

ISSN : 2089-1431 (print) ISSN : 2598-4047 (online)

**PAUDIA**

Volume 9, No. 1 Juli 2020, pp. 36-49

DOI: <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.4899>



---

## Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Logico

Munifah Bahfen<sup>1</sup>

1 PG PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email : [munifah.bahfen@yahoo.com](mailto:munifah.bahfen@yahoo.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan keterampilan Sosial mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ FIP UMJ, dengan menggunakan permainan logico. Metode dalam penelitian ini adalah dengan penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrument observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Hasil yang dicapai dari rata-rata pada pra siklus adalah 40 % , meningkat pada siklus 1 menjadi 60 % dan semakin meningkat pada siklus kedua yaitu 80 % . Permainan logico membuat mahasiswa menjadi aktif dalam menyampaikan pendapat sekaligus mengembangkan kemampuan berkomunikasi untuk menjalin kerjasama dalam kelompok, memiliki sikap sabar dan toleransi ketika terjadi perbedaan pendapat dalam menyelesaikan suatu persoalan.

**Kata Kunci:** berkomunikasi, kerjasama, bermain logico.

### Abstract

*The purpose of this study was to find out how to improve the social skills of 3rd semester students of PG PAUD FIP UMA FIP UMJ, using the logico game. The method in this research is classroom action research (CAR), data collection techniques are carried out by observation, interview and documentation. This research was conducted for 2 cycles. The results achieved from the average pre-cycle pda is 40%, increased in the first cycle to 60% and increasingly increased in the second cycle, namely 80%. The logico game makes students active in expressing opinions and at the same time develops the ability to communicate to establish cooperation in groups, to have patience and tolerance when differences of opinion occur in resolving a problem.*

**Keywords:** communicating, cooperation, playing logico.

---

### History

*Received 2019-11-25, Revised 2020-01-22, Accepted 2020-06-02*

---

## PENDAHULUAN.

Keluarga merupakan lembaga sosial yang paling awal dikenal dan dekat dengan anak, maka peranannya dalam pendidikan dan proses pembentukan pribadi tampak dominan. Tumbuh dan berkembangnya manusia baik fisik, psikis atau mental, sosial dan spiritual, yang akan menentukan bagi keberhasilan bagi kehidupannya, sangat ditentukan oleh lingkungan keluarga.

Keluarga merupakan dasar pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga keluarga terutama ibu harus menerapkan pola pengasuhan yang tepat. Karena keluarga adalah tempat

pertama kali anak belajar, dan keluarga yang dapat menciptakan generasi-generasi penerus yang berkualitas, berkarakter kuat, sehingga pada akhirnya bermanfaat dalam kehidupan masyarakat, dan pada akhirnya membawa kejayaan sebuah bangsa.

Keterampilan sosial sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial setiap anak karena dapat dikatakan sebagai modal untuk mengatasi perbedaan individu, merupakan dasar untuk untuk hidup berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, mengontrol diri, bertukar pikiran, mengatasi resolusi konflik, dan anak mampu untuk menghadapi problem hidup serta memiliki kepercayaan diri. Adapun keterampilan sosial dapat diperoleh melalui proses belajar dari keluarga, teman sebaya, sekolah dan lingkungan anak.

Masih adanya anggapan dari orang tua bahwa kemampuan kognitif anak akan sangat menentukan masa depannya sehingga orang tua mengirim anaknya ke sekolah, dengan harapan anak akan mendapatkan bekal yang cukup untuk menghadapi masa depannya. Padahal bekal yang paling penting adalah kematangan sosial emosional yang dapat dilatih dari rumah dengan pola pengasuhan yang tepat, sehingga anak dapat berhasil dalam menghadapi segala tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis. Kematangan sosial emosional merupakan modal kesiapan mental dalam proses belajar.

Apabila anak memiliki masalah dalam perkembangan sosial emosionalnya maka akan mengalami kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial dan tidak dapat mengontrol emosinya. Sebaliknya anak yang memiliki kemampuan sosial emosional yang baik, maka akan mengenal bagaimana perasaannya, dan mengontrol perasaannya, sehingga anak ini lebih mudah mengatasi masalah-masalah yang dihadapi baik masalah pelajaran maupun masalah hubungan dengan kawan-kawannya. Dan mereka akan terhindar dari masalah kenakalan remaja seperti tawuran, obat bius, minuman keras dan perilaku seks bebas. Hal ini sesuai dengan pendapat Erikson dalam George S. Morrison

kepribadian dan keterampilan sosial anak tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan sebagai respon terhadap permintaan, harapan, nilai dalam masyarakat dan institusi sosial seperti keluarga, sekolah dan program pendidikan anak. Orang dewasa terutama orang tua dan guru, adalah bagian penting dari lingkungan dan oleh karenanya memegang peranan penting dalam membantu atau menghalangi anak mengembangkan kepribadian dan kemampuan kognitifnya. Pola pengasuhan yang tepat dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara holistic (menyeluruh semua spek perkembangan yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan kreativitas). Betapa pentingnya dinamika keluarga yang meningkatkan kualitas perkembangan anak, manajemen keluarga, aktivitas pengasuhan, serta nilai-nilai yang berlaku memiliki pengaruh yang positif, dan aspek sosial emosional anak tidak bisa dipisahkan dalam kualitas tumbuh kembang anak.

Ada sebuah hadits yang mengatakan wanita adalah tiang negara, artinya peran wanita dalam keluarga sangatlah penting dalam proses pembentukan kepribadian seorang anak, hal ini sangat tergantung pada peran perempuan sebagai ibu. Hubungan yang erat antara ibu dengan anak dapat menciptakan ikatan emosi yang erat dan akan menentukan pembentukan keperibadian lebih lanjut. Orang tua yang membimbing anaknya dalam mengatasi konflik di usia dini sangat menentukan kesuksesan anak dalam kehidupan sosial di masa dewasanya kelak

Kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama sangat dibutuhkan oleh semua manusia. Hal ini dikarenakan manusia adalah makhluk sosial. Kemampuan sosial bukanlah bawaan sejak lahir, tetapi dapat dilatih sejak kecil dengan menggunakan berbagai macam media. Seperti ditulis pada *Harian Kompas* (Kamis 7 November 2019) hasil wawancara dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dunia industri jarang mengeluhkan hal-hal seperti pengetahuan Sumber Daya Manusia atas bidang pekerjaan dan kemampuan teknisnya, yang dikeluhkan adalah Sumber Daya Manusia kita yang minim inisiatif, tidak bisa bekerja di dalam Tim, tidak percaya diri dalam mengambil keputusan, tidak komunikatif dalam mengutarakan gagasan, dan tidak disiplin dalam menghargai waktu. Padahal aspek-aspek ini adalah kunci dari profesionalisme.

Berdasarkan fenomena yang ada maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah kemampuan sosial mahasiswa dapat ditingkatkan dengan bermain Logico. Bagaimana cara meningkatkan kemampuan berkomunikasi, menjalin kerja sama antar mahasiswa PG PAUD FIP UMJ melalui bermain Logico.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial mahasiswa melalui bermain Logico, dan untuk meneliti bermain Logico yang efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial mahasiswa terutama dalam berkomunikasi dan bekerjasama di PG PAUD FIP UMJ.

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk semua kalangan, yaitu dapat memberikan gambaran secara kognitif pentingnya memiliki kemampuan sosial terutama agar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dapat menjalin berkomunikasi, serta dapat kerjasama dengan bermain Logico.

Pengertian Keterampilan Sosial Manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. perkembangan manusia tidak dapat dipisahkan dari pertumbuhannya. Pertumbuhan adalah perubahan secara kuantitatif misalnya pertumbuhan rambut, gigi. Sedangkan perkembangan adalah gejala perubahan yang relative teratur Manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan adalah perubahan secara kuantitatif sedangkan perkembangan adalah perubahan yang relatif teratur.

Perubahan dipengaruhi oleh usia, tingkat kematangan dan pengalaman anak, dan berkesinambungan. Aspek-aspek perkembangan adalah; fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan adalah: hereditas/keturunan, lingkungan fisik dan sosial. Kematangan emosi dan sosial adalah merupakan modal untuk kesiapan mental dalam proses belajar, dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan akademis atau kesuksesan anak di sekolah.

Menurut Tarigan dalam *Berbicara Sebagai Keterampilan Berbahasa* (2008:21) keterampilan sosial adalah kemampuan berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Keterampilan menuntut agar kita mengetahui; (1) apa yang harus dikatakan, (2) bagaimana cara mengatakannya, (3) apabila mengatakannya, (4) kapan tidak mengatakannya.

Keterampilan sosial menurut Joice S Osland dalam *The Organizational Behavior Reader* (2000:372) adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan yang baik. Sedangkan menurut Combs and Slaby dalam *Keterampilan Sosial Pada Anak Sekolah Menengah Akhir* (1995:1) keterampilan social adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks social dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Yuki dalam *Leadership In Organization* (2002: 276) mengatakan keterampilan social adalah keterampilan antar pribadi dan merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dalam proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi orang lain tentang apa yang dikatakan dan dilakukannya, dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif serta kemampuan membangun hubungan yang efektif dan kooperatif. **Keterampilan social** dapat meningkatkan mobilitas terutama bila seseorang memiliki kualifikasi formal bagi keahliannya.

Menurut Sujiono dalam *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (2007:73) dikatakan keterampilan social sebagai suatu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam situasi social, keterampilan untuk merasa dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain, kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satu yang paling sesuai. Keterampilan social dapat berkembang dengan baik apabila memperhatikan hal berikut (1) interaksi individu dalam suatu kelompok, hal ini bisa terlaksana apabila individu dalam kelompok telah dibekali dengan keterampilan berbicara, cara memberi pertolongan, (2) suasana dalam suatu kelompok hendaknya memberi kesan semua anggota dianggap setara. Untuk itu penting untuk saling menerima dan menghargai pendapat masing-masing, menerima perbedaan dan mengontrol diri.

Elskin dan Elskin dalam *Social Studies Competencies and Skill* (1977:208) mengidentifikasi keterampilan social dengan beberapa ciri: (1) perilaku interpersonal merupakan perilaku yang menyangkut keterampilan yang dipergunakan selama melakukan interaksi social.

Perilaku ini disebut juga dengan perilaku menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan member dan menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin. (2) perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi social, misalnya keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sejenisnya. Dengan kemampuan ini, anak dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi social tertentu. (3) Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, merupakan perilaku yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas. (4) Peer acceptance merupakan perilaku yang berhubungan dengan penerimaan sebaya, misalnya member salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain. (5) keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan social yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsive, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap lawan bicara.

Menurut Erikson dalam George S marrison dalam Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (2012:83) kepribadian dan keterampilan sosial anak tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan sebagai respon terhadap permintaan, harapan, nilai dalam masyarakat dan institusi sosial seperti keluarga, sekolah dan program pendidikan anak.

Orang dewasa terutama orang tua dan guru, adalah bagian penting dari lingkungan dan oleh karenanya memegang peranan penting dalam membantu atau menghalangi anak mengembangkan kepribadian dan kemampuan kognitifnya. Menurut Janice J Beaty dalam Observasi Perkembangan Anak Usia Dini (2013:169) perilaku prososial adalah mencakup perilaku seperti empati, dimana anak mengekspresikan kasih sayang dengan menghibur atau menyenangkan seseorang dalam kesusahan atau dengan mengungkapkan perasaan anak lainnya selama konflik interpersonal. Kemurahan hati dimana anak-anak berbagi atau memberikan miliknya kepada seseorang. Kerja sama dimana anak-anak bergiliran secara sukarela atau memenuhi permintaan dengan riang dan kepedulian dimana anak-anak membantu seseorang menyelesaikan tugas atau membantu seseorang yang membutuhkan.

Menurut Syamsu Yusuf dalam Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja (2014 : 122) perkembangan sosial sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Dengan demikian keterampilan social mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan baik dalam berinteraksi dengan orang lain, misalnya membantu orang lain, kerja sama, mengambil keputusan, berkomunikasi, dan partisipasi. Seorang anak dikatakan memiliki keterampilan social yang tinggi apabila ia dapat berkomunikasi dengan baik sesuai aturan dengan sesamanya di dalam sebuah kelompok. Jadi sarana kelompok adalah sebagai wadah untuk berkomunikasi yang merupakan syarat yang harus ada di dalam memproses keterampilan social anak. Individu yang memiliki keterampilan social akan lebih efektif karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan.

Menurut Pamela May dalam *Child Development* (2011: 42) pengembangannya sosial anak dapat dilalui dengan beberapa aspek yaitu: persepsi diri artinya anak akan menerima rangsangan dan dorongan sebagai citra diri yang positif. Toleransi, sensitif, empati adalah kemampuan sosial yang dapat dipelajari dengan adanya interaksi dengan sesama.

Jadi keterampilan social adalah pengetahuan tentang perilaku manusia, proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap dan motivasi orang lain. Selain itu kemampuan social memelihara hubungan positif, memberikan fungsi secara cukup dalam masyarakat dan keterampilan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat keterampilan sosial ini dapat dipejari dengan adanya interaksi dengan sesama, terutama di dalam keluarga, dimana orang tua dan guru memegang peranan penting untuk mengembangkannya. Pengertian Bermain

Masa kanak-kanak adalah masa bermain, karena dengan bermain anak bersosialisasi, melatih keterampilan fisik, sosial dan kognitif serta emosinya. Seperti dikatakan Vigotsky dalam Yus (2011:10) bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak.

Sedangkan menurut Gallahue dalam Hartati (2007:56) bermain adalah suatu aktivitas yang berlangsung lama dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Menurut Dockett dan Flear dalam Sujono (2013:144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan memberikan kegembiraan serta merupakan kebutuhan bagi anak. karena dengan bermain anak dapat memperoleh pengetahuan, melatih keterampilan fisik, sosial, emosi, berkomunikasi.

### **Tujuan Bermain**

Menurut Moeslihatoen (2004:25) bermain memiliki tujuan : (1) membantu pertumbuhan anak, (2) member kebebasan anak untuk berindak, (3) member kesempatan kepada anak untuk menguasai diri secara fisik, (4) memperluas minat dan pemusatan perhatian anak, (5) menjernihkan pertimbangan anak, (6) meningkatkan perkembangan bahasa, (7) mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentuk hubungan antar pribadi, (8) agar anak dapat dinamis dalam belajar.

Menurut Montolalalu (2008:1.3) bermain mempunyai arti sebagai berikut : (1) anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, (2) anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya, (3) memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, social dan emosionalnya, (4) anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik, (5) secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bermain bagi anak memiliki tujuan untuk membantu pertumbuhan anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk bertindak, menguasai diri secara fisik, memperluas minat dan pemusatan perhatian, meningkatkan keterampilan berkomunikasi serta memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam lagi.

### **Fungsi Bermain**

Bagi Anak Usia Dini bermain adalah suatu kegiatan yang serius dan mengasyikan serta mnejadi kebutuhannya. Menurut Sujiono (2009:145) fungsi bermain adalah sebagai berikut : (1) dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, dan keseimbangan, karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya, (2) dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisitif, karena saat bermain anak sering berpura-pura menjadi orang lain, , binatang atau karakter orang lain. Anak juga melihat dari sisi orang lain/empati, (3) dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya, (4) dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri, karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, berlatih peran social sehingga anak menyadari kemampuan dan kelebihanannya.

### **Manfaat Bermain Bagi Anak**

Menurut Montolalu (2009:1.19) manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut : (1) dapat memicu kreativitas anak, karena dapat memacu anak untuk menemukan ide-ide dan menggunakan daya khayalnya, (2) dapat mencerdaskan otak, bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir, (3) dapat menanggulangi konflik misalnya tingkah laku yang sering muncul adalah bersaing, agresif, kerjasama, marah dan keinginan untuk diterima di lingkungan social. Tingkah laku tersebut dapat diatasi dengan bermain, (4) untuk melatih empati, anak dapat menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa, (5) mengasah pancaindra: kelima idera yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, pengucapan dan perabaan yang perlu diasah sejak masa bayi.(6) sebagai media terapi atau pengobatan, karena bermain dapat mengatasi konflik dan kecemasannya, (7) bermain melakukan penemuan, karena bermain dapat menghasilkan ciptaan baru.

### **Karakteristik Bermain**

Jeffree, M.Conkey dan Hewson dalam Sujiono (2009:146) mengatakan ada enam karakteristik bermain pada anak yaitu : (1) bermain muncul dalam diri anak, keinginan bermain harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain dengan caranya sendiri, (2) bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati, untuk itulah bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan

bagi anak, (3) bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, karena dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, (4) bermain harus difokuskan pada proses dari pada hasil, dalam bermain anak mengembangkan perkembangannya dan memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan, (5) bermain harus didominasi oleh pemain yaitu anak itu sendiri, (6) bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain, anak harus terjun langsung dalam bermain untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan bar.

### **Pengertian Bermain logico**

<http://dunia-anak-cerdas.blogspot.com/2009/02/logico-pemainan-kecerdasan-anak.html>

Logico adalah sistem belajar baru, yang dikembangkan di Jerman sejak tahun 1993. Perangkat ini terdiri atas papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik. Cara menggunakannya sangat mudah, sehingga membuat anak-anak asyik bermain sambil memikirkan jawaban dari berbagai pertanyaan dalam permainan edukatif ini. Logico diakui dunia internasional dengan memperoleh berbagai penghargaan international.



Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, Logico membuat anak-anak betah "bermain", sekaligus mengembangkan imajinasi, mengasah logika, dan meningkatkan keterampilan mereka. Cara penyajiannya yg khas juga membuat anak-anak dapat belajar mandiri, hampir tak perlu pendampingan.

Logico dirancang agar dinikmati sebagai permainan yang mengasikkan, dengan memperhatikan: (1) Menumbuhkan kreativitas dan imajinasi, (2) mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik, (3) mengasah kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah, (4) mengembangkan kemampuan mengidentifikasi permasalahan secara visual, (5) menumbuhkan semangat pantang menyerah dan usaha mandiri, (6) dalam kelompok, membangun kemampuan berinteraksi dengan orang lain melalui diskusi dan perdebatan yang menyenangkan, (7) dalam kelompok menjadi wahana latihan berkomunikasi, (8) menggairahkan karena gambar warna warni, pilihan topic, dan tingkat kesulitan yang amat bervariasi, (9) aman dan tidak mudah rusak, (10) mudah dimainkan.

Logico terdiri atas (1) sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar, (2) papan yang terbuat dari plastik terdapat celah yang dapat diselipi lembar-lembar soal, (3) pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel, (4) lembar kertas memuat soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain, (5) pada sisi satu (soal) terdapat kasus (disebelah kiri) dan pilihan jawaban (disebelah kanan), (6) soal dapat juga berupa kaitan antara gambar-gambar disebelah kiri dan kanan, (7) seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ yang terletak di Jl.KH Ahmad Dahlan, Cirendeu Ciputat. Waktu penelitian adalah mulai bulan September sampai November 2019. Penelitian ini menggunakan model tindakan yaitu penelitian tindakan kelas atau PTK (Classroom Action Research). Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar (2013: 42), penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas 4 tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi.

Menurut Arikunto (2006: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam Kunandar (2013: 43), penelitian tindakan adalah suatu bentuk self-inquiry kolektif yang dilakukan oleh para partisipan di dalam situasi sosial untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi di mana praktik itu dilaksanakan.

Menurut Rapoport (1970) dalam Hopkins (1993) dalam Kunandar (2013: 46) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain sebagai kolaborator dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

### **Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan berdasarkan pada definisi konseptual dan definisi operasional.

### **Definisi Operasional**

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, memiliki kemurahan hati, kepedulian, empati dan tanggung jawab secara efektif, dalam kontes yang dapat diterima oleh masyarakat dan institusi sosial.

### **Definisi Konseptual**

Jadi keterampilan social adalah pengetahuan tentang perilaku manusia, proses antar pribadi, kemampuan memahami perasaan, sikap dan motivasi orang lain. Selain itu kemampuan sosial memelihara hubungan positif, memberikan fungsi secara cukup dalam masyarakat dan keterampilan berkomunikasi, berbagi, bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat keterampilan sosial ini dapat dipejari dengan adanya interaksi dengan sesama, terutama di dalam keluarga, dimana orang tua dan guru memegang peranan penting untuk mengembangkannya.

## **Jenis Instrumen**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis-jenis instrumen, berupa: (1) Wawancara Peneliti menggunakan pedoman wawancara. Yang dimaksud dengan wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal atau dapat pula diartikan wawancara adalah tanya jawab antara peneliti dengan kolaborator. Wawancara dilakukan terhadap kolaborator dan mahasiswa. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data secara langsung mengenai masalah penelitian. (2) Observasi adalah suatu tindakan pengamatan atau peninjauan secara langsung yang dilakukan dengan cermat. Tindakan observasi dilakukan guna memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang kondisi yang ada pada objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator. Dalam penelitian ini peneliti dan kolaborator menggunakan lembar observasi berupa instrumen peningkatan keterampilan sosial (3) Dokumentasi adalah sesuatu yang dapat dijadikan sebagai pemberi atau pengumpul bukti dan keterangan mengenai penelitian, dokumentasi yang dimaksud yaitu video dan foto kegiatan penelitian.

## **Teknis Analisis Data**

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian tindakan kelas, sebab menganalisis berarti mengidentifikasi dan mengetahui keberhasilan penelitian. Dengan dianalisis dapat diketahui perubahan-perubahan dan perbaikan pembelajaran guna untuk meningkatkan keterampilan social yang sesuai dengan indikator, aspek keterampilan social melalui bermain logico pada peserta didik yang mungkin terjadi selama pelaksanaan penelitian pada setiap siklusnya.

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif,

yaitu suatu metode yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh yang bertujuan untuk mengetahui cara menerapkan proses “Peningkatan Keterampilan social melalui Bermain Logico Pada mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ”. HASIL DAN

## **PEMBAHASAN**

### **Analisis Data**

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 diketahui adanya peningkatan dalam keterampilan social mahasiswa semester 3 melalui bermain logico, namun belum terlihat signifikan. Hasil penelitian dari 18 indikator rata-rata pra siklus sebesar 40 %, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 60 %. Hasil penelitian pada siklus I belum mencapai target yang diharapkan. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian siklus II untuk mencapai target yang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan keterampilan social mahasiswa semester 3.

Berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial mahasiswa semester 3 melalui permainan logico. Hasil penelitian tersebut pada siklus II rata-rata kelas menjadi 80 % dari 18 indikator yang diujikan. Pada siklus II terlihat bahwa keterampilan sosial mahasiswa meningkat dilihat dari pra siklus persentase rata-rata hanya 40 % pada siklus I menjadi 60 % pada siklus II menjadi 80%. Jika dilihat secara keseluruhan persentase yang diperoleh pada penelitian siklus II telah mencapai 80% kenaikan tersebut mencapai 20 % dari hasil penelitian pada siklus I. Hasil penelitian pada siklus II melebihi dari target yang diharapkan yaitu 75%. Oleh karena itu penelitian untuk meningkatkan keterampilan sosial mahasiswa semester 3 telah selesai pada siklus II ini. I

### **Interpretasi Data**

Sehubungan dengan hasil presentasi data penelitian peningkatan keterampilan sosial mahasiswa PG PAUD semester 3 FIP UMJ melalui permainan logico sesuai yang ditargetkan peneliti, maka peneliti dapat disebut berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan keterampilan sosial mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ melalui permainan logico telah terlihat pada siklus I, dibanding sebelum diberikan tindakan pada siklus I hasil yang diperoleh sebesar 60 % dari target yang ditentukan yaitu 75 %. Kemudian dilakukan lagi tindakan pada siklus II dengan dibuatkannya perencanaan baru dengan lembar-lembar beraneka warna yang menarik dan lebih meningkatkan kesulitannya, terlihat adanya peningkatan yang sangat pesat yaitu mencapai tingkat keterampilan sosial mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ melalui permainan logico yaitu 82% melebihi target yang diharapkan yaitu 75%. Maka dengan permainan logico dapat meningkatkan keterampilan sosial.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan permainan logico untuk meningkatkan keterampilan sosial mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ dapat disimpulkan sebagai berikut: Keterampilan sosial adalah keterampilan untuk bisa bekerja sama, dapat berkomunikasi, memiliki empati dan simpati, toleransi, sabar dan ramah, yang bertujuan untuk dapat bekerja sama dengan tim, dapat menyampaikan informasi dengan jelas, memiliki rasa empati dan simpati, memiliki sikap toleransi, dan sabar serta ramah di lingkungan masyarakat.

Permainan logico adalah salah satu media pembelajaran dengan papan dan lembar-lembar gambar beraneka warna yang menarik, cara menggunakannya sangat mudah, sehingga membuat anak asyik bermain sambil memikirkan jawaban dari pertanyaan. Permainan logico mengembangkan imajinasi, mengasah logika dan meningkatkan keterampilan sosial serta mengembangkan kemampuan berpikir logis yang mengarah pada pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian ternyata dapat meningkatkan keterampilan sosial mahasiswa semester 3 PG PAUD FIP UMJ dengan hasil penelitian pada tahap pra siklus hanya mencapai 40%, kemudian meningkat menjadi 60 % pada siklus pertama dan meningkat kembali menjadi 80 % pada siklus kedua.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: Bagi Perguruan Tinggi, semoga dengan adanya penelitian ini Perguruan Tinggi dapat menerapkan kembali permainan logico yang telah diberikan sehingga pembelajaran lebih aktif dan dapat membantu mahasiswa memiliki keterampilan sosial. Sehingga lembaga pendidikan atau sekolah dapat menyiapkan generasi-generasi yang berkualitas untuk mencapai Indonesia yang emas.

Bagi pendidik, penggunaan permainan logico mudah untuk diterapkan pada mahasiswa khususnya pada semester 3, karena media ini juga dapat membangun kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain melalui kegiatan yang menyenangkan.

Bagi orang tua dan masyarakat, memberikan informasi dan masukan untuk lebih mengetahui betapa pentingnya keterampilan sosial, agar anak memiliki perilaku yang lebih baik dan menyiapkan anak untuk menjadi generasi yang berkualitas.

Bagi peneliti, semoga hasil penelitian ini dapat diterapkan sebagai bahan perbaikan dalam proses belajar mengajar serta dapat memberikan informasi kepada rekan-rekan di lingkungan sekitar.

### **Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, maka menurut peneliti permainan Logico dapat diterapkan pada mahasiswa untuk lebih melihat perkembangan social mahasiswa terutama dalam memaksimalkan keterampilan social mereka. Terutama di mahasiswa PG PAUD FIP UMJ. Selain itu dengan digunakannya permainan Logico mahasiswa cenderung menikmati sebagai permainan yang menyenangkan. Bahkan mahasiswa betah berlama- lama dengan permainan logico walaupun waktunya sudah habis. Peneliti mengucapkan terima kasih Kepada Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara. 2006.
- Hartati, Sofia, 2007. How To Be A Good Teacher and To Be A Good Mother, seri Panduan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Enno Media
- Janice J Beaty . Observasi Perkembangan Anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013 <http://dunia-anak-cerdas.blogspot.com/2009/02/logico-pemmainan-kecerdasan-anak.html>

<https://adhychezz.wordpress.com/pemikiran/apa-itu-berpikir-logis-kritis-dan-kreatif/>

Kunandar. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers. 2013

May Pamela. Child Development in practice. London: Routledge, 2011

Moeslihatoen, 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak, Jakarta:PT Rhineka Cipta

Montolalu, B.E.F,at all.2013, Bermain dan Permainan Anak, Jakarta Universitas Terbuka Morrison

S.George, Early Childhood Education Today. Toronto: Merrill Publishing Company. 1988

Nurani Sujiono, Yuliani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks. 2012.

Santrock, John W. Psikologi Pendidikan edisi kedua. Jakarta: Kencana. 2007.

Sumadayo, Samsu. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta : Graha Ilmu. 2013

Tarigan, Guntur. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa 2008. Jbeaty

J anice. Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana Prenada 2013.

Yusuf Syamsu. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012