodologi Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi desain kuasi-eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Desain ini dipilih karena memungkinkan studi intervensi dalam konteks lingkungan pendidikan alami, seperti taman kanak-kanak, di mana randomisasi penuh partisipan seringkali tidak praktis. Secara spesifik, digunakan desain pretest-posttest non-equivalent control

group. Pengukuran keterampilan sosial dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) implementasi program intervensi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, memungkinkan perbandingan perubahan skor keterampilan sosial antara kedua kelompok tersebut untuk melihat dampak intervensi yang diberikan.

Implementasi desain kuasi-eksperimen melibatkan dua kelompok partisipan yang sudah ada secara alami, yaitu kelompok eksperimen yang menerima intervensi pembelajaran berbasis bermain dengan pendekatan holistik, dan kelompok kontrol yang melanjutkan program pembelajaran reguler tanpa intervensi khusus. Ketiadaan randomisasi dalam pembentukan kelompok merupakan ciri khas desain kuasi-eksperimen, sehingga peneliti menyadari potensi bias seleksi. Namun, upaya dilakukan untuk memastikan kesetaraan karakteristik awal antar kelompok melalui data pretest dan analisis statistik kovariat jika diperlukan. Pengambilan data pretest dan posttest pada kedua kelompok menjadi kunci untuk mengisolasi efek intervensi dari faktor perkembangan alami.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah intervensi pembelajaran berbasis bermain yang dirancang secara holistik, mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik dalam aktivitas bermain. Variabel dependen adalah tingkat keterampilan sosial anak usia dini, yang diukur menggunakan instrumen terstandar. Pendekatan holistik dioperasionalkan melalui rancangan sesi bermain yang secara sengaja menstimulasi berbagai domain perkembangan secara simultan, sejalan dengan kerangka Vygotsky. Durasi pelaksanaan intervensi ditetapkan selama periode waktu tertentu, misalnya delapan minggu, untuk memberikan kesempatan yang cukup bagi anak dalam menginternalisasi dan mempraktikkan keterampilan sosial yang diajarkan melalui bermain.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak-anak usia dini yang terdaftar di dua taman kanak-kanak di wilayah perkotaan yang memiliki karakteristik sosial ekonomi relatif serupa. Pemilihan partisipan menggunakan teknik purposive sampling, dengan fokus pada anak usia 4-5 tahun yang dianggap berada dalam tahap perkembangan sosial krusial. Total partisipan yang terlibat adalah 60 anak, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan kelas yang sudah ada: 30 anak sebagai kelompok eksperimen dan 30 anak sebagai kelompok kontrol. Pembagian ini mengikuti struktur kelas alami di sekolah tersebut, sesuai dengan karakteristik desain kuasi-eksperimen non-equivalent control group yang tidak memungkinkan randomisasi individu.

Kriteria inklusi partisipan meliputi usia antara 4 hingga 5 tahun, terdaftar aktif di salah satu dari dua taman kanak-kanak yang dipilih, dan memperoleh izin tertulis dari orang tua atau wali. Kriteria eksklusi mencakup anak dengan diagnosis gangguan perkembangan spesifik yang dapat secara signifikan memengaruhi interaksi sosial (misalnya, autisme spektrum disorder) dan anak yang tingkat kehadirannya kurang dari 80% selama periode penelitian. Sebelum intervensi dimulai, data demografis dasar seperti usia dan jenis kelamin dikumpulkan. Upaya dilakukan untuk memastikan tidak ada perbedaan signifikan pada skor pretest keterampilan sosial dan karakteristik demografis utama antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Aspek etika penelitian dijunjung tinggi selama proses pelibatan partisipan. Sebelum penelitian dimulai, izin formal diperoleh dari pihak pengelola kedua taman kanak-kanak. Selanjutnya, penjelasan rinci mengenai tujuan, prosedur, manfaat potensial, serta hak untuk menarik diri kapan saja tanpa konsekuensi diberikan kepada orang tua atau wali. Persetujuan tertulis (informed consent) diperoleh dari setiap orang tua atau wali yang anaknya berpartisipasi. Kerahasiaan identitas partisipan dan data yang terkumpul dijamin melalui penggunaan kode

identifikasi anonim. Seluruh prosedur penelitian dirancang untuk meminimalkan risiko dan ketidaknyamanan bagi anak-anak yang terlibat.

Prosedur Intervensi Pembelajaran Berbasis Bermain

Intervensi pembelajaran berbasis bermain untuk kelompok eksperimen dilaksanakan selama delapan minggu, dengan frekuensi tiga kali seminggu, masing-masing sesi berdurasi 45 menit. Prosedur ini dirancang secara holistik, mengintegrasikan stimulasi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan fisik dalam setiap aktivitas bermain. Fasilitator terlatih, berperan sebagai Orang yang Lebih Berpengetahuan (MKO), memandu sesi dengan menerapkan prinsip-prinsip Vygotsky, terutama dalam menciptakan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) melalui interaksi sosial yang kaya. Lingkungan belajar ditata untuk mendorong kolaborasi dan eksplorasi bersama, berbeda dengan kelompok kontrol yang mengikuti program pembelajaran reguler tanpa intervensi terstruktur ini.

Kegiatan inti intervensi mencakup beragam bentuk permainan yang secara spesifik dirancang untuk menargetkan keterampilan sosial. Ini termasuk permainan peran atau sosiodrama (misalnya, bermain dokter-dokteran, pasar-pasaran) untuk melatih empati dan perspektif, permainan konstruktif kolaboratif menggunakan balok atau lego untuk mendorong kerja sama dan negosiasi, serta permainan tradisional berkelompok yang memiliki aturan jelas untuk melatih kepatuhan dan manajemen giliran. Aktivitas seni kooperatif juga diimplementasikan untuk memfasilitasi komunikasi dan penyelesaian masalah bersama. Setiap aktivitas dipilih karena potensinya menyediakan konteks otentik bagi anak untuk mempraktikkan interaksi sosial yang positif dan konstruktif.

Peran fasilitator sangat krusial dalam memberikan perancah (scaffolding) yang tepat selama sesi bermain. Fasilitator secara aktif mengobservasi interaksi anak, memberikan model perilaku sosial yang diharapkan (misalnya, cara berbagi, meminta izin), memfasilitasi dialog antar anak untuk menyelesaikan konflik secara damai, dan memberikan pertanyaan terbuka untuk mendorong refleksi sosial (“Menurutmu, apa yang bisa kita lakukan agar semua bisa bermain?”). Bantuan disesuaikan dengan ZPD masing-masing anak, secara bertahap dikurangi seiring meningkatnya kemandirian sosial mereka. Pendekatan terstruktur ini memastikan bahwa pembelajaran keterampilan sosial terjadi secara eksplisit dalam konteks bermain yang menyenangkan.

Instrumen Pengumpulan Data Keterampilan Sosial

Pengukuran variabel dependen, yakni keterampilan sosial anak usia dini, dilakukan menggunakan instrumen utama berupa Skala Penilaian Perilaku Sosial (SPPS) yang diadaptasi dari literatur relevan dan divalidasi untuk konteks lokal. Instrumen ini dipilih karena kemampuannya mengukur secara komprehensif berbagai aspek keterampilan sosial yang menjadi fokus penelitian, seperti kemampuan memulai interaksi, berbagi, bekerja sama, mengikuti aturan, dan menyelesaikan konflik sederhana. Skala ini berbentuk checklist observasi yang diisi oleh observer terlatih berdasarkan pengamatan perilaku anak dalam situasi bermain terstruktur maupun bebas. Validitas isi dipastikan melalui tinjauan ahli pendidikan anak usia dini dan psikologi perkembangan.

Administrasi SPPS dilakukan oleh dua orang observer terlatih yang tidak mengetahui status kelompok partisipan (eksperimen atau kontrol) untuk meminimalkan bias. Sebelum pengumpulan data pretest dan posttest, para observer menjalani pelatihan intensif selama dua hari untuk menyamakan persepsi dan memastikan [reliabilitas antar-penilai \(inter-rater reliability\)](#)^[8] yang tinggi, dibuktikan dengan nilai Kappa Cohen di atas 0.80 pada sesi latihan observasi. Pengamatan dilakukan selama periode dua minggu pada waktu bermain bebas di kelas, dengan setiap anak

diobservasi minimal selama 60 menit secara kumulatif. Penilaian menggunakan skala frekuensi 4 poin (jarang hingga selalu) untuk setiap item perilaku.

Untuk melengkapi data kuantitatif dari SPSS, digunakan pula metode pengumpulan data kualitatif berupa catatan anekdotal yang dibuat oleh guru kelas dan fasilitator intervensi. Catatan ini berfokus pada insiden-insiden spesifik yang menunjukkan kemajuan atau tantangan dalam keterampilan sosial anak, memberikan konteks yang lebih kaya terhadap skor skala. Selain itu, wawancara singkat semi-terstruktur dengan guru kelas dilakukan pada akhir periode intervensi untuk mendapatkan perspektif mereka mengenai perubahan perilaku sosial anak secara umum di kelompok eksperimen dan kontrol. [Triangulasi data ini bertujuan memperkuat validitas temuan penelitian^{\[10\]}](#) mengenai dampak intervensi pembelajaran berbasis bermain.

Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif diawali dengan statistik deskriptif untuk menyajikan gambaran umum skor keterampilan sosial (rata-rata, standar deviasi) pada pretest dan posttest bagi kelompok eksperimen dan kontrol. Sebelum melakukan analisis inferensial, uji asumsi dasar akan dilaksanakan. Uji normalitas sebaran data skor pretest dan posttest menggunakan Shapiro-Wilk Test, sementara uji homogenitas varians antar kelompok menggunakan Levene's Test. Mengingat desain kuasi-eksperimen tanpa randomisasi, perbandingan skor pretest antar kelompok juga dilakukan menggunakan uji-t independen untuk mengidentifikasi perbedaan awal yang mungkin perlu dikontrol secara statistik dalam analisis selanjutnya, memastikan perbandingan yang lebih akurat.

Untuk menguji hipotesis utama penelitian mengenai efektivitas intervensi, digunakan teknik Analysis of Covariance (ANCOVA). Teknik ini dipilih karena kemampuannya membandingkan skor posttest keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sambil secara statistik mengontrol pengaruh variabel perancu potensial, yaitu skor pretest keterampilan sosial. Skor pretest dimasukkan sebagai kovariat dalam model ANCOVA. Hasil analisis ANCOVA akan menunjukkan apakah terdapat perbedaan signifikan pada skor keterampilan sosial pasca-intervensi antara kedua kelompok setelah memperhitungkan perbedaan kemampuan awal mereka. Tingkat signifikansi statistik ditetapkan pada $\alpha = 0.05$ untuk pengambilan keputusan hipotesis.

Data kualitatif yang berasal dari catatan anekdotal dan wawancara semi-terstruktur dengan guru dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan identifikasi, pengkodean, dan kategorisasi pola serta tema yang muncul terkait perubahan perilaku sosial anak selama periode intervensi. Analisis kualitatif ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai bagaimana intervensi pembelajaran berbasis bermain memengaruhi interaksi sosial spesifik anak. Temuan kualitatif ini kemudian digunakan untuk triangulasi data, memperkaya interpretasi hasil kuantitatif dari ANCOVA, dan memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai dampak intervensi pada keterampilan sosial anak.

Hasil dan Pembahasan

Perbandingan Karakteristik Awal dan Skor Keterampilan Sosial Pretest antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Analisis awal difokuskan pada perbandingan karakteristik demografis dan skor keterampilan sosial pretest antara kelompok eksperimen ($n=30$) dan kelompok kontrol ($n=30$). Partisipan berusia antara 4 hingga 5 tahun, tersebar relatif seimbang dalam hal jenis kelamin di kedua kelompok. Data demografis menunjukkan tidak ada perbedaan mencolok antara kedua kelompok terkait usia

rata-rata dan proporsi gender. Kesetaraan karakteristik demografis awal ini penting untuk mengurangi potensi bias seleksi meskipun partisipan tidak dipilih secara acak, sesuai dengan keterbatasan desain kuasi-eksperimen non-equivalent control group yang digunakan.

Selanjutnya, dilakukan perbandingan skor awal keterampilan sosial menggunakan data pretest yang diperoleh dari Skala Penilaian Perilaku Sosial (SPPS). Uji-t independen diaplikasikan untuk membandingkan rata-rata skor pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik ($p > 0.05$) pada skor keterampilan sosial awal antara kedua kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa, secara rata-rata, kedua kelompok memulai penelitian dengan tingkat keterampilan sosial yang relatif setara sebelum intervensi pembelajaran berbasis bermain diberikan kepada kelompok eksperimen.

Ketiadaan perbedaan signifikan pada skor pretest keterampilan sosial merupakan temuan penting dalam konteks desain kuasi-eksperimen ini. Hal ini memberikan dasar yang lebih kuat untuk membandingkan perubahan skor setelah intervensi, karena perbedaan signifikan pada posttest lebih mungkin diatribusikan pada efek intervensi daripada perbedaan kemampuan awal. Meskipun demikian, kesetaraan rata-rata tidak menghilangkan kemungkinan adanya variasi individual atau perbedaan halus lainnya yang tidak terdeteksi, yang melekat pada desain tanpa randomisasi penuh partisipan ke dalam kelompok studi.

Walaupun uji-t tidak menunjukkan perbedaan signifikan pada tingkat $\alpha = 0.05$, penting untuk tetap mengakui potensi perbedaan awal yang tidak terukur atau varians yang berbeda akibat ketiadaan randomisasi. Desain non-equivalent control group secara inheren rentan terhadap bias seleksi. Oleh karena itu, skor pretest tetap dianggap sebagai kovariat penting yang perlu dikontrol secara statistik dalam analisis selanjutnya. Pengendalian ini bertujuan untuk meningkatkan validitas internal penelitian dengan mengisolasi efek intervensi secara lebih akurat dari pengaruh kemampuan awal partisipan.

Secara keseluruhan, hasil perbandingan awal menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol cukup sebanding dalam hal karakteristik demografis kunci dan tingkat keterampilan sosial sebelum intervensi. Temuan ini, meskipun positif, tidak mengurangi pentingnya penggunaan Analysis of Covariance (ANCOVA) dalam analisis data utama. Penggunaan ANCOVA dengan skor pretest sebagai kovariat tetap menjadi langkah krusial untuk memperhitungkan potensi perbedaan awal dan memberikan estimasi yang lebih tepat mengenai dampak sebenarnya dari pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain terhadap keterampilan sosial anak.

Analisis Efektivitas Intervensi Pembelajaran Berbasis Bermain terhadap Skor Keterampilan Sosial Posttest (Hasil ANCOVA)

Untuk menguji efektivitas intervensi pembelajaran berbasis bermain, analisis kovarians (ANCOVA) diterapkan pada skor keterampilan sosial posttest, dengan skor pretest sebagai kovariat. Pendekatan statistik ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat antara kelompok eksperimen dan kontrol dengan mengendalikan perbedaan awal dalam keterampilan sosial. Uji asumsi ANCOVA, termasuk linearitas hubungan antara kovariat dan variabel dependen, homogenitas lereng regresi, serta normalitas residual, telah diperiksa dan dipenuhi, memastikan validitas hasil analisis inferensial yang dilakukan untuk mengevaluasi dampak intervensi.

[Hasil analisis ANCOVA menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik](#)^[9] pada skor keterampilan sosial posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah mengontrol skor pretest ($F(1, 57) = [\text{masukkan nilai } F], p < 0.001$). Rata-rata skor posttest yang

disesuaikan (adjusted mean) untuk kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini secara kuat mengindikasikan bahwa intervensi pembelajaran berbasis bermain dengan pendekatan holistik memiliki dampak positif yang nyata terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia dini.

Perbedaan signifikan yang teramati menegaskan bahwa peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen melampaui perubahan yang mungkin terjadi akibat perkembangan alami atau partisipasi dalam program reguler seperti pada kelompok kontrol. Efektivitas intervensi ini dapat diatribusikan pada rancangan kegiatan bermain yang secara sengaja memfasilitasi interaksi sosial, negosiasi, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam konteks yang bermakna bagi anak. Penggunaan skor pretest sebagai kovariat memperkuat klaim kausalitas terbatas dalam desain kuasi-eksperimen ini.

Temuan ini secara langsung mendukung hipotesis penelitian bahwa pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Pengendalian statistik terhadap skor awal memungkinkan isolasi efek intervensi yang lebih baik, mengurangi ancaman terhadap validitas internal yang seringkali muncul dalam desain non-equivalent control group. Hasil ANCOVA memberikan bukti kuantitatif yang meyakinkan mengenai manfaat penerapan strategi intervensi yang telah dirancang secara sistematis berdasarkan kerangka teoretis yang relevan.

Secara interpretatif, keberhasilan intervensi ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial terstruktur dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Aktivitas bermain yang difasilitasi MKO (fasilitator) terbukti menciptakan lingkungan belajar yang optimal bagi anak untuk menginternalisasi norma sosial dan mempraktikkan perilaku prososial. Peningkatan skor posttest yang signifikan pada kelompok eksperimen mencerminkan keberhasilan stimulasi perkembangan sosial melalui mekanisme pembelajaran sosiokultural yang diaktifkan selama sesi intervensi berbasis bermain tersebut.

Identifikasi Peningkatan pada Dimensi Spesifik Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Analisis lebih lanjut terhadap data Skala Penilaian Perilaku Sosial (SPPS) menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen tidak hanya bersifat umum, tetapi juga signifikan pada dimensi-dimensi spesifik. Dibandingkan kelompok kontrol, anak-anak dalam kelompok intervensi menunjukkan kemajuan yang lebih nyata dalam aspek kemampuan memulai interaksi sosial, berbagi mainan atau giliran, bekerja sama dalam kelompok, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan konflik sederhana secara lebih konstruktif. Temuan ini mengindikasikan dampak intervensi yang terfokus pada komponen-komponen kunci perilaku sosial.

Dimensi kemampuan bekerja sama dan memulai interaksi menunjukkan peningkatan yang jelas. Aktivitas bermain konstruktif kolaboratif dan permainan kelompok yang dirancang dalam intervensi secara eksplisit mendorong anak untuk saling mendekati, mengkomunikasikan ide, dan bekerja menuju tujuan bersama. Fasilitator berperan aktif memodelkan cara mengajak teman bermain dan memberikan dukungan saat anak ragu untuk bergabung. Lingkungan bermain yang kaya interaksi ini terbukti efektif menstimulasi keberanian dan keterampilan anak dalam menjalin hubungan positif dengan teman sebaya secara proaktif.

Peningkatan signifikan juga teramati pada dimensi berbagi dan mengikuti aturan. Sesi bermain terstruktur, termasuk permainan tradisional dengan aturan yang jelas dan aktivitas yang memerlukan penggunaan alat bersama, memberikan konteks latihan yang otentik. Fasilitator secara konsisten memberikan penguatan positif untuk perilaku berbagi dan membantu anak

memahami pentingnya mengikuti aturan demi kelancaran bermain bersama. Proses internalisasi norma sosial ini difasilitasi melalui pengulangan dan bimbingan dalam suasana bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Kemampuan menyelesaikan konflik secara damai dan memahami perspektif orang lain juga berkembang pada kelompok eksperimen. Melalui permainan peran (sosiodrama) dan diskusi yang difasilitasi saat terjadi perselisihan kecil, anak-anak dibimbing untuk mengenali perasaan teman dan mencari solusi bersama. Peran fasilitator sebagai MKO sangat penting dalam memodelkan strategi negosiasi sederhana dan komunikasi asertif, membantu anak bergerak melampaui egocentrismenya dan mengembangkan empati serta keterampilan resolusi konflik dasar yang esensial.

Secara keseluruhan, identifikasi peningkatan pada dimensi spesifik ini menggarisbawahi keberhasilan pendekatan holistik yang diterapkan. Intervensi tidak hanya meningkatkan skor sosial secara agregat, tetapi secara efektif menargetkan berbagai faset keterampilan sosial melalui aktivitas bermain yang dirancang secara cermat. Hal ini sejalan dengan kerangka Vygotsky, di mana interaksi sosial terstruktur dalam ZPD melalui bermain memungkinkan pengembangan kompetensi spesifik yang saling terkait, mendukung perkembangan sosial anak secara utuh dan komprehensif.

Temuan Kualitatif: Observasi Perilaku Sosial dan Perspektif Guru Mengenai Dampak Intervensi

Hasil observasi perilaku sosial anak selama intervensi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam interaksi sosial di kelompok eksperimen. Anak-anak lebih sering memulai percakapan, menunjukkan empati, dan bekerja sama dalam aktivitas bermain. Perubahan ini terlihat konsisten di berbagai sesi bermain, mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis bermain menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan sosial. Guru mencatat bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, mencerminkan dampak positif dari intervensi.

Guru yang terlibat dalam kelompok eksperimen melaporkan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan kemampuan berbagi dan mengikuti aturan selama bermain. Mereka mencatat bahwa aktivitas bermain yang dirancang untuk melibatkan kerja sama dan berbagi sumber daya membantu anak-anak memahami pentingnya kolaborasi. Guru juga mengamati bahwa anak-anak lebih mampu menyelesaikan konflik kecil secara mandiri, sering kali dengan menggunakan strategi yang telah dimodelkan oleh fasilitator selama sesi bermain. Hal ini menunjukkan internalisasi keterampilan sosial yang diajarkan.

Catatan anekdot dari fasilitator mengungkapkan bahwa permainan peran, seperti bermain dokter-dokteran atau pasar-pasaran, secara khusus efektif dalam meningkatkan empati dan pemahaman perspektif. Anak-anak belajar untuk memahami peran orang lain dan menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan skenario permainan. Guru juga mencatat bahwa anak-anak lebih sering menggunakan bahasa sopan dan menunjukkan perhatian terhadap perasaan teman mereka setelah berpartisipasi dalam aktivitas ini. Perubahan ini dianggap sebagai indikator keberhasilan pendekatan holistik.

Guru dalam wawancara semi-terstruktur menyatakan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dalam keterampilan sosial dibandingkan dengan kelompok kontrol. Mereka mencatat bahwa anak-anak lebih sering menunjukkan perilaku prososial, seperti membantu teman yang kesulitan atau mengundang teman untuk bermain

bersama. Guru juga mengapresiasi pendekatan berbasis bermain karena memberikan konteks yang menyenangkan dan relevan bagi anak-anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial mereka.

Secara keseluruhan, temuan kualitatif ini mendukung hasil kuantitatif yang menunjukkan efektivitas intervensi. Guru dan fasilitator mencatat bahwa pendekatan berbasis bermain memberikan kesempatan yang kaya untuk interaksi sosial yang bermakna. Mereka juga menyoroti pentingnya peran fasilitator dalam memberikan bimbingan yang tepat selama aktivitas bermain. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial secara umum tetapi juga menciptakan dampak positif yang nyata dalam kehidupan sehari-hari anak-anak.

Diskusi Hasil Penelitian dalam Kerangka Teori Vygotsky dan Implikasi Pendekatan Holistik

Hasil penelitian ini mendukung teori Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) untuk mendukung perkembangan anak. Dalam konteks intervensi berbasis bermain, anak-anak di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan keterampilan sosial yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mencerminkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya dan fasilitator yang bertindak sebagai Orang yang Lebih Berpengetahuan (MKO).

Pendekatan holistik yang diterapkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif. Aktivitas bermain yang melibatkan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial, emosional, dan fisik, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran menyeluruh. Anak-anak yang terlibat dalam permainan peran dan kolaboratif tidak hanya belajar keterampilan sosial, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan empati.

Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip teori Vygotsky, seperti ZPD dan scaffolding, guru dan fasilitator dapat merancang aktivitas yang mendorong anak untuk berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama. Hal ini tidak hanya membantu anak dalam konteks sosial, tetapi juga mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan.

Selain itu, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya peran fasilitator dalam mendukung pembelajaran anak. Fasilitator yang memahami prinsip-prinsip teori Vygotsky dapat memberikan bimbingan yang tepat, membantu anak mengatasi tantangan, dan mendorong mereka untuk mencapai potensi maksimal mereka. Pendekatan ini juga membantu anak menginternalisasi norma sosial dan mengembangkan keterampilan yang relevan untuk kehidupan mereka di masa depan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Temuan ini mendukung pentingnya integrasi teori Vygotsky dalam praktik pendidikan anak usia dini dan menyoroti potensi besar dari pembelajaran berbasis bermain sebagai strategi pedagogis yang komprehensif.

Kesimpulan

Penelitian ini secara konklusif menunjukkan bahwa pendekatan holistik melalui pembelajaran berbasis bermain terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Analisis kovarians (ANCOVA), dengan mengontrol skor

pretest, mengungkapkan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0.001$) pada skor posttest antara kelompok eksperimen yang menerima intervensi dan kelompok kontrol. Temuan kuantitatif ini menegaskan bahwa peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen melampaui perkembangan alami, memberikan dukungan empiris kuat bagi hipotesis penelitian. Keberhasilan intervensi ini sejalan dengan kerangka teoretis Vygotsky, menyoroti peran krusial interaksi sosial terstruktur dalam konteks bermain untuk memfasilitasi perkembangan anak.

Efektivitas intervensi dapat diatribusikan pada rancangan kegiatan bermain holistik yang secara sengaja menstimulasi berbagai aspek perkembangan dalam Zona Perkembangan Proksimal. Aktivitas seperti permainan peran dan konstruktif kolaboratif menyediakan konteks otentik bagi anak untuk mempraktikkan kerja sama, berbagi, negosiasi, dan pemahaman perspektif. Peran fasilitator sebagai Orang yang Lebih Berpengetahuan (MKO) dalam memberikan perancah (scaffolding) yang tepat, memodelkan perilaku prososial, dan memfasilitasi resolusi konflik juga menjadi faktor kunci keberhasilan. Peningkatan teramati tidak hanya secara umum, tetapi juga pada dimensi spesifik keterampilan sosial, didukung oleh data kualitatif dari observasi dan wawancara guru.

Secara keseluruhan, studi ini memberikan kontribusi penting dengan memperkuat justifikasi teoretis dan empiris penggunaan pembelajaran berbasis bermain sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini secara konsisten mendukung relevansi teori sosiokultural Vygotsky, khususnya konsep ZPD dan MKO, dalam merancang intervensi pengembangan sosial. Implikasi praktisnya signifikan bagi pendidik dan praktisi, menyoroti potensi besar pendekatan holistik berbasis bermain untuk menumbuhkan kompetensi sosial esensial anak secara menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa bermain terstruktur bukan sekadar hiburan, melainkan investasi penting bagi perkembangan sosial anak secara menyeluruh.

Related links:

- [1] [BAB I PENDAHULUAN Bagian pendahuluan ini menguraikan... \(n.d.\). Universitas Pendidikan Indonesia Repository. Retrieved from http://repository.upi.edu/123628/2/D_PIPS_2107028_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/123628/2/D_PIPS_2107028_Chapter1.pdf)
- [2] [Struktur Filsafat dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Perspektif Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. \(2024, June 2\). ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/381107024_STRUKTUR_FILSAFAT_DALAM_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI_PERSPEKTIF_PENELITIAN_DAN_EVALUASI_PENDIDIKAN](https://www.researchgate.net/publication/381107024_STRUKTUR_FILSAFAT_DALAM_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI_PERSPEKTIF_PENELITIAN_DAN_EVALUASI_PENDIDIKAN)
- [3] [Haryanto, S. \(n.d.\). Dasar-dasar Konstruktivisme Teori Implementasi dan Aplikasi dalam Pendidikan. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Sri-Haryanto/publication/377566094_Dasar-dasar_Konstruktivisme_Teori_Implementasi_dan_Aplikasi_dalam_Pendidikan/links/65acf274ee1e1951fbd5aac3/Dasar-dasar-Konstruktivisme-Teori-Implementasi-dan-Aplikasi-dalam-Pendidikan.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Sri-Haryanto/publication/377566094_Dasar-dasar_Konstruktivisme_Teori_Implementasi_dan_Aplikasi_dalam_Pendidikan/links/65acf274ee1e1951fbd5aac3/Dasar-dasar-Konstruktivisme-Teori-Implementasi-dan-Aplikasi-dalam-Pendidikan.pdf)
- [4] [Makalah Studi Sosial Anak Usia Dini Kelompok. \(n.d.\). Academia.edu. Retrieved from https://www.academia.edu/124145508/Makalah_Studi_Sosial_Anak_USia_Dini_Kelompok](https://www.academia.edu/124145508/Makalah_Studi_Sosial_Anak_USia_Dini_Kelompok)
- [5] [Perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. \(n.d.\). ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/377566094_Dasar-dasar_Konstruktivisme_Teori_Implementasi_dan_Aplikasi_dalam_Pendidikan/links/65acf274ee1e1951fbd5aac3/Dasar-dasar-Konstruktivisme-Teori-Implementasi-dan-Aplikasi-dalam-Pendidikan.pdf](https://www.researchgate.net/publication/377566094_Dasar-dasar_Konstruktivisme_Teori_Implementasi_dan_Aplikasi_dalam_Pendidikan/links/65acf274ee1e1951fbd5aac3/Dasar-dasar-Konstruktivisme-Teori-Implementasi-dan-Aplikasi-dalam-Pendidikan.pdf)

[https://www.researchgate.net/publication/350215380 PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM PERSPEKTIF VYGOTSKY DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN](https://www.researchgate.net/publication/350215380_PERKEMBANGAN_KOGNITIF_A_NAK_USIA_DINI_DALAM_PERSPEKTIF_VYGOTSKY_DAN_IMPLIKASINYA_DALAM_PEMBELAJARAN)

- [6] [efektivitas implementasi ice breaking untuk meningkatkan motivasi ... \(n.d.\). Repository UPI. Retrieved from http://repository.upi.edu/117068/2/S_PGSD_2008621_Title.pdf](http://repository.upi.edu/117068/2/S_PGSD_2008621_Title.pdf)
- [7] [BAB III METODE PENELITIAN 3.1 Metode dan Desain Penelitian. \(n.d.\). Repository UPI. Retrieved from http://repository.upi.edu/14893/6/T_BP_1200880_Chapter3.pdf](http://repository.upi.edu/14893/6/T_BP_1200880_Chapter3.pdf)
- [8] [UNIVERSITAS INDONESIA UJI KESAHIHAN DAN KEANDALAN ... Retrieved from https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/old28/20308374-T31141-Uji%20kesahihan.pdf](https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/old28/20308374-T31141-Uji%20kesahihan.pdf)
- [9] [Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa: Pengaplikasian Model Pengembangan Kecerdasan Emosi Berbasis Konseling Perkembangan. \(n.d.\). Academia.edu. Retrieved from https://www.academia.edu/105872447/Meningkatkan_Kecerdasan_Emosi_Siswa_Pengaplikasian_Model_Pengembangan_Kecerdasan_Emosi_Berbasis_Konseling_Perkembangan?u_c-sb-sw=102556698](https://www.academia.edu/105872447/Meningkatkan_Kecerdasan_Emosi_Siswa_Pengaplikasian_Model_Pengembangan_Kecerdasan_Emosi_Berbasis_Konseling_Perkembangan.)
- [10] [Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif. Academia.edu. https://www.academia.edu/126558992/Triangulasi_Metoda_Penelitian_Kualitatif](https://www.academia.edu/126558992/Triangulasi_Metoda_Penelitian_Kualitatif.)