
**OPTIMALISASI PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL PADA ANAK DENGAN
RETICENT BEHAVIOR MELALUI PLAY SKILLS: SOCIAL SKILLS FACILITATED PLAY**

Onik Imanniar¹, Endah Mastuti²

Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga^{1,2}

e-mail: *onik.imanniar-2022@psikologi.unair.ac.id¹, endah.mastuti@psikologi.unair.ac.id²

Received : 7 Januari 2025

Accepted : 21 April 2025

Published : 30 April 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan sosial-emosional anak dengan *reticent behavior* melalui metode *Social Skills Facilitated Play*. Subjek penelitian adalah KRN, anak perempuan berusia 5 tahun 5 bulan yang cenderung mengamati teman tanpa berinteraksi. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen *Single Case Experiment*, dengan intervensi bermain yang difasilitasi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Selama 5 sesi intervensi, KRN menunjukkan peningkatan signifikan dalam interaksi sosial, seperti berani mengajak teman bermain, berbagi, dan mengekspresikan diri dengan lebih percaya diri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Social Skills Facilitated Play* efektif dalam membantu anak dengan perilaku *reticent* mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan intervensi berbasis permainan untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini.

Kata Kunci: *reticent behavior, social skills facilitated play, anak*

**OPTIMIZING SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT IN CHILDREN WITH RETICENT
BEHAVIOR THROUGH PLAY SKILLS: SOCIAL SKILLS FACILITATED PLAY EARLY
INTERVENTION**

ABSTRACT

This study aims to optimize the social-emotional development of children with *reticent behavior* through the *Social Skills Facilitated Play* method. The subject of the study was KRN, a 5-year-5-month-old girl who tends to observe friends without interacting. The study used a *Single Case Experiment* approach, with facilitated play interventions to improve children's social skills. During 5 intervention sessions, KRN showed significant improvements in social interactions, such as daring to invite friends to play, sharing, and expressing themselves more confidently. The results of this study indicate that *Social Skills Facilitated Play* is effective in helping children with *reticent behavior* develop social and emotional skills. This study is expected to contribute to the development of play-based interventions to support the social-emotional development of early childhood.

Keywords: *reticent behavior, social skills facilitated play, children*

Introduction

Reticent behavior, sering dikategorikan sebagai salah satu bentuk permainan nonsosial (*nonsocial play*) (Coplan et al., 2014). Dalam konteks ini, perilaku pendiam merujuk pada kecenderungan anak untuk menghindari keterlibatan aktif dengan teman sebaya selama bermain. Anak-anak dengan perilaku ini biasanya tampak ragu-ragu, menonton teman sebaya bermain tanpa ikut serta, atau sekadar diam tanpa tujuan jelas. Jenis perilaku ini sering kali menjadi perhatian karena dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial yang penting selama masa kanak-kanak. Dua bentuk atau tipe utama penarikan diri sosial pada masa kanak-kanak awal, yaitu salah satunya adalah keengganan sosial (*reticence*) *Reticence* merupakan reaksi waspada dan cemas terhadap situasi yang menantang, yang ditandai dengan perilaku sebagai pengamat dan ketidakterlibatan dalam lingkungan sosial. Anak-anak dengan tingkat *reticence* yang tinggi cenderung mengamati orang lain yang sedang bermain dari kejauhan atau berada di dekat mereka tanpa berinteraksi.

Perilaku ini sering dikaitkan dengan masalah penyesuaian sosial-emosional dan kesulitan di lingkungan sekolah (Asendorpf, 1991; Coplan, Prakash, O'Neil, & Armer, 2004; Gazelle & Ladd, 2003). Hal ini dapat memicu perkembangan persepsi diri yang negatif terhadap kompetensi sosial mereka, yang pada gilirannya dapat menyebabkan masalah internalisasi, seperti kesepian dan depresi (Coplan et al., 2004; Kochanska & Radke-Yarrow, 1992; Rubin, Chen, McDougal, Bowker, & McKinnon, 1995). Anak-anak dengan perilaku pendiam sering menunjukkan perilaku seperti menjadi pengamat saat teman-temannya bermain tanpa ikut terlibat (perilaku penonton) atau tampak bingung dan tidak memiliki tujuan yang jelas (perilaku kosong) (Coplan, Rubin, Fox, Calkins, & Stewart, 1994; Hart et al., 2000).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku pendiam merupakan manifestasi kecemasan sosial yang muncul baik dalam situasi baru (H. Chen, Sun, Zhang, & Chen, 2015; Coplan et al., 1994) maupun situasi yang sudah dikenal (Coplan & Rubin, 1998). Penelitian ini memfokuskan pada perilaku pendiam anak-anak dalam situasi teman sebaya yang tidak dikenal. Perilaku ini secara konseptual dan empiris telah dikaitkan dengan konstruk seperti rasa malu (Coplan et al., 2004), kewaspadaan (Stevenson-Hinde & Shouldice, 1993), dan kesendirian yang penuh kecemasan (Gazelle & Ladd, 2003) dalam situasi yang menantang.

Jika perilaku ini terjadi lebih sering dari biasanya, bisa menyebabkan anak kesulitan berinteraksi dengan teman-temannya. Padahal, salah satu fungsi penting dari kelompok teman sebaya adalah

memberikan informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga (Santrock, 2019). Anak bisa mendapatkan umpan balik tentang kemampuan mereka dengan membandingkan apa yang mereka lakukan dengan teman sebayanya (apakah lebih baik, sama, atau kurang baik).

Menurut Asendorpf (1991), *reticence* dapat muncul karena adanya konflik antara motivasi mendekat dan menghindar; anak-anak yang pendiam terdorong untuk mendekati orang lain untuk berinteraksi, tetapi keinginan mereka untuk mendekat terhalang oleh rasa takut atau kecemasan. Manifestasi perilaku *reticence* ini serupa dengan yang ditemukan dalam studi mengenai rasa malu yang bertentangan, hambatan perilaku, kewaspadaan, dan kesendirian yang cemas (Gazelle et al., 2010; Kagan et al., 2007). Anak-anak dengan *reticent behavior* sering kali menghadapi kesulitan dalam membangun hubungan sosial, yang dapat berdampak pada perkembangan emosional dan akademik mereka di kemudian hari. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang tidak hanya membantu mereka mengatasi kecemasan sosial, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial secara bertahap dalam lingkungan yang mendukung.

Salah satu intervensi yang telah terbukti efektif dalam membantu anak-anak dengan *reticent behavior* adalah terapi awal berbasis permainan yang dikenal sebagai *Social Skills Facilitated Play*. Intervensi ini menawarkan pendekatan yang berbasis pengalaman bermain untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak yang mengalami hambatan dalam interaksi sosial (Coplan et al., 2010). Program ini pertama kali diuji coba oleh Coplan et al. (2010) dengan melibatkan 22 anak prasekolah yang menghadapi hambatan sosial yang cukup signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak yang mengikuti intervensi ini mengalami peningkatan dalam interaksi sosial dan keterampilan komunikasi mereka.

Strategi intervensi yang paling umum digunakan untuk membantu anak-anak yang cenderung menarik diri dari lingkungan sosial adalah *Social Skills Facilitated Play* (SST). Program ini dirancang untuk membekali anak-anak dengan keterampilan yang diperlukan agar mereka dapat berinteraksi dengan orang lain secara lebih efektif dan percaya diri. Dalam pelaksanaannya, SST melibatkan latihan komunikasi, baik secara verbal seperti berbicara dan mengekspresikan pendapat, maupun secara non-verbal seperti membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan menjaga kontak mata. Program *Social Skills Facilitated Play* (SST) juga mencakup berbagai metode pembelajaran, seperti bimbingan langsung dari instruktur atau terapis, pemodelan atau pemberian contoh perilaku sosial yang baik, serta latihan dalam memecahkan masalah sosial. Anak-anak akan diajarkan bagaimana memahami situasi sosial, merespons

dengan tepat, dan mengatasi berbagai tantangan dalam interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik dan merasa lebih nyaman dalam bergaul.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa program SST dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak dan remaja yang mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Bienert & Schneider (1995), Christoff et al. (1985), serta Schneider & Bryne (1987) menemukan bahwa intervensi ini cukup efektif dalam membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Penelitian lebih lanjut oleh Li et al. (2016) di China juga mendukung efektivitas intervensi ini. Dalam penelitian tersebut, anak-anak pemalu yang mengikuti *Social Skills Facilitated Play* mengalami peningkatan frekuensi interaksi dengan teman sebaya serta perilaku prososial selama sesi bermain bebas dengan teman sebaya yang baru. Selain itu, mereka juga menunjukkan kemampuan sosial-komunikatif yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian Hikmah dan Widayat (2023), yang menunjukkan bahwa setelah mengikuti serangkaian aktivitas dalam empat sesi *Social Skills Facilitated Play*, subjek mengalami perkembangan positif dalam keterampilan sosialnya. Temuan ini semakin menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu anak-anak dengan *reticent behavior* mengatasi kesulitan sosial yang mereka hadapi.

Reticent behavior pada anak usia dini dapat berdampak pada perkembangan sosial-emosional mereka, yang berpotensi mengarah pada kesulitan berinteraksi dengan teman sebaya, kesepian, serta meningkatkan risiko gangguan psikologis. Terapi berbasis permainan, seperti *Social Skills Facilitated Play*, terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak-anak yang mengalami hambatan dalam interaksi sosial. Meskipun telah banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan program ini di budaya Barat, penerapannya dalam konteks budaya Indonesia, khususnya bagi anak dengan perilaku *reticent*, masih minim. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengeksplorasi efektivitas program *Social Skills Facilitated Play* dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan *reticent behavior*.

Methods

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan pendekatan *Single Case Experiment* atau eksperimen subjek tunggal. Jenis penelitian ini pada prinsipnya mempelajari individu dalam dua kondisi, yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, untuk mengamati pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat yang diukur pada kedua kondisi tersebut (Sukmadinata, 2013).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah KRN, seorang anak perempuan berusia 5 tahun 5 bulan yang merupakan salah satu siswa TK-A di Kota Surabaya. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa TK yang menunjukkan karakteristik *reticent behavior*, yang ditandai dengan kecenderungan diam, menghindari interaksi sosial, serta tampak ragu-ragu atau cemas dalam situasi sosial. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi guru dan konfirmasi dari orang tua. Subjek juga jarang memulai percakapan, lebih banyak mengamati dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dan sering menundukkan kepala atau diam saat diajak berbicara oleh teman maupun guru. Selain itu, subjek juga mengalami hambatan dalam mengikuti instruksi kelas, terutama jika diminta berbicara atau menjawab pertanyaan di depan umum.

Pemilihan subjek dalam penelitian ini juga didasarkan pada kriteria yang relevan dengan studi tentang *reticent behavior*. Berdasarkan kriteria yang dikembangkan oleh Asendorpf (1991), anak-anak dengan *reticent behavior* menunjukkan konflik antara keinginan untuk berinteraksi dan kecemasan sosial yang menghambat mereka untuk benar-benar terlibat dalam komunikasi sosial. Hal ini tampak jelas pada subjek, yang terlihat ingin berpartisipasi tetapi sering kali mundur ketika dihadapkan pada situasi sosial yang lebih kompleks. Selain itu, riwayat perkembangan sosial subjek juga menunjukkan bahwa ia memiliki keterbatasan dalam interaksi dengan teman sebaya sebelum masuk sekolah, yang dapat berkontribusi pada pola perilaku *reticent* yang diamati.

Intervensi

Pemilihan intervensi dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan *Social Skills Facilitated Play*, sebagaimana yang dikembangkan oleh Coplan dkk. (2010). Intervensi ini dipilih karena memiliki dasar empiris dalam meningkatkan keterampilan sosial anak-anak yang menunjukkan *reticent behavior*. Program ini dirancang untuk mengurangi kecemasan sosial dan meningkatkan partisipasi anak dalam

interaksi sosial dengan teman sebaya melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan difasilitasi oleh peneliti.

Pemilihan intervensi ini juga disesuaikan dengan gejala yang ditunjukkan oleh subjek. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua, subjek memiliki kecenderungan untuk menarik diri dari interaksi sosial, menunjukkan keraguan saat diminta berbicara, serta mengalami hambatan dalam memulai dan mempertahankan komunikasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, intervensi ini dianggap tepat karena secara bertahap membantu anak dalam membangun keterampilan sosial yang lebih baik melalui pengalaman bermain yang positif dan mendukung.

Prompting dan *modeling* digunakan dalam *intervensi Play Skills: Social Skills Facilitated Play Early Intervention* untuk membantu anak mengembangkan keterampilan sosial secara bertahap. *Prompting* berperan dalam mendorong anak menerapkan keterampilan yang telah diajarkan, seperti melalui dorongan verbal saat bermain bebas, misalnya, "Coba ingat, bagaimana cara mengajak teman bermain?" Sementara itu, *modeling* digunakan untuk memberikan contoh langsung, seperti menggunakan boneka tangan dalam *Circle Time* untuk memperlihatkan cara memperkenalkan diri atau berbagi pendapat. Kedua teknik ini didasarkan pada prinsip *scaffolding* Vygotsky (1978) dan penelitian Coplan dkk. (2010), yang menekankan bahwa anak belajar keterampilan sosial lebih efektif melalui interaksi yang difasilitasi oleh orang dewasa.

Pelaksanaan intervensi dilakukan secara langsung oleh peneliti dalam beberapa sesi yang telah dirancang. Peneliti berperan aktif dalam memandu aktivitas permainan, memberikan arahan, serta mengamati respons klien selama intervensi berlangsung. Selain bertindak sebagai fasilitator, peneliti juga memberikan bimbingan dan dukungan agar klien dapat memahami serta mempraktikkan keterampilan sosial yang ditargetkan.

Intervensi diawali dengan membangun suasana interaktif melalui lagu "Siapa Namamu Aku Ingin Kenal" untuk mendorong klien agar lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Pendekatan cerita interaktif dengan media boneka dan PowerPoint bergambar digunakan untuk mengajarkan cara memperkenalkan diri serta bagaimana bergabung dalam permainan bersama teman. Selain itu, peneliti memberikan *prompting* secara verbal untuk membantu klien mengatasi rasa malu, seperti dengan mengajukan pertanyaan pemandu dan memberikan dorongan positif. Selama sesi bermain bebas, peneliti mengamati bagaimana klien berinteraksi dengan teman-temannya dan memberikan bimbingan ketika diperlukan.

Selanjutnya, peneliti mereview keterampilan yang telah diajarkan sebelumnya dengan mengajak klien mengingat kembali cara memperkenalkan diri dan mengajak teman bermain. Teknik bercerita digunakan untuk menjelaskan bagaimana bergabung dengan teman yang sedang bermain serta pentingnya memberi apresiasi kepada teman. Klien mulai menunjukkan peningkatan inisiatif dalam mendekati teman saat bermain, meskipun masih membutuhkan dorongan dari peneliti. Saat bermain bebas, klien mulai meniru suara binatang dan mencoba berinteraksi dengan teman melalui permainan simbolik.

Pada tahap selanjutnya, peneliti memperkenalkan konsep emosi dan bagaimana menghadapi situasi ketika ajakan bermain ditolak oleh teman. Intervensi dilakukan melalui diskusi interaktif dan permainan peran, di mana klien belajar mengenali emosi diri sendiri serta memahami perasaan teman-temannya. Melalui permainan sosial yang melibatkan ekspresi emosi, klien diberikan kesempatan untuk mencoba berbagai cara dalam menanggapi situasi sosial dengan lebih adaptif.

Evaluasi

Setelah diberikan stimulus melalui intervensi *Social Skill Facilitated Play* selama 5 hari bersama dengan teman-teman di kelas, subjek menunjukkan perkembangan sosial yang signifikan. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan menggunakan *Social Interaction Observation Checklist* (SIOC) dan catatan anekdot yang mendokumentasikan perubahan perilaku sosial subjek. Observasi ini menilai beberapa aspek keterampilan sosial, seperti inisiasi interaksi dengan teman sebaya, respons terhadap ajakan bermain, ekspresi emosi, serta keterlibatan dalam aktivitas kelompok.

Result

Dari keseluruhan hasil observasi saat intervensi, terdapat peningkatan yang signifikan pada KRN. Hal tersebut data dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 1. Perkembangan social KRN

Pada sesi 1, KRN tidak menunjukkan perubahan yang signifikan. KRN masih butuh diarahkan untuk berinteraksi dengan teman. KRN menampakkan sikap masih malu-malu untuk berbicara dengan teman dengan suara yang kecil dan tidak menatap lawan bicaranya. KRN juga belum menampakkan bermain asosiatif bersama teman. KRN menunjukkan sikap lebih memilih untuk bermain sendiri dengan mengambil boneka saat permainan bebas dan mendekati diri kepada praktikan. KRN juga masih menampakkan sikap tidak memiliki inisiatif untuk bergabung dengan teman-teman yang sedang bermain. Namun demikian, KRN masih mau melakukan jika diarahkan dan tidak ada penolakan selama sesi satu berlangsung. Hal tersebut terlihat saat permainan ular tangga, di mana KRN menampakkan memiliki keinginan ikut bergabung dan ikut tertawa bersama teman.

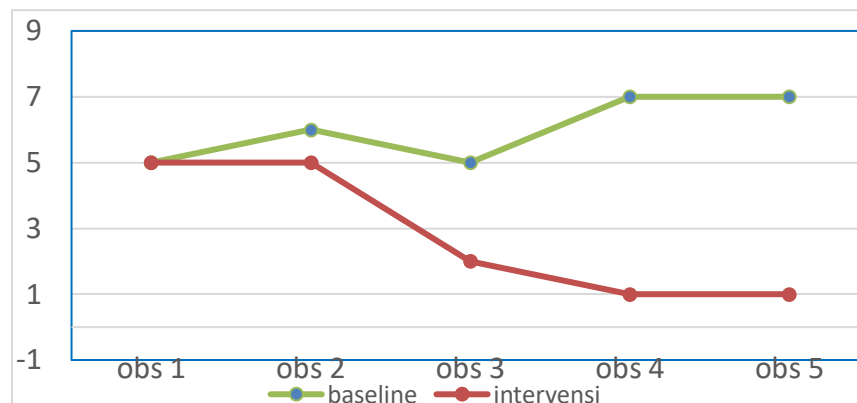
Selanjutnya pada sesi 2, KRN mulai menampakkan wajah yang lebih ekspresif dibandingkan sesi sebelumnya. Pada sesi 2, KRN belum memenuhi target untuk mempraktikkan cara mengajak teman bermain atas inisiatifnya sendiri. KRN masih membutuhkan arahan dari praktikan dan dipancing oleh teman lainnya. Namun, KRN sudah mulai menampakkan sikap ingin bermain asosiatif bersama teman yaitu saat permainan bebas, KRN terlihat memilih mainan figur binatang dan mulai mendekati teman yang bermain dan mencoba untuk mendekati binatang tersebut ke teman. Namun KRN belum berani untuk melakukan interaksi secara verbal. Setelah diberikan *prompting* oleh praktikan KRN mulai menampakkan inisiatif untuk bergabung bermain bersama teman. Saat beberapa anak berlarian dengan membawa figur, KRN mengikuti dengan mengejar dan ikut tertawa. Sesekali juga KRN menirukan suara dari binatang yang dipegang dan mengarahkannya ke teman yang lain.

Kemudian pada sesi 3, KRN menampakkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan sesi satu dan sesi dua. KRN menampakkan sikap mulai berinteraksi dengan teman saat awal masuk ke kelas intervensi, KRN terlihat senang dan berlarian bersama teman-teman hingga tertawa. Hal ini merupakan hal yang muncul sejak intervensi berlangsung. Sebelumnya KRN hanya akan berjalan sendiri dan menampakkan wajah tidak ekspresif. Saat pemberian materi KRN menampakkan sikap mengetahui materi ekspresi yang diajarkan sebelumnya dan dapat mempraktikkannya. Saat pemberian materi pengenalan ekspresi, KRN sangat aktif dan terlihat bahagia. KRN tersenyum dan menjawab dengan suara yang keras seperti teman-teman lainnya. KRN mengangkat tangan saat ditanya dan mengatakan "Aku kemarin sedih habis dimarahin Ayah". Selanjutnya saat permainan bebas, KRN menunjukkan sikap inisiatif untuk bermain bersama teman dan bermain asosiatif. KRN mengatakan "Ingin bermain sama R dan N". Praktikan mengingatkan untuk mencoba bertanya saat akan mengajak

bermain dengan cara yang sudah diajarkan. KRN mencoba tanpa diarahkan dan berkata “R ayo main susun-susun pipa”. KRN juga menunjukkan suara yang lebih jelas dan besar dibandingkan hari pertama dan kedua.

Pada sesi 4 dan 5, KRN semakin menunjukkan perkembangan yang positif. Ia mulai memenuhi seluruh target intervensi. Saat sesi pemberian materi tentang cara mengajak teman bermain dan berkomunikasi, KRN aktif dalam tanya jawab serta mampu mempraktikkan cara mengajak teman dengan suara yang jelas dan kontak mata yang baik. Salah satu indikasi keberhasilan intervensi terlihat ketika KRN secara mandiri mengajak teman bermain tanpa diarahkan oleh peneliti. Saat itu, peneliti sedang berbicara dengan guru, dan KRN terlihat mengambil inisiatif dengan mengeluarkan permainan dari boks dan berkata kepada temannya, “Ayo kita main masak-masakan yok.” Temannya merespons dengan, “Ayo,” dan KRN tampak tersenyum serta bermain dengan penuh keceriaan. Ia terlibat dalam interaksi verbal saat bermain, tidak lagi hanya duduk sendiri menunggu teman selesai bermain.

Pada sesi 5, KRN juga mulai memahami konsep berbagi dalam permainan asosiatif. Hal ini terlihat saat bermain puzzle dalam tim. Awalnya, KRN tampak bingung karena hanya ada satu puzzle dan bertanya mengenai bagian yang menjadi miliknya. Namun, setelah diingatkan bahwa permainan ini bersifat kerja sama tim, KRN memahami konsep tersebut dan mulai berusaha merakit puzzle bersama teman-temannya. Sepanjang permainan, terjadi interaksi verbal di antara mereka. Hal serupa juga terlihat saat bermain dengan plastisin. KRN bekerja sama dengan teman untuk membuat figur binatang, di mana ia menambahkan bagian tubuh, sementara temannya menambahkan kepala. Pada akhir sesi, tim KRN menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan puzzle rumah secara bersama-sama.



Grafik 2. Perbandingan Perilaku *Social Reticent* pada KRN

Setelah diberikan stimulus melalui intervensi menggunakan *social skill facilitated play* selama 5 hari bersama dengan teman-teman di kelas. Subjek menampakkan perkembangan sosial yang sangat baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi setelah intervensi. Subjek menjadi lebih ceria dan tidak berdiam seorang diri di mejanya saat teman-teman bermain di kelas. Saat di bermain di *playground*, KRN tidak lagi menghindar saat teman-teman mendekatinya. Hal ini juga diperkuat dari wawancara dengan guru kelas. Guru kelas mengatakan bahwa KRN saat ini banyak mengalami perubahan. Saat ini, KRN sudah menampakkan perilaku berani teriak dan tertawa di kelas bersama teman-teman. KRN juga memiliki suara yang jelas dan tidak malu-malu saat ditanya oleh guru saat pembelajaran di kelas. Perkembangan akademik KRN juga berkembang cukup signifikan, KRN lebih aktif dan menjawab pertanyaan guru dengan benar.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Intervensi

Sebelum	Sesudah
<p>KRN KRN hanya mengamati teman dari jauh tanpa bergabung.</p> <ul style="list-style-type: none"> •KRN tidak mau bergabung dalam permainan kelompok dengan teman-teman. 	<p>KRN mengikuti permainan fokus pegang hidung dan sebagainya namun terlihat malu-malu, sesekali KRN terlihat salah memegang dan tidak fokus</p> <p>KRN terlihat mulai menunjukkan sikap inisiatif untuk tetap bergabung bermain bersama teman.</p>
<ul style="list-style-type: none"> •KRN memilih bermain sendiri. •KRN menunjukkan sikap tidak menatap lawan bicara dan terlihat malu-malu saat diajak bicara oleh teman-temannya. KRN memilih 	<p>Saat teman-teman menirukan bentuk emosi, KRN juga mengikutinya. Saat ada hal lucu terjadi, KRN juga ikut tertawa dan melihat temannya.</p> <p>Setelah intervensi, KRN terlihat lebih percaya diri, tersenyum, dan aktif menunggu teman untuk keluar kelas. Dalam sesi komunikasi, KRN menatap mata temannya saat berbicara dan secara mandiri memilih teman untuk berinteraksi. Saat bermain plastisin, KRN berhasil membuat binatang bersama tim dan menunjukkan kemampuan kerja sama yang lebih baik.</p>

Discussion

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Social Skills Facilitated Play* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam mengatasi perilaku reticent pada anak usia dini dengan pengalaman interaksi sosial yang minim. Hal ini sejalan dengan penelitian Himah dan Widayat (2023) yang menemukan bahwa setelah mengikuti empat sesi *Social Skills Facilitated Play*, subjek mengalami peningkatan keterampilan

sosial yang signifikan. Studi ini memperkuat bukti bahwa metode bermain dan bercerita efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak (Aksoy & Baran, 2020; Nicolopoulou et al., 2015; Pekdogan, 2016).

Loukatari et al. (2019) juga menemukan bahwa program bermain terstruktur di taman bermain sekolah membantu anak-anak mengelola emosi dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Setelah mengikuti program ini selama empat minggu, anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan perkembangan sosial yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan sosial lebih mampu memahami emosi orang lain, bergiliran, dan berinteraksi secara positif (Gray, 2017).

Dalam konteks pra-sekolah, permainan sosial merupakan bagian penting dari perkembangan anak karena memberikan peluang bagi mereka untuk membangun keterampilan komunikasi dan interaksi sosial secara alami (Gray, 2017). Sette et al. (2017) menekankan bahwa penerimaan teman sebaya berperan sebagai faktor protektif bagi anak pemalu atau cemas, sehingga membantu mereka lebih percaya diri dalam bermain bersama. Intervensi ini tidak hanya memberikan pembelajaran eksplisit terkait keterampilan sosial, tetapi juga memungkinkan anak mengalami langsung dampak positif dari interaksi sosial yang berhasil.

Selain itu, penelitian Ma et al. (2018) menunjukkan bahwa observasi dan keterlibatan dalam aktivitas kelompok di lingkungan nyata dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak. Dalam penelitian ini, anak yang awalnya kurang terlibat dalam permainan kelompok mulai menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama. Misalnya, dalam sesi bermain plastisin, anak mampu berkolaborasi dengan teman-temannya untuk membentuk binatang, yang menunjukkan perkembangan keterampilan sosial seperti berbagi, menunggu giliran, dan berempati.

Intervensi ini juga didukung oleh teknik prompting, yaitu metode yang digunakan untuk meningkatkan frekuensi perilaku target (Miltenberger, 2012). Teknik ini terbukti efektif ketika seseorang belum menguasai perilaku tertentu dan membutuhkan arahan langsung untuk memahami serta meniru perilaku sosial yang diinginkan. Kombinasi Social Skills Facilitated Play dengan prompting menciptakan pendekatan komprehensif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak.

Keberhasilan intervensi ini selaras dengan teori modeling Bandura (1977), yang menekankan pentingnya menyesuaikan kompleksitas keterampilan dengan tingkat perkembangan anak dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengamati model sebelum mencoba menerapkannya

sendiri. Dalam penelitian ini, keterampilan yang sebelumnya sulit dilakukan, seperti membangun kontak mata, mengajak teman bermain, dan berbagi kesukaan, diajarkan dalam konteks yang relevan dan menyenangkan. Dengan demikian, anak dapat lebih mudah memahami dan menerapkan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Conclusion

Reticent behavior pada anak usia dini yang sering kali terlihat dalam bentuk pengamatan tanpa interaksi atau ketidakterlibatan dalam permainan, dapat berdampak negatif pada perkembangan sosial-emosional mereka. Perilaku ini berhubungan dengan kecemasan sosial dan kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, yang berpotensi menyebabkan perasaan kesepian dan gangguan psikologis, seperti depresi atau rasa malu. Namun, melalui intervensi yang tepat, seperti *Social Skills Facilitated Play*, anak-anak yang mengalami *reticent behavior* dapat mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial mereka.

Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti serangkaian intervensi berbasis permainan, anak dengan perilaku pendiam dapat menunjukkan perubahan positif. KRN dalam penelitian ini, yang awalnya cenderung menghindari interaksi sosial, mulai menunjukkan inisiatif dalam berinteraksi dengan teman-temannya, mengungkapkan perasaan dengan suara yang lebih jelas, dan bergabung dalam permainan kelompok dengan lebih aktif. Secara keseluruhan, intervensi ini berhasil membantu KRN untuk mengurangi perilakunya yang pendiam dan meningkatkan keterampilan sosial, termasuk kemampuan untuk berbagi, berkomunikasi secara verbal, dan bermain asosiatif dengan teman sebaya.

Hasil evaluasi yang menunjukkan perubahan positif dalam perilaku sosial KRN mengindikasikan bahwa terapi berbasis permainan seperti *Social Skills Facilitated Play* dapat menjadi strategi efektif untuk membantu anak-anak yang menghadapi kesulitan sosial akibat *reticent behavior*. Temuan ini memberikan wawasan tentang pentingnya intervensi dini dalam mendukung perkembangan sosial anak-anak dengan kesulitan sosial, serta menunjukkan potensi program ini untuk diterapkan dalam konteks budaya Indonesia.

Keberhasilan intervensi *Social Skills Facilitated Play* dalam meningkatkan keterampilan sosial KRN tidak hanya dipengaruhi oleh teknik yang digunakan, tetapi juga oleh faktor pendukung lainnya. Salah satu faktor utama adalah dukungan keluarga, terutama dalam memberikan kesempatan bagi KRN untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari di lingkungan rumah. Konsistensi penguatan dari orang

tua dan anggota keluarga lain dapat mempercepat internalisasi keterampilan sosial yang telah diajarkan. Selanjutnya, faktor lingkungan sekolah juga berperan penting. Lingkungan sekolah yang mendukung interaksi sosial yang positif, misalnya melalui guru yang responsif dan teman sebaya yang inklusif, maka KRN memiliki lebih banyak kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan sosialnya dalam berbagai situasi.

Suggestion

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar penerapan *Social Skills Facilitated Play* dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan berbagai pihak, terutama pendidik dan orang tua. Pendidik di sekolah dapat mengintegrasikan teknik ini ke dalam kegiatan belajar dengan memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak untuk berlatih keterampilan sosial dalam interaksi sehari-hari. Kolaborasi antara pendidik dan orang tua juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial anak. Orang tua dapat memperkuat keterampilan yang telah diajarkan di sekolah dengan memberikan dukungan dan penguatan positif di rumah. Pelatihan atau pendampingan bagi orang tua mengenai strategi interaksi sosial yang efektif dapat menjadi langkah yang bermanfaat untuk memastikan konsistensi stimulasi keterampilan sosial anak di berbagai lingkungan. Dengan adanya kerja sama antara pendidik dan orang tua, anak akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosialnya secara optimal.

References

- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The effect of storytelling-based and play-based social skills training on social skills of kindergarten children: An experimental study. *Egitim ve Bilim-Education and Science*, 45(204), 157–183. <https://doi.org/10.15390/EB.2020.8670>
- Asendorpf, J. B. (1991). Development of inhibited children's coping with unfamiliarity. *Child Development*, 62(6), 1460–1474.
- Coplan, R. J., Prakash, K., O'Neil, K., & Armer, M. (2004). Do you "want" to play? Distinguishing between conflicted shyness and social disinterest in early childhood. *Developmental Psychology*, 40(2), 244–258. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.40.2.244>
- Coplan, R. J., Rubin, K. H., Fox, N. A., Calkins, S. D., & Stewart, S. L. (1994). Being alone, playing alone, and acting alone: Distinguishing among reticence and passive and active solitude in young children. *Child Development*, 65(1), 129–137. <https://doi.org/10.2307/1131370>
- Coplan, R. J., Schneider, B. H., Matheson, A., & Graham, A. (2010). "Play skills" for shy children: Development of a social skills facilitated play early intervention program for extremely inhibited preschoolers. *Infant and Child Development*, 19(3), 223–237. <https://doi.org/10.1002/icd.668>

- Coplan, R. J., Ooi, L. L., Rose-Krasnor, L., & Nocita, G. (2014). "I want to play alone": Assessment and correlates of self-reported preference for solitary play in young children. *Infant and Child Development*, 23, 229–238. <https://doi.org/10.1002/icd.1854>
- Gazelle, H., & Ladd, G. W. (2003). Anxious solitude and peer exclusion: A diathesis-stress model of internalizing trajectories in childhood. *Child Development*, 74(1), 257–278. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00534>
- Gray, P. (2017). What exactly is play, and why is it such a powerful vehicle for learning? *Topics in Language Disorders*, 37(3), 217–228.
- Kochanska, G., & Radke-Yarrow, M. (1992). Inhibition in toddlerhood and the dynamics of the child's interaction with an unfamiliar peer at age five. *Child Development*, 63(2), 325–335.
- Li, Y., Coplan, R. J., Wang, Y., Yin, J., Zhu, J., Gao, Z., & Li, L. (2016). Preliminary evaluation of a social skills training and facilitated play early intervention programme for extremely shy young children in China. *Infant and Child Development*, 25(6), 565–574. <https://doi.org/10.1002/icd.1959>
- Ma, F., Heyman, G. D., Jing, C., Fu, Y., Compton, B. J., Xu, F., & Lee, K. (2018). Promoting honesty in young children through observational learning. *Journal of Experimental Child Psychology*, 167, 234–245. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2017.11.003>
- Miltenberger, R. G. (2016). *Behavior modification: Principles and procedures* (6th ed.). Cengage.
- Nicolopoulou, A., Cortina, K. S., Ilgaz, H., Cates, C. B., & de Sá, A. B. (2015). Using a narrative- and play-based activity to promote low-income preschoolers' oral language, emergent literacy, and social competence. *Early Childhood Research Quarterly*, 31, 147–162. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.01.006>
- Pekdogan, S. (2016). Investigation of the effect of story-based social skills training program on the social skill development of 5–6-year-old children. *Egitim ve Bilim*, 41(183), 305–318. <https://doi.org/10.15390/EB.2016.4618>
- Rubin, K. H., Chen, X., McDougall, P., Bowker, A., & McKinnon, J. (1995). The Waterloo Longitudinal Project: Predicting internalizing and externalizing problems in adolescence. *Development and Psychopathology*, 7(4), 751–764.
- Stevenson-Hinde, J., & Shouldice, A. (1993). Wariness to strangers: A behavior systems perspective revisited. In K. H. Rubin & J. B. Asendorpf (Eds.), *Social withdrawal, inhibition, and shyness in childhood* (pp. 101–116).
- Sukmadinata, N. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia dengan PT. Remaja Rosdakarya.