Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 6961-6969
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Anak Usia Dini

Akhtim Wahyuni[1]✉, Nevie Fitria Sari[1]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Abstrak
Keterampilan sosial memegang peranan penting dalam kehidupan anak usia dini, anak dapat dapat berkomunikasi, bersosialisasi, serta berinteraksi bersama teman sebaya atau orang lain yang ada di lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan *Make A Match*. Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode penelitian untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus I kegiatan bermain *Make A Match* dibagi menjadi enam kelompok, satu kelompok terdiri dari dua anak. Saat kegiatan berlangsung anak mencari pasangan sesuai kartu yang telah diperoleh dan mencari *partner* sesuai pasangannya. Siklus satu nilai yang belum memenuhi target yang direncanakan. Dilanjutkan tindakan siklus dua, peneliti membagi menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari tiga anak. Kartu yang dibagi terdapat tiga jenis, yaitu: kartu bergambar, kartu bayangan, dan kartu angka. Di siklus ini anak mencari pasangan sesuai dengan jumlah gambar berwarna dan jumlah gambar bayangan yang dicocokkan dengan angkanya. Hasil tindakan menunjukkan peningkatan keterampilan social sesuai dengan target yang direncanakan.
Kata Kunci : *keterampilan sosial; bermain kooperatif; make a match*

Abstract
Social skills is important role in the life of early childhood because with the ability of social skills children can communicate, socialize, and interact with their peers or other people in the surrounding environment. This study aims to improve children's social skills through the Make A Match game the researchers used the *Make A Match* game to improve children's social skills. The researcher uses classroom action research as one of the research methods to get the expected results. The research was carried out in two cycles. One of the actions carried out in a planned and never done before. In the first cycle which means that it has not met the planned target. The researcher continued to provide action in cycle II. After the second cycle of research the percentage of the average value of the children became 82%, so that the average value of the first cycle and second cycle increased. From the results obtained, there is an increase which proves that this research is successful with the *Make A Match* Game which can increase according to the target set by the researcher in social skills.
Keywords: *social skills; make a match games; cooperative game*

Copyright (c) 2022 Akhtim Wahyuni & Nevie Fitria Sari

✉ Corresponding author :
Email Address : awahyuni@umsida.ac.id (Sidoarjo, Indonesia)
Received 18 January 2022, Accepted 30 June 2022, Published 3 December 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Pendahuluan

Bangsa Indonesia telah mengakui pentingnya pendidikan bagi anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Hasriana, Syam & Shinthia, 2014). Masa usia ini disebut sebagai masa keemasan atau sering disebut *Golden Age* dimana otak anak mengalami perkembangan paling cepat dan pesat di sepanjang sejarah kehidupannya (Fauziddin, 2016). Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.

Pada masa usia *emas* anak merupakan masa pembentukan mental anak dalam mengenal lingkungan sekitarnya melalui bidang pendidikan (Rochmawati et al., 2017). Dimana anak dibantu dalam mengenal lingkungan sekitar, teman, hal-hal baru anak akan sangat mudah menerima dan meniru apa yang dilihatnya, apalagi diajarkan (Marlina, 2014) . Oleh karenanya, proses pendidikan anak usia dini menjadi suatu penentu yang paling berarti dan harus dioptimalkan pada seluruh kemampuan anak terutama pada perkembangan keterampilan sosialnya.

Perkembangan keterampilan sosial anak mencakup semua kemampuan anak dalam aktivitas berhubungan dengan orang lain, dalam berkomunikasi, menjalin hubungan dengan oranglain, menghargai diri sendiri maupun oranglain, mendengarkan pendapat, memberi dan menerima umpan balik *(feedback),* dan bertindak (Abdul A, 2017). Termasuk kemampuan untuk mengungkapkan perasaannya, seperti marah, rasa sayang, suka, puas, senang, sabar, dan percaya (Fachrurrazi, 2012). Anak memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa, mereka sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir dari semua mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang dia lihat mereka dengar dan seolah-olah tidak pernah berhenti belajar (Mayar, 2013). Oleh karenanya, memberikan stimulus terhadap anak di usia dini merupakan wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tua maupun melalui lembaga Pendidikan anak usia dini. Sebaliknya, jika sejak kecil tidak mendapatkan stimulus yang tepat, maka akan mendapatkan kesulitan dalam menghadapi permasalahan hidup di masa mendatang (Bateman, 2020).

Keterampilan sosial anak merupakan kemampuan yang harus dibiasakan sejak dini dan harus dimiliki oleh setiap anak karena menjadi salah satu modal untuk berinteraksi dengan orang lain, jika anak tidak memiliki keterampilan sosial maka tidak akan bisa membawa diri dalam lingkungannya (Majidah S, 2021). Keterampilan sosial yang baik dan dimiliki anak ia mampu untuk memulai, membangun, menyokong pertemanan dan kemampuan membangun hubungan interpersonal dengan orang lain (Aghniarrahmah et al., 2021). Anak yang memiliki keterampilan sosial ia berani membuka ruang untuk berkomunikasi dengan teman, adanya umpan balik yang diberikan saat berinteraksi bersama teman, berani bertindak dan bekerja sama (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018). Indikator utama dari sebuah keterampilan sosial yaitu anak mampu berinteraksi dan mampu membawa diri pada lingkungan sekitarnya (Elliot, 2011).

Teori Brofenbrenner menjelaskan bahwa perkembangan keterampilan sosial dipengaruhi oleh lingkungan dimana tempat seorang hidup (John W. Santrock, 2007). Sejalan dengan hal tersebut, Vygotsky memperkuat bahwa lingkungan membawa peran penting dalam perkembangan anak (Papalia & Feldman, 2017). Anak belajar menemukan hal-hal baru melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi mendorong anak untuk terus belajar dari pengalaman baru yang dilihat dan dilakukan (Aghniarrahmah et al., 2021). Dari pernyataan di atas, perkembangan akan optimal untuk dicapai anak berkaitan dengan lingkungan sosialnya yaitu saat anak mampu berinteraksi dengan baik dalam lingkungannya. Keterampilan sosial yang ditemukan oleh anak saat bersosialisasi berperan dalam menentukan hubungan dengan orang lain, sebab masa emas ini anak dikenalkan dengan orang-orang baru dan pengalaman-pengalaman baru (Adistyasari, 2013).

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Anak diharapkan mempunyai keterampilan sosial yang baik dan bisa diterima di lingkungannya, selain itu anak dilatih untuk mampu bersosial (Bestiani et al., 2015). Karena kemampuan bersosial sangat penting untuk ditanamkan sejak dini sebab dapat mendorong anak untuk berani bersosial saat bertemu dengan siapapun (Hatice, 2016). Keterampilan sosial anak akan berkembang secara penuh jika anak mendapat dukungan besar dari orangtua dan lingkungan sekitar (Green, 2019). Contoh sederhana anak ketika anak saat bermain, anak memberikan *feedback* ketika temannya belum mendapatkan mainan karena tadi anak dipinjamkan mainan oleh teman. Contoh lain terlihat saat anak terbiasa bergotong royong bersama-sama untuk membereskan mainan.

Keterampilan sosial anak tidak terlepas dari peran orangtua dan keluarga, *support system* utama dalam perkembangan keterampilan sosial anak yaitu keluarga yang selalu siap mendukung dan memberikan dorongan agar anak tumbuh serta berkembang dengan optimal dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Yolanda, E 2020). Kemampuan yang mencerminkan keterampilan sosial anak (berani berinteraksi, mau bekerja sama, mau mengikuti arahan dan menunjukkan sikap disiplin) (Adrianindita, 2015). Keterampilan sosial yang baik dapat terlihat ketika anak berkomunikasi (bertanya dan menjawab), perilaku mampu menahan diri, mendengarkan saat teman berbicara, membuka diri untuk menerima teman dan bisa mengikuti arahan yang diberi (Adrianindita, 2015).

Keterampilan sosial merupakan kemampuan berinteraksi sosial dengan siapapun yang sangat penting dikembangkan sejak dini, sebab keterampilan sosial merupakan suatu pondasi utama untuk kehidupan anak Selanjutnya (Istianti et al., 2016). Dengan anak memiliki keterampilan sosial yang baik sejak dini maka anak akan memiliki kualitas hidup yang baik, karena keterampilan sosial yang baik dapat membentuk rasa percaya diri pada anak, dengan rasa percaya diri yang dimiliki anak mampu berinteraksi dengan baik bersama orang lain (Rochmawati et al., 2017).

Hasil observasi yang telah dilakukan di TK 'Aisyiyah 3 Bulusidokare Sidoarjo diperoleh data 3 anak dari 12 siswa sudah memiliki keterampilan sosial sedangkan 9 anak belum memiliki keterampilan sosial. Selengkapnya disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Keterampilan sosial

Jumlah Siswa	Belum memiliki keterampilan sosial	Sudah memiliki keterampilan sosial
12 siswa	25% (3 anak)	75% (9 anak)

Hal yang nampak pada rendahnya keterampilan sosial anak di TK 'Aisyiyah 3, permasalahan yang muncul diantaranya: (1) anak tidak dapat bekerjasama dengan teman di kelas, (2) belum dapat memberikan respon ketika berinteraksi, berbicara, berkomunikasi dan menjawab, (3) belum bisa mengikuti arahan dan tidak mampu menunjukkan perilaku disiplin. Biasanya guru melatih keterampilan sosial anak dengan saling bergotong-royong membereskan semua mainan setelah selesai digunakan, tetapi hal tersebut masih belum berhasil mengembangkan keterampilan sosial anak.

Anak setiap hari akan terlihat sibuk dalam dunia bermain mereka, namun sebenarnya mereka bukan semata-mata bermain saja melainkan mereka sedang belajar namun belajar melalui bermain (Rachmi & Urpiah, 2020). Oleh karena itu, peneliti memberikan tindakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui metode bermain kooperatif tipe *Make A Match.* Bermain kooperatif merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan secara berkelompok dan bentuk kelompoknya kecil yang berisi dua sampai tiga anak, dalam melaksanakan bermain kooperatif anak harus bersama dalam kegiatan satu tim untuk mencapai tujuan bersama

Pada bermain kooperatif akan melibatkan anak secara aktif dalam berhubungan dengan teman sebayanya dalam merencanakan, membicarakan serta melaksanakan suatu kegiatan bermain (Nilasari et al., 2020). Bermain kooperatif memiliki fungsi dimana individu

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

mempunyai tugas dan perannya masing-masing untuk tujuan bersama. Dengan demikian bermain kooperatif baik untuk meningkatkan pengembangan keterampilan sosial pada anak (Mayar, 2013).

Sebagai upaya peningkatan keterampilan sosial pada anak, peneliti menerapkan metode bermain kooperatif tipe *Make A Match (mencari pasangan)* yang dikembangkan oleh Lorna Curran, bermain mencari pasangan ini yaitu mencari dan mencocokkan kartu bergambar dan kartu bayangan yang sama dengan kartu yang dibawa oleh temannya dalam suasana yang ramai dan menyenangkan(Istianti et al., 2016). Bermain *Make A Match (mencari pasangan*) sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena motode ini memberi kesempatan pada anak bekerjasama dan berinteraksi bersama temannya (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Bermain kooperatif tipe *Make A Match* memiliki banyak manfaat untuk anak dan beraneka ragam yaitu: (1) belajar menyesuaikan diri, menggabungkan, menyatukan diri bersama teman yang lain, (2) bermain kelompok memperoleh pengalaman baru, (3)meningkatkan rasa keberanian dan kebersamaan di dalam kelompok, (4)mampu memahami diri sendiri dan orang lain, (5)mampu menghargai dan menyetujui keputusan dari orang lain (Akhmad Muhaimin, 2011).

Langkah permainan koopratif tipe *Make A match* sangatlah mudah saat anak melaksanakan kegiatan anak diajak bermain di ruangan terbuka agar anak dapat bermain aktif dan bergerak bebas, anak-anak bermain menggunakan kartu bergambar dan kartu bergambar bayangan anak disuruh mencari pasangan kartu yang dibawa oleh temannya, setiap individu mendapatkan satu kartu yang akan dicocokkan gambar yang sama dengan temannya (Aisyah et al., 2014). Terdapat suatu tata tertib bahwa anak harus dapat berinteraksi bersama temannya dan memberikan respon, karena berinteraksi menjadi nilai penting untuk mempengaruhi keterampilan sosial anak dan mempengaruhi keberhasilan permainan. Terdapat perubahan keterampilan sosial anak saat kegiatan berlangsung, adanya interaksi antar teman, dapat menyesuaikan diri serta mengikuti arahan yang diberi.

Penelitian ini dikembangkan dari penelitian terdahulu yang berhasil dilakukan oleh Dollman, penelitian tentang keterampilan sosial melalui bermain kooperatif tipe *Make a Match,* yang memberikan hasil yang signifikan mulai dari Pra siklus dengan rata-rata persentase (39,2%), Siklus I (50,5%), dan Siklus II (79,4%). Pada penelitian ini anak diajak untuk masuk menggabungkan diri bersama teman. Dari latar belakang di atas, maka untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare Sidoarjo, peneliti memberikan tindakan berupa Metode Bermain Kooperatif Tipe *Make A Match.*

Metodologi

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari dua siklus disetiap siklus menggunakan empat masing-masing komponen di dalamnya yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek data penelitian ini siswa usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare Sidoarjo, yang berjumlah 12 anak masing-masing dengan jumlah 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare, yang berlokasi di Jl. Kelurahan Bulusidokare No.25 Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, wawancara, observasi dan dokumentasi. Saat aktivitas anak berlangsung peneliti menilai aktivitas menggunakan lembar instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai kemampuan anak yang mengacu pada indikator keterampilan sosial anak. Tabel 2 dan 3 disajikan indikator dan kriteria penilaian siswa.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Tabel 2. Indikator Keterampilan Sosial (Elliot, 2008)

No	Indikator
1	Mampu memberikan respon ketika berinteraksi
2	Mampu bekerja sama dengan rekan sebayanya
3	Mampu mengikuti arahan dan menunjukkan sikap disiplin

Tabel 3. Kriteria Keterampilan sosial

Indikator	1	2	3	4
Anak mampu memberikan respon ketika berinteraksi	Anak belum mampu memberikan respon ketika berinteraksi	Anak mulai secara perlahan memberikan respon dengan gerak tubuh	Anak sudah mampu memberikan respon pada satu atau dua temannya	Anak mampu memberikan respon pada saat berinteraksi pada semua temannya dengan baik.
Anak mampu bekerjasama Dengan rekan sebayanya	Anak belum mampu bekerja Sama dengan rekan sebayanya	Anak mulai mampu bekerja samadengan rekannya dengan perintah dari guru.	Anak mampu bekerjasama dengan rekannya satu atau dua teman.	Anak mampu menunjukkan kerja sama dengan semua rekan sebayanya
Anak mampu mengikuti arahan dan menunjukkan sikap disiplin	Anak belum mampu mengikuti arahan yang diberikan	Anak mulai mampu mengikuti satu atau dua arahan yang diberikan	Anak mampu mengikuti semua arahan yang diberikan	Anak mampu mengikuti semua arahan dan mampu menunjukan sikap disiplin

Dari hasil pengumpulan data, keberhasilan dari hasil ketuntasan belajar keseluruhan siswa dari indikator yang telah ditentukan. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\mathrm{F}}{\mathrm{N}} \mathrm{X}\, 100\ \%$$

Keterangan :
P = Presentase
F = Jumlah yang diperoleh dari hasil belajar siswa
N = Jumlah anak keseluruhan

Hasil dan Pembahasan

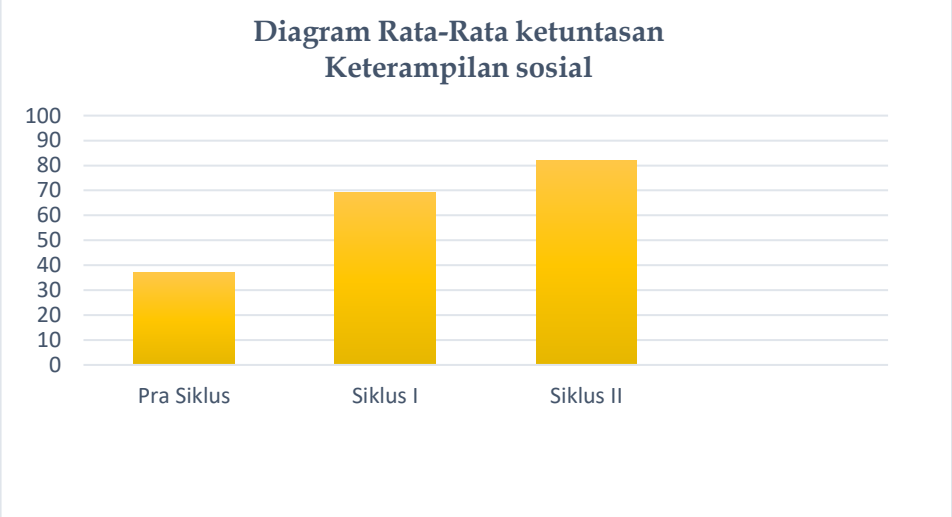
Hasil dari penerapan permainan *Make A Match* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan rata-rata persentase pada pra siklus 37%, pada siklus I rata-rata persentase 69%, dan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus II 82%, hal ini membuktikan adanya peningkatan pada keterampilan sosial anak karena anak selalu dilibatkan dalam berkomunikasi bersama teman maupun orang lain. Pada masa *golden age* ini anak memiliki tingkat emosi yang kuat untuk bermain bersama dengan teman, serta saat bercakap-cakap anak selalu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan penyampaian pesan kepada temannya. oleh karena itu peneliti berhasil pada kegiatan siklus II. Tabel 1 hasil rekapitulasi kegiatan *Make A Match.*

Berdasarkan grafik 1 menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial anak mengalami perubahan mulai dari tindakan persiklusnya sebesar 37%, Siklus I 69%, hingga Siklus II 82%. Peningkatan yang dihasilkan sangat baik dan berhasil, melebihi tingkat keberhasilan yang telah ditentukan. Permainan Kooperatif tipe *Make A Match* dinyatakan efektif meningkatkan keterampilan sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare Sidoarjo.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Nilai Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan *Make a Match* Prasiklus, Siklus I, Siklus II

		Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
No	Nama Anak	Perolehan nilai	%	Perolehan nilai	%	Perolehan nilai	%
1	By	5	42%	6	50%	11	93%
2	Zf	4	33%	10	84%	10	84%
3	Gl	5	42%	7	59%	11	93%
4	Gb	4	33%	9	75%	8	68%
5	Al	4	33%	10	84%	8	68%
6	Rs	6	50%	6	50%	10	84%
7	Rys	5	42%	8	67%	9	75%
8	Nd	3	25%	7	59%	11	93%
9	Mi	3	25%	10	84%	11	93%
10	Ry	5	42%	8	67%	10	84%
11	Nd	5	42%	10	83%	9	75%
12	Qd	4	33%	7	59%	10	84%
		Hasil Persentase Prasiklus 37% (Kurang baik)		**Hasil Persentase Siklus I 69% (Baik)**		**Hasil Persentase Siklus II 82% (Sangat Baik)**	



Gambar 1. Grafik Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Hasil dari penerapan permainan *Make A Match* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan rata-rata persentase pada pra siklus 37%, siklus satu 69%, dan siklus dua 82%, hal ini membuktikan adanya peningkatan pada keterampilan sosial anak karena anak selalu dilibatkan dalam berkomunikasi bersama teman maupun oranglain. Masa *golden age* ini anak memiliki tingkat emosi yang kuat untuk bermain bersama dengan teman, serta saat bercakap-cakap. Anak selalu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan penyampaian pesan kepada temannya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare pada anak kelompok A melalui permainan *Make A Match,* pada siklus I di pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran harian, kegiatan siklus I dimulai dengan berdoa, membaca surat-surat pendek, membaca dua kalimat syahadat, pembiasaan doa sehari-hari, bernyanyi rukun Islam dan rukun iman dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan guru menyiapkan kartu yang akan digunakan bermain bersama,

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

anak dibagi kelompok menjadi kelompok kartu bergambar dan kelompok kartu bayangan, kartu dibagi kepada setiap individu, penjelasan tata cara bermain. Pada siklus I kegiatan bermain Make A Match di bagi menjadi enam kelompok satu kelompok terdiri dari dua anak. Saat kegiatan berlangsung anak mencari pasangan sesuai kartu yang telah diperoleh dan mencari partner sesuai pasangannya. Pada siklus I belum berhasil karena belum memenuhi target yang ingin dicapai, hal ini disebabkan anak sedang proses menyesuaikan diri terhadap permainan yang baru mereka temui dan dimainkan bersama di sekolah. Oleh karena itu peneliti membuat tindakan selanjutnya yaitu tindakan pada siklus II dimana pada tahap ini peneliti memperbanyak kelompok membagi kelompok menjadi 3 orang di dalam satu kelompok. Peneliti membuat tindakan ini supaya lebih efektif dalam keterampilan sosial anak pada permainan *Make A Match.*

Pada siklus II kegiatan dilaksanakan sama seperti siklus pertama, peneliti menambah jumlah kelompok yang awalnya berpartner dua orang dalam satu kelompok, peneliti membagi menjadi empat kelompok, satu kelompok terdiri dari tiga anak. Kartu yang dibagi terdapat tiga macam yaitu (1) kartu bergambar, (2) kartu bayangan, (3) angka. Di siklus ini anak mencari pasangan sesuai dengan jumlah gambar berwarna dan jumlah gambar bayangan yang dicocokkan dengan angkanya. Dari kegiatan *Make A Match* ini anak dapat berinteraksi antar teman, memberikan respon saat ditanya, bekerjasama bersama teman mencari pasangan yang cocok, dan dapat mengikuti arahan yang diberi.

Ada beberapa alasan pentingnya bermain untuk anak usia dini: 1) Cara belajar anak yang paling efektif adalah melalui bermain 2) Dengan bermain anak dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangannya yaitu dari norma agama dan moral, fisik motorik baik motorik halus maupun motorik kasar, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. 3) Bermain juga mengajarkan anak tentang keterampilan hidup, mengenal aturan, bersosialisasi, bekerjasama, disiplin (Hsu & Chen, 2020). Bermain kooperatif *Make a Match* merupakan salah satu jenis permainan untuk melatih anak agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Melatih berfikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial (fachrudin, 2009). Bermain kooperatif *Make A Match* anak belajar berlatih bekerjasama di dalam kelompok, berpikir kritis, cepat dan tanggap, anak dapat belajar berkomunikasi dalam memberikan jawaban, bertanya dan memberikan solusi (Nazayanti et al., 2017). Pada saat terlibat kegiatan anak juga belajar berinteraksi dengan teman lain, di hubungan interaksi antar anak satu dengan anak lain mengajarkan anak bagaimana cara memberi memberi tanggapan, menerima dan menolak persetujuan (Yuli Setiawan, 2016) Sehingga hal ini perkembangan keterampilan sosial anak akan meningkat, sebab adanya respon yang diterima dan diberikan. Secara umum, bermain memiliki manfaat sebagai aktivitas menggerakkan badan, pelepasan energi, pengurangan ketegangan ekspresi diri, dan kesegaran fisik. Anak berkembang mulai dari kegiatan main yang dilakukan sendiri hingga bermain bersama. Bermain bersama berpasangan atau bermain dalam kelompok dapat menumbuhkan kemampuan sosial anak (Irmansyah et al., 2020)

Simpulan

Penerapan permainan *Make A Match* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pada pelaksanaannya menambahkan jumlah personalnya pada tiap siklusnya. Awalnya 1 kelompok terdiri dari 2 anak secara berpasangan dirubah menambahkan jumlah personalnya menjadi 3 anak. Dengan jumlah tersebut dapat melatih keterampilan sosial anak untuk saling berinteraksi dan memberikan respon saat kegiatan berlangsung. Anak juga dapat saling bertanya dan menjawab dalam mencari dan mencocokkan pasangan kartu. Dari permainan ini terlihat peningkatan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik atas dukungan berbagai pihak. Penulis sampaikan terimakasih penulis ucapkan kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan support pada penulis, sehingga penelitian ini lancer. Kepada Kepala serta dewan guru TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Bulusidokare Sidoarjo, terima kasih telah banyak membantu dan memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah.

Daftar Pustaka

Adistyasari, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, *87*(1), 285–293. http://lib.unnes.ac.id/18768/1/1601910003.pdf

Adrianindita, S. (2015). Early Childhood Education Papers Usia 2-3 Tahun Melalui Metode Bercerita Di Kb Siti. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, *4*(2), 32–37. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia/article/view/7499

Aghniarrahmah, C., Fridani, L., & Supena, A. (2021). Perkembangan Kemandirian dan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pengasuhan Dual Career Family. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 389–400. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1319

Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2014). Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. In *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (pp. 1–43). Universitas Terbuka. http://repository.ut.ac.id/4707

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 20. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3

Aziz, A. (2017). Implementasi Inovasi Pada Model-Model Pendidikan Anak Usia Dini Di Taman Pengasuhan Anak (Tpa) Serama Kementerian Kesehatan Ri. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *11*(2), 201–214. https://doi.org/10.21009/jpud.112.01

Bateman, A. (2020). Young children's affective stance through embodied displays of emotion during tellings. *Text and Talk*, *40*(5), 643–668. https://doi.org/10.1515/text-2020-2077

Bestiani, D., Thamrin, M., & Yuniarni, D. (2015). Peningkatan Kerjasama dengan Teman melalui Permainan Pipa Bocor di Tk Negeri 01 Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, *4*(10), 1–12. https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11906

Fachrurrazi, A. (2012). *Strategi Pembelajaran anak Usia Dini*. Gading Press.

Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 29. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.47

Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 162. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76

Hasriana, D., Syam, N., & Shinthia, R. (2014). Meningkatkan Kedisiplinan Melalui Metode Bercerita Pada Kelompok Bermain Di PAUD Amanah Kota LubukLinggau. *Repository Universitas Bengkulu*, 38. http://repository.unib.ac.id/8543

Hsu, H.-L., & Chen, Z.-H. (2020). Applying component-based strategy to design an educational board game for children to learn Chinese characters. *28th International Conference on Computers in Education, ICCE 2020,* Vol. 1, pp. 448–453. Asia-Pacific Society for Computers in Education. https://scholar.lib.ntnu.edu.tw/en/publications/applying-component-based-strategy-to-design-an-educational-board--2

Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools . *Cakrawala Pendidikan*, *39*(1), 39–53.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.2300

https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210

Istianti, T. (Universitas P. I., Hamid, S. I. (Universitas P. I., & Abdillah, F. (Universitas P. I. (2016). Menelisik Moral Sosial Kewarganegaraan Dalam Permainan Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, *1*(2), 86–96. http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/1527

John W. Santrock. (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. In *Jakarta : PT. Erlangga.* Erlangga.

Majidah S, K. . S. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 di TK Anugrah Medan. *Jurnal Raudhah*, *9*(2). https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i2.1305

Marlina, S. (2014). Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Puzzle Buah Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *XIV*(2), 109–114. https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4319

Mayar, F. (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, *20*(3), 459–464. https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43

Nazayanti, Thamrin, M., & Purwanti. (2017). Peningkatan Kemampuan Bekerjasama melalui Kegiatan Bermain Balok pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–12. https://doi.org/10.31000/ceria.v5i2.546

Nilasari, R., Hukmi, H., & N, Z. (2020). Analisis Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Profesi Orang Tua Di Kecamatan Kapur Ix Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *3*(2), 358–366. https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1370

Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2017). *Menyelami Perkembangan Manusia Buku 2*.

Rachmi, T., & Urpiah, S. (2020). Penerapan Bermain Bebas Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk.Mekarjaya Kec.Sepatan Kab.Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 22. https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.2856

Rochmawati, I., Sutarto, J., & A, T, C. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Primary Education*, *2*(6), 147–158. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/17568

Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permaianan Tradisional. *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*, 1–8. https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52