



Pengaruh Bermain Kolaborasi dalam Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial Anak Speech Delay di RA Sekolah Cendekia Berseri



Nurlia^{1*}, Parwoto¹, Sri Rika Amriani H¹



¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

* corresponding author: *nurlia28062002@gmail.com, parwoto@unm.ac.id, sri.rika.amriani@unm.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 3-7-2025

Revised: 8-7-2025

Accepted: 10-7-2025

Kata Kunci

keterampilan sosial;
kolaborasi;
permainan tradisional;
speech delay

Keywords

collaborative;
social skills;
speech delay;
traditional games.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh bermain kolaboratif melalui permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan sosial anak dengan hambatan bicara di RA sekolah Cendekia Berseri. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya keterampilan sosial bagi anak dengan *speech delay* yang sering mengalami kesulitan dalam komunikasi, interaksi, dan kerja sama. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen subjek tunggal (A-B-A). Subjek penelitian adalah seorang anak dengan hambatan bicara. Intervensi dilakukan melalui permainan tradisional seperti balap karung, dende, dan *engrang* batok kelapa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial setelah intervensi. Permainan tradisional kolaboratif terbukti efektif dalam mendukung perkembangan sosial anak. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran inklusif.

This study aims to examine the effect of collaborative play using traditional games on improving the social skills of a child with speech delay at RA Cendekia Berseri School. The research is based on the importance of social skills for children with communication challenges, particularly those with speech delays, who often struggle with interaction, communication, and cooperation. A quantitative approach was used with a single-subject experimental design (A-B-A model). The subject was a child with speech difficulties. The intervention involved collaborative traditional games such as sack races, dende, and coconut shell stilts. The results showed an improvement in the child's social skills after the intervention. Collaborative traditional games proved to be an effective approach to support children's social development. This study may serve as a reference for teachers in designing inclusive learning strategies.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD), khususnya jenjang taman kanak-kanak (TK), memiliki peran strategis dalam menunjang tumbuh kembang anak secara menyeluruh (Amriani, 2023). Anak usia dini sedang berada dalam fase perkembangan yang sangat penting dan peka terhadap berbagai stimulus dari lingkungan. Namun, tidak semua anak



mengalami perkembangan yang sama; sebagian mengalami hambatan dalam aspek tertentu, termasuk keterampilan sosial sejak dini ([Safitri & Solikhah, 2020](#)).

Program PAUD yang ideal hendaknya memfasilitasi berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan kognitif, bahasa, fisik, emosional, dan sosial anak ([Rozana & Bantali, 2020](#)). Hal ini penting agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta berkembang secara optimal. [Yuli Setiawan \(2016\)](#) menyatakan bahwa salah satu aspek yang patut menjadi perhatian guru dan orang tua adalah keterampilan sosial, Anak usia dini merupakan masa emas dalam perkembangan anak sehingga keterampilan sosial perlu ditanamkan sejak awal ([Agusniatih & Manopa, 2019](#)).

Keterampilan sosial sangat penting untuk mendukung kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya ([Wijaya & Nuraini, 2024](#)). Keterampilan ini semakin penting bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak dengan hambatan bicara seperti *speech delay*. Anak-anak dengan kondisi ini cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide, merespons komunikasi, maupun berpartisipasi dalam interaksi sosial yang sehat ([Apendi et al., 2024](#)).

Menurut [Gunawan \(2021\)](#) *speech delay* bagian dari kategori anak berkebutuhan khusus yang menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan bahasa, baik dalam hal penguasaan kosakata, kemampuan menyusun kalimat, maupun partisipasi dalam percakapan. Kondisi ini juga didukung oleh temuan [Irchamna dkk. \(2024\)](#); [Ratnawati & Alam \(2023\)](#); [Dini \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa anak dengan *speech delay* sering mengalami hambatan dalam aspek komunikasi verbal dan nonverbal, sehingga berdampak pada interaksi sosial sehari-hari. Menurut *American Speech Language Hearing Association* (ASHA), gangguan ini dialami oleh sekitar 10–15% anak prasekolah, yang menunjukkan bahwa prevalensinya cukup tinggi pada populasi anak usia dini, gangguan ini dialami oleh sekitar 10–15% anak prasekolah. Anak dengan kondisi *speech delay* rentan mengalami keterasingan di lingkungan sosial, bahkan dapat menjadi sasaran perundungan karena keterbatasan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya ([Lastari, 2024](#); [Nursarofah et al., 2022](#); [Rahmah et al., 2023](#)). Hal ini menegaskan pentingnya intervensi dan dukungan lingkungan agar anak dapat berkembang secara optimal dalam aspek sosial maupun emosional.

Data dari [Rumah Anak Mandiri \(2024\)](#) menunjukkan bahwa dari lebih dari 40.000 sekolah inklusi di Indonesia, hanya sekitar 14,83% yang benar-benar siap dengan sumber daya pendukung anak berkebutuhan khusus. Prevalensi anak dengan *speech delay* cukup tinggi, yakni antara 5–15% di tingkat nasional, bahkan mencapai 8–33% di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali ([N. Wahyuni & Hamid, 2024](#)). Hal ini memperkuat urgensi perlunya strategi intervensi yang tepat guna meningkatkan keterampilan sosial anak.

Santrock ([Yanuar et al., 2023](#)) menjelaskan bahwa keterampilan sosial penting bagi semua anak untuk membangun hubungan positif, seperti menjalin interaksi, menyelesaikan konflik, mengambil keputusan, dan memiliki teman. Dalam konteks pendidikan inklusif, hubungan sosial yang baik sangat penting, terutama bagi anak berkebutuhan khusus ([Budianto, 2023](#)). Teori perkembangan sosial Bandura ([Yanuardianto, 2019](#)) menyatakan bahwa perkembangan individu sangat dipengaruhi oleh interaksi antara faktor personal, perilaku, dan lingkungan. Sementara itu, Vygotsky ([Suardipa, 2020](#)) menekankan pentingnya konteks sosial dalam memfasilitasi proses belajar anak. Dengan demikian, anak-anak dengan hambatan sosial seperti *speech delay* membutuhkan lingkungan stimulatif yang kaya interaksi untuk memfasilitasi perkembangan optimal mereka ([A. Wahyuni & Sari, 2022](#)).

Salah satu pendekatan intervensi yang potensial adalah melalui aktivitas bermain, khususnya bermain kolaboratif dengan permainan tradisional ([Ramadani & Hikmah, 2024](#)). Bermain secara kolaborasi mendorong anak untuk bekerja sama, berbagi tugas, dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama ([Ananda & Fadhilaturrahmi, 2018](#)). Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai sosial seperti empati, toleransi, dan kerja sama. Sejalan dengan pendapat [Amriani & Halifah, \(2024\)](#) mengatakan bahwa kolaborasi berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Permainan tradisional seperti balap karung, dende (*engklek*), dan *engrang* batok kelapa mengandung nilai-nilai lokal dan mendukung pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek sosial ([Rozana & Bantali, 2020](#)). Riset sebelumnya yang dilakukan oleh ([Apendi et al., 2024](#); [Rahayu et al., 2019](#); [Afrianti, 2018](#)) membuktikan bahwa permainan tradisional mampu meningkatkan keterampilan sosial pada anak berkebutuhan khusus. Hal ini selaras dengan pendapat [Wicaksono et al., \(2021\)](#), [Suharmini et al., \(2018\)](#), [Nanda, \(2021\)](#) permainan tradisional melambangkan pengetahuan yang diwariskan dari generasi ke generasi dan memiliki berbagai pesan yang tersembunyi di dalamnya. Namun, sebagian besar penelitian belum secara khusus menyoroti anak dengan *speech delay*, terutama pada setting taman kanak-kanak inklusif.

Studi awal peneliti di RA Sekolah Cendekia Berseri menemukan seorang anak dengan *speech delay* yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, tidak mampu memulai percakapan, dan enggan bekerja sama dalam aktivitas bermain kelompok. Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi yang menyentuh aspek sosial anak. Maka, penelitian ini dirancang untuk menguji efektivitas pendekatan bermain kolaboratif dalam permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan keterampilan sosial anak tersebut.

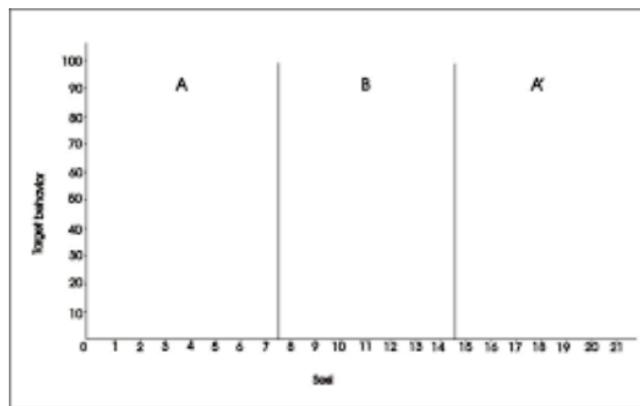
2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen subjek tunggal (*single subject research*) model A-B-A. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang jelas dan terukur mengenai perubahan perilaku individu sebelum, selama, dan sesudah perlakuan diberikan. Desain A-B-A terdiri dari tiga fase, yaitu Baseline 1 (A1) untuk mengamati kondisi awal tanpa perlakuan, Intervensi (B) yang merupakan tahap pemberian perlakuan berupa bermain kolaboratif menggunakan permainan tradisional, dan Baseline 2 (A2) sebagai fase evaluasi pasca perlakuan untuk mengetahui keberlanjutan efek intervensi.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki dengan hambatan bicara (*speech delay*) yang berusia 6 tahun dan duduk di RA Sekolah Cendekia Berseri. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif berdasarkan hasil observasi awal dan rekomendasi dari pihak sekolah. Instrumen pengukuran berupa lembar observasi keterampilan sosial yang telah divalidasi oleh ahli PAUD. Setiap sesi intervensi berlangsung selama 30 menit dan diamati langsung oleh peneliti bersama guru kelas.

Data dianalisis secara visual menggunakan grafik garis dan analisis deskriptif yang mencakup kecenderungan arah data, tingkat stabilitas, dan perubahan antar kondisi. Perubahan perilaku anak dilihat dari perbandingan skor antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Setiap sesi diamati dan dicatat secara sistematis untuk memperoleh data yang akurat dan mendalam. Hasil dokumentasi visual juga digunakan untuk memperkuat temuan.

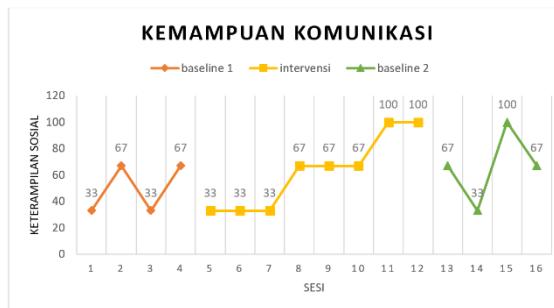
Permainan yang digunakan dalam intervensi terdiri atas permainan tradisional seperti balap karung, *dende* (*engklek*), dan *engrang* batok kelapa, yang dirancang dalam format kolaboratif agar sesuai dengan kebutuhan anak *speech delay*.

**Gambar 1.** Desain Penelitian A-B-A

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Kemampuan Berkomunikasi

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan dalam tiga kondisi *baseline* 1 (A1), intervensi (B), dan *baseline* 2 (A2) terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berkomunikasi subjek penelitian.

**Gambar 2.** Kemampuan komunikasi pada konsdisi *baseline*1 (A1), Intervensi (B), dan *Baseline* 2 (A2)**Tabel 1.** Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan Komunikasi Pada *Baseline* 1 (A1), Intervensi (B), *Baseline* 2 (A2)

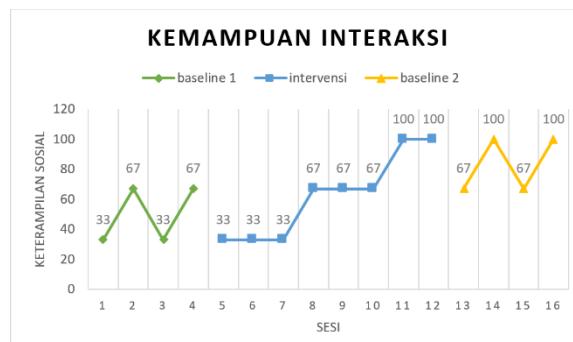
Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi			
Kecenderungan			
Arah	(+)	(+)	(+)
Kecenderungan	<u>stabil</u> 0%	<u>tidak stabil</u> 12,5%	<u>tidak stabil</u> 33%
Stabilitas			
Jejak Data			
	(+)	(+)	(+)
Level Stabilitas	<u>tidak stabil</u> 33 – 67	<u>tidak stabil</u> 100 – 33	<u>tidak stabil</u> 33 – 100
dan Rentang			
Perubahan Level (Level Change)	$\frac{67 - 33}{(34)}$	$\frac{100 - 67}{(33)}$	$\frac{100 - 33}{(67)}$

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi kemampuan komunikasi adalah sebagai berikut:

Jumlah sesi pada masing-masing kondisi terdiri dari 4 sesi pada baseline 1 (A1), 9 sesi selama intervensi (B), dan 3 sesi pada baseline 2 (A2). Berdasarkan garis tren pada grafik, kondisi baseline 1 (A1) menunjukkan kecenderungan meningkat, di mana nilai berubah dari 33 menjadi 67. Selama intervensi (B), terjadi peningkatan kemampuan komunikasi secara stabil dari 33 hingga mencapai 100. Pada baseline 2 (A2), arah grafik sempat menurun ke angka 33, namun kembali naik ke 67 di akhir sesi. Hasil perhitungan kecenderungan stabilitas menunjukkan bahwa data pada ketiga kondisi cenderung tidak stabil, dengan persentase stabilitas berturut-turut sebesar 0% pada A1, 12,5% pada B, dan 50% pada A2. Jejak data pada baseline 1 (A1) tampak fluktuatif dan cenderung rendah, sedangkan pada intervensi (B) terjadi peningkatan konsisten, dan pada baseline 2 (A2) data kembali naik setelah sempat menurun. Dari segi level stabilitas dan rentang data, baseline 1 (A1) memiliki rentang 33–67 dengan kecenderungan naik namun tidak stabil, intervensi (B) menunjukkan peningkatan dengan rentang 33–100 yang juga tidak stabil, dan baseline 2 (A2) memiliki rentang 33–67 dengan kecenderungan naik meski tidak setinggi saat intervensi. Secara keseluruhan, terdapat kenaikan nilai sebesar 34 pada baseline 1 (A1), peningkatan signifikan sebesar 67 selama intervensi (B), serta kenaikan kembali sebesar 34 pada baseline 2 (A2) dari nilai terendah 33 ke 67. Fluktuasi ini menunjukkan ketidakstabilan perilaku sebelum intervensi, yang sesuai dengan teori Bandura bahwa lingkungan dan interaksi sosial sangat memengaruhi perkembangan perilaku anak.

3.2 Kemampuan Interaksi

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan dalam tiga kondisi *baseline 1* (A1), intervensi (B), dan *baseline 2* (A2) terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan interaksi subjek penelitian.



Gambar 3. Kemampuan interaksi pada konsdsisi *baseline1* (A1), Intervensi (B), dan *Baseline 2* (A2)

Tabel 2. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan interaksi Pada *Baseline 1 (A1), Intervensi (B), Baseline 2 (A2)*

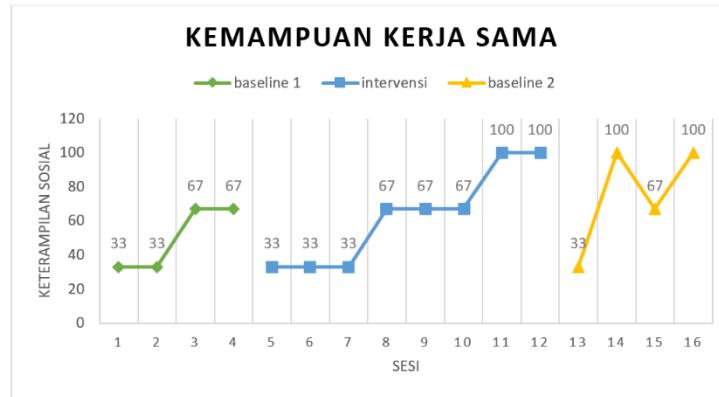
Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi			
Kecenderungan			
Arah	(+)	(+)	(+)
Kecenderungan	<i>stabil</i>	<i>tidak stabil</i>	<i>tidak stabil</i>
Stabilitas	0%	12,5%	33%
Jejak Data			
	(+)	(+)	(+)
Level Stabilitas	<i>tidak stabil</i>	<i>tidak stabil</i>	<i>tidak stabil</i>
dan Rentang	33 – 67	100 – 33	33 – 100
Perubahan Level (Level Change)	67 – 33 (34)	100 – 67 (33)	100 – 33 (67)

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut :

Jumlah sesi yang dilakukan terdiri dari 4 sesi pada baseline 1 (A1), 8 sesi selama intervensi (B), dan 4 sesi pada baseline 2 (A2). Grafik menunjukkan bahwa pada baseline 1 (A1) terdapat kecenderungan naik, di mana nilai kemampuan interaksi subjek meningkat dari 33 ke 67 meskipun secara fluktuatif dan belum konsisten. Pada fase intervensi (B), tren garis cenderung naik secara stabil dari sesi ke-5 hingga sesi ke-12, dengan peningkatan nilai dari 33 sampai mencapai 100. Sedangkan pada baseline 2 (A2), meskipun sempat mengalami penurunan ke nilai 67, data kembali meningkat hingga mencapai 100. Perhitungan kecenderungan stabilitas memperlihatkan bahwa data pada baseline 1 (A1) memiliki stabilitas 0%, yang menunjukkan data relatif stabil, sementara pada intervensi (B) stabilitas sebesar 12,5% mengindikasikan data masih variatif dan belum stabil, dan pada baseline 2 (A2) stabilitas 50% menandakan data kurang stabil. Jejak data mengikuti pola kecenderungan tersebut, di mana baseline 1 (A1) tampak fluktuatif dan cenderung rendah, intervensi (B) menunjukkan peningkatan yang konsisten, dan baseline 2 (A2) memperlihatkan kenaikan setelah sempat menurun. Dari segi level stabilitas dan rentang data, baseline 1 (A1) menunjukkan kenaikan namun tidak stabil dengan rentang nilai 33 hingga 67, intervensi (B) memperlihatkan peningkatan variatif dengan rentang 33 hingga 100, sedangkan baseline 2 (A2) cenderung naik dengan rentang nilai 67 hingga 100. Secara keseluruhan, perubahan level menunjukkan peningkatan sebesar 34 pada baseline 1 (A1), peningkatan signifikan sebesar 67 selama intervensi (B), dan peningkatan sebesar 33 pada baseline 2 (A2) dari nilai 67 ke 100. Perubahan ini menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan kolaboratif mendorong anak untuk lebih aktif berinteraksi dengan teman sebaya, memperkuat hubungan antara perilaku anak dan teori Bandura tentang pentingnya lingkungan sosial dalam perkembangan individu.

3.3 Kemampuan Bekerja sama

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan dalam tiga kondisi *baseline 1 (A1)*, *intervensi (B)*, dan *baseline 2 (A2)* terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan berkomunikasi subjek penelitian.



Gambar 4. Kemampuan kerja sama pada konsdisi *baseline*1 (A1), Intervensi (B), dan *Baseline* 2 (A2)

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Visual Dalam Kondisi Kemampuan kerja samaPada *Baseline* 1 (A1), Intervensi (B), *Baseline* 2 (A2)

Kondisi	A1	B	A2
Panjang Kondisi	4	8	4
Estimasi			
Kecenderungan	—	/	/
Arah	(+)	(+)	(+)
Kecenderungan	<u>stabil</u> 0%	<u>Variabel</u> 12,5%	<u>tidak stabil</u> 50%
Stabilitas			
Jejak Data	—	/	/
	(+)	(+)	(+)
Level Stabilitas	<u>tidak stabil</u> 33 – 67	<u>variabel</u> 100 – 33	<u>tidak stabil</u> 33 – 100
dan Rentang			
Perubahan Level	<u>67 – 33</u> (34)	<u>100 – 67</u> (33)	<u>100 – 33</u> (67)
(Level Change)			

Penjelasan tabel rangkuman hasil analisis visual dalam kondisi adalah sebagai berikut :

Jumlah sesi yang dilakukan terdiri dari 4 sesi pada baseline 1 (A1), 8 sesi selama intervensi (B), dan 4 sesi pada baseline 2 (A2). Berdasarkan grafik pada tabel 4.17, kecenderungan pada baseline 1 (A1) menunjukkan pola fluktuatif namun secara umum berada pada level rendah dengan nilai antara 33 hingga 67, yang mengindikasikan bahwa sebelum intervensi kemampuan interaksi subjek belum menunjukkan perkembangan yang stabil. Pada fase intervensi (B), garis tren cenderung meningkat secara bertahap, meskipun data masih variatif, dengan nilai kemampuan kerja sama yang naik dari sesi ke-5 hingga sesi ke-12. Sedangkan pada baseline 2 (A2), arah data juga menunjukkan peningkatan dari sesi ke-13 sampai sesi ke-16. Perhitungan stabilitas data memperlihatkan bahwa baseline 1 (A1) memiliki stabilitas 0%, menandakan data relatif stabil, sementara intervensi (B) menunjukkan stabilitas 12,5% yang berarti data masih variabel dan belum stabil, dan baseline 2 (A2) memiliki stabilitas 50%, yang mengindikasikan ketidakstabilan data. Jejak data mengikuti pola kecenderungan tersebut, di mana baseline 1 (A1) cenderung rendah, intervensi (B) menunjukkan peningkatan bertahap, dan baseline 2 (A2) berakhir dengan tren

naik. Dari segi level stabilitas dan rentang data, baseline 1 (A1) relatif datar dengan rentang 33 hingga 67 dan data yang stabil, intervensi (B) memperlihatkan peningkatan tidak stabil dengan rentang 33 hingga 100, serta baseline 2 (A2) juga menunjukkan kenaikan dengan rentang nilai 33 hingga 100. Secara keseluruhan, perubahan level pada baseline 1 (A1) tidak signifikan dan tetap rendah, intervensi (B) menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 67, dan baseline 2 (A2) mengalami kenaikan level sebesar 34. Setelah intervensi, peningkatan konsisten pada aspek komunikasi sejalan dengan konsep Vygotsky tentang pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran anak. Hasil ini memperkuat temuan bahwa bermain kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak sejak usia dini.

Pada intervensi peneliti memberikan perlakuan dengan 8 sesi, kemampuan komunikasi pada anak subjek A pada kondisi intervensi (B) dari sesi ke-5 sampai sesi ke-12 mengalami peningkatan, dimana pada awal sesi, anak masih menunjukkan hambatan dalam berkomunikasi, seperti pengucapan yang tidak jelas dan respons yang lambat. Namun, seiring dengan berlangsungnya sesi intervensi, anak mulai mampu menyebutkan nama alat dan permainan dengan pelafalan yang lebih baik, menjawab pertanyaan sederhana, bahkan bertanya secara spontan. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dalam kemampuan komunikasi anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian ([Yuliana, 2019](#)) yang menyatakan bahwa permainan tradisional mampu merangsang perkembangan komunikasi anak secara efektif dalam suasana menyenangkan dan familiar.

Aspek interaksi sosial juga mengalami peningkatan. Anak mulai berani berpartisipasi dalam kelompok, meminta bantuan saat mengalami kesulitan, dan menunjukkan sikap peduli seperti membantu teman yang terjatuh atau kembali ke antrean tanpa disuruh. Hal ini menunjukkan berkembangnya empati dan kesadaran sosial. Hasil ini didukung oleh temuan ([Maulidia et al., 2023](#)) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan berbagi, keberanian sosial, dan empati.

Selanjutnya, kemampuan bekerja sama juga meningkat. Anak mulai mengikuti aturan permainan, berbaris dengan kelompok, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap alat permainan. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian ([Sari, 2025](#)) yang menegaskan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak sejak usia dini. Peningkatan keterampilan sosial pada subjek A dapat dihubungkan dengan pemberian intervensi melalui metode bermain kolaboratif menggunakan permainan tradisional. Jika dibandingkan dengan kondisi awal pada baseline 1 (A1), terlihat adanya perkembangan positif setelah intervensi diberikan, yang mengindikasikan pengaruh signifikan dari pendekatan bermain kolaboratif tersebut. Sementara itu, pada fase baseline 2 (A2), nilai keterampilan sosial sempat mengalami penurunan pada sesi ke-13, namun mulai menunjukkan tren meningkat kembali pada sesi ke-14 hingga sesi ke-16. Secara keseluruhan, hasil pada fase A2 tetap lebih baik dibandingkan dengan fase A1.

Berdasarkan hasil analisis data yang ditampilkan dalam grafik garis dengan desain A-B-A, metode bermain kolaborasi terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan bicara (*speech delay*). Dengan demikian, temuan ini menjawab rumusan masalah dalam penelitian bahwa penggunaan metode bermain kolaborasi menggunakan media permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak yang mengalami *Speech delay* di RA Sekolah Cendekia Berseri.

4. Kesimpulan

Bermain kolaboratif melalui permainan tradisional efektif meningkatkan keterampilan sosial anak *speech delay*, khususnya dalam aspek komunikasi, interaksi, dan kerja sama. Intervensi yang dilakukan mampu menciptakan perubahan positif secara bertahap. Penelitian ini terbatas pada satu subjek sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Studi

lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek dan setting yang berbeda agar hasilnya lebih representatif.

Daftar Pustaka

- Afrianti, N. (2018). Permainan Tradisional , Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 1–12.
- Agusniati, A., & Manopa, J. M. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher.
- Amriani, S. R. (2023). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Lego Di Taman Kanak-Kanak Minasa Upa Makassar. *Ecej: Early Childhood Education Journal*, 1(1), 26–30.
- Amriani, S. R., & Halifah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(02), 24–37.
- 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>
- Apendi, M., Maharin, H., & Sutarno, S. K. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Tunarungu Di Slb-B Beringin Bhakti Talun. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 6(2), 212. <Https://Doi.Org/10.24235/Prophetic.V6i2.16667>
- Budianto, A. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Inklusif: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Ramah Bagi Semua Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 12–19.
- Dini, J. (2022). Intervensi Dini Bahasa Dan Bicara Anak *Speech delay*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3992–4002.
- Gunawan, L. (2021). Komunikasi Interpersonal Pada Anak Dengan Gangguan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd). *Psiko Edukasi*, 19(1), 49–68. <Https://Ejournal.Atmajaya.Ac.Id/Index.Php/Psikoedukasi/Article/View/3499/1607>
- Irchamna, A. M., Arisanti, R. M., Azizah, L., & Mintowati, M. (2024). Analisis *Speech delay* Pada Gangguan Berbahasa Anak Selebriti Indonesia Dalam Tinjauan Kajian Psikolinguistik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 181–193.
- Lastari, L. (2024). Perkembangan Bahasa Anak Dengan Gangguan *Speech delay* Pada Anak Usia Pra Sekolah: Pendekatan Multidisipliner (Studi Kasus Di Kelompok Bermain Gemilang Kembaran). *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru Xvi*, 16, 108–116.
- Lewa, M. J. (N.D.). Pendidikan Inklusif: Hak Pendidikan Bagi Semua Anak Indonesia. *Educational Research*, 2(1b), 2541–2545.
- Maulidia, S. N., Fasihah, A., & Munawaroh, H. (2023). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Journal Fascho: Jurnal*

- Penelitian Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(3), 21–29.
- Nanda, P. S. J. (2021). *Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Pada Siswa*. Uin Raden Intan Lampung.
- Nursarofah, N., Putri, F. A., & Oktaviani, O. (2022). Strategi Penanganan Gangguan Perkembangan Bahasa (*Speech delay*) Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Pelita Paud*, 7(1), 126–132.
- Rahayu, D., Ichas, S., & Sutini, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Bengkulu. *Cakrawala Dini*, 1(2), 1–15. <Https://Doi.Org/10.24042/Ajipaud.V1i2.3508>
- Rahmah, F., Kotrunnada, S. A., Purwati, P., & Mulyadi, S. (2023). Penanganan *Speech delay* Pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Wicara. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 99–110.
- Ramadani, U., & Hikmah, N. (2024). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jupenji: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 36–45.
- Ratnawati, R., & Alam, F. S. N. (2023). Metode Bibliotherapy Sebagai Upaya Penanganan *Speech delay* Pada Anak Stunting. *J Obsesi: J Pendidik. Anak Usia Dini*, 7(5), 6483–6492.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek*. Edu Publisher.
- Safitri, H., & Solikhah, U. (2020). Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Kemampuan Interaksi Sosial Anak Berkebu-Tuhan Khusus Di Slb C Yakut Purwokerto. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, September, 302–310. <Http://Journal.Um-Surabaya.Ac.Id/Index.Php/Jkm>
- Sari, D. A. M. (2025). The Role Of Traditional Games In Improving Early Childhood Social Skills. *Msj: Majority Science Journal*, 3(1), 21–29.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (Zpd) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79–92.
- Suharmini, T., Purwandari, A. M., & Purwanto, H. (2018). Pengembangan Pengukuran Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Inklusif Berbasis Divercty Awarness. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 2017.
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe Make A Match Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961–6969.
- Wahyuni, N., & Hamid, L. (2024). Menangani Anak Dengan Gangguan *Speech delay* Dalam Berinteraksi Sosial Di Kelompok Bermain Barokah Sukasari. *Edu Happiness: Jurnal Ilmiah Perkembangan Anak Usia Dini*, 3(2), 197–211.
- Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya Interaksi Sosial Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 9–13.
- Yanuar, T., Anggraeny, D., & Mahmudah, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Pendidikan Inklusi. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1080–1086. <Https://Doi.Org/10.38048/Jcp.V3i3.1787>
- Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam

Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94–111. <Https://Doi.Org/10.36835/Au.V1i2.235>

Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8. <Https://Doi.Org/10.24269/Dpp.V4i1.52>

Yuliana, I. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak Usia Dini*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.