

Pengembangan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia Dini di TK Riyanti Kabupaten Gowa

Muhammad Yusri Bachtiar¹, Rusmayadi², Herman³

Universitas Negeri Makassar

Email: m.yusri@unm.ac.id

Abstrak. Pengembangan kemampuan sosial melalui Bermain Peran anak usia dini belum dilaksanakan dengan baik. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui analisis kebutuhan Kemampuan sosial Anak melalui bermain peran di TK Riyanti Kabupaten Gowa, (2) Untuk mengetahui desain permainan peran dalam mengembangkan kemampuan sosial pada TK Kabupaten Gowa, (3) Untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan model permainan peran dalam mengembangkan kemampuan sosial pada anak usia dini di TK Riayanti Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE. Subjek penelitian ini 15 orang dan satu guru. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Model permainan peran sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak, (2) Desain penelitian merancang model permainan peran, perangkat pembelajaran dan buku pedoman, (3) tingkat validitas dan kepraktisan menunjukkan menunjukkan presentase 80% anak yang mencapai tingkat perkembangan kemampuan sosial dengan kriteria berkembang sangat Baik (BSB).

Kata kunci : Kemampuan Sosial, bermain peran, media pembelajaran, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak yang memiliki keunikan tersendiri, oleh sebab itu dalam pembentukan kepribadiannya sebagai manusia yang seutuhnya, maka perlu dikembangkan aspek sosialnya anak agar lebih baik dimulai dari sejak dini. Kemampuan sosial merupakan suatu keharusan untuk dapat berkembang secara optimal dan efektif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Bachtiar, 2017). Anak yang sudah baik dalam berinteraksi dengan teman-temannya, keluarganya dan lingkungan sekitarnya itu berarti bahwa anak sudah memiliki kemampuan sosial yang diharapkan. Selain itu kemampuan sosial juga sangat berpengaruh pada aspek bahasa maupun pada aspek kognitif.

Kemampuan sosial adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang berlaku pada lingkungan dimana tempat interaksi dengan aturan dan norma yang berlaku pada masyarakat sekitarnya (Musi et al., 2019). Skinner (Beregovaya & Kudashov, 2019) menyebutkan "belajar sosial (social learning theory) sebagai dasar

dari para pakar psikologi yang menekankan pada perilaku, lingkungan, dan kongnisi. Lingkungan merupakan situasi tertentu yang perlu dipelajari dari berbagai hal misalnya berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi serta kemampuan menjalin hubungan dengan baik. Dalam lingkungan sekolah merupakan hal yang sangat strategis dan kondusif untuk merancang suatu kegiatan permainan yang bisa menstimulasi kemampuan sosial anak yang lebih baik (Bachtiar, 2016). salah satu kegiatan yang bisa menstimulasi anak adalah dengan bermain yang dimana bermain ini sangat sesuai diterapkan di sekolah taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar. Oleh karena itu untuk mengembangkan keterampilan sosial anak diperlukan permainan yang mengedepankan sikap kebersamaan, kekompakan, dan melakukan aktifitas fisik didalamnya sehingga memungkinkan memberikan dampak yang positif terhadap

Pengembangan kemampuan sosial anak perlu dilakukan pada proses pembelajaran disekolah sehingga kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan efektif harus menggunakan berbagai macam metode pembelajaran (Bachtiar, 2020). Salah satunya metode pembelajaran yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah dengan bermain peran yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai makhluk sosial (Popescu et al., 2020). Kurniati (2017:17) Mengemukakan bahwa kemampuan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain peran berupa, keterampilan kerjasama, keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan dan keterampilan dalam menghargai orang lain. Disamping itu bermain peran juga akan menjauhkan anak dari sikap konsumtif, menampilkan kegembiraan, gerak tubuh yang ekspresif bahkan dapat melati tingkat kecerdasan dan logikannya (Vizcaya-Moreno & Pérez-Cañaveras, 2020). Hal yang dapat dilihat dalam permainan peran adalah menstimulasi terjadinya suatu intraksi sosial yang positif dari para peserta permainan sehingga pada akhirnya akan membantu pengembangan kemampuan sosial anak. Observasi awal peneliti lakukan adalah observasi dan wawancara dengan guru di TK Riyanti Kabupaten Gowa untuk menemukan masalah kemampuan sosial anak sebagai berikut. Berdasarkan wawancara dengan guru pada tanggal 26 April 2021 menyatakan bahwa bermain peran belum dijadikan sebagai media untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Berdasarkan observasi peneliti temukan bahwa masih banyak permasalahan tentang anak yang cenderung lebih suka menyendiri, masih ada anak yang belum bisa menyesuaikan diri dengan temannya, kurang percaya diri, belum dapat mematuhi peraturan dalam permainan dan belum dapat bekerja sama dengan temannya. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan disekolah kemudian didukung oleh teori maka peneliti memandang permainan tradisional salah satu permainan yang dapat memberikan pengalaman yang

Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan

orang lain telah dirasakan sejak usia enam bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang. Sunarto dan Hartono (1999) menyatakan bahwa : Hubungan sosial (sosialisasi) merupakan hubungan antar manusia yang saling membutuhkan. Hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang amat kompleks. Dari kutipan diatas dapatlah dimengerti bahwa semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangannya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia.

Menurut Ross-Krasnor (Denham dkk, 2003) mendefinisikan kemampuan sosial sebagai keefektifan dalam berinteraksi, hasil dari perilaku-perilaku yang teratur memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada masa perkembangan dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Bagi anak usia dini, perilaku yang menunjukkan kemampuan sosial berkisar pada tugas-tugas utama perkembangan yaitu menjalin ikatan positif dan *self regulations* selama berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam pandangan teoritis kemampuan sosial, terdapat dua fokus pengukuran yaitu pada diri atau orang lain, dalam hal ini adalah mengukur kesuksesan anak dalam memenuhi tujuan pribadi atau hubungan interpersonal anak.

Menurut Buzan (1997: 9), kemampuan sosial adalah ukuran kemampuan diri seseorang dalam pergaulan di masyarakat dan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang di sekeliling atau sekitarnya. Orang dengan kemampuan sosial tinggi tidak akan menemui kesulitan saat memulai suatu interaksi dengan seseorang atau sebuah kelompok baik kelompok kecil maupun besar. Ia dapat memanfaatkan dan menggunakan kemampuan otak dan bahasa tubuhnya untuk "membaca" teman bicaranya. Kemampuan sosial dibangun antara lain atas kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, secara khusus perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan kehendak. Dalam bentuk yang lebih maju, kemampuan ini memungkinkan orang dewasa membaca kehendak dan keinginan orang lain, bahkan ketika keinginan itu disembunyikan. Kemampuan sosial ini juga mencakup kemampuan bernegosiasi, mengatasi segala konflik, segala kesalahan, dan situasi yang timbul dalam proses negoisasi. Semua keterampilan itu membolehkan seseorang dengan kecerdasan sosial tinggi sanggup berperan sebagai teman bicara dan sekaligus pendengar yang baik, serta sanggup berhubungan dengan banyak orang.

Bermain peran adalah sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Walaupun detail-detail dari setiap permainan peran anak-anak sangat

bervariasi diseluruh dunia dan di budaya yang berbeda, namun tema dari permainan perannya sama. Dalam permainan perannya, anak-anak menciptakan ulang tempat dan pemandangan yang sudah mereka kenal, meniru perilaku dari anggota keluarga dan peran yang cocok dari berbagai banyak orang yang berada di dalam masyarakat mereka.

Permainan ini apabila didorong, akan mampu berkembang menjadi suatu drama; sebuah bentuk seni, kegiatan sosialisasi dan sebuah cara belajar. CRI Inc, (1997) Ruth Hartley (1964), mendefinisikan permainan peran sebagai berikut; Permainan peran ialah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. ialah salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada disekitarnya. Ini adalah ekspresi paling awal dari bentuk permainan peran, namun tidak boleh disamakan dengan permainan peran atau ditafsirkan sebagai penampilan. Permainan peran ialah sangat sementara, hanya berlaku sesaat. Bisa berlangsung selama beberapa menit atau terus berlangsung untuk beberapa waktu. Bisa juga dimainkan berulang kali bila ketertarikan si anak cukup kuat; tetapi bila ini terjadi, maka pengulangannya tersebut bukanlah sebagai bentuk latihan. Melainkan adalah pengulangan pengalaman yang kreatif untuk kesenangan murni dalam melakukannya. Ia tidak memiliki awalan dan akhiran dan tidak memiliki perkembangan dalam arti permainan peran.

Bermain peran hampir selalu melibatkan anak-anak yang lain; sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Permainan peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan gabungan: "Saya yang akan menjadi ibu dan kamu yang menjadi anaknya, ok?" atau, "Mari berpura-pura kita sedang berbelanja. Bobby bisa menjadi ayah". Ini juga menyediakan latihan dalam resolusi konflik; "Saya mau memakai topi yang banyak bulunya. Kamu boleh memilikinya!". Walaupun anak-anak bisa berdebat dan kesal terhadap sesama, namun perjuangan yang demikian membawa perkembangan teknik dalam menghadapi orang lain. Anak-anak akan mempelajari bahwa bekerja dan bermain bersama anak-anak yang lain adalah penghargaan dan pengalaman berharga. CRI Inc, (1997).

METODE PENELITIAN

Adapun tahap dalam penelitian ini menggunakan model desain ADDIE (Dicck and Carey, 2001) dalam penelitian ini secara garis besar terdiri dari atas lima langkah, yaitu : (1) Analisis; Identifikasi masalah, tujuan dan sasaran, kebutuhan peserta didik, pengetahuan dan karakteristik lain yang relevan, (2) Desain; menetapkan tujuan belajar menjelaskan skenario permainan, prototype, capaian hasil belajar, desain grafis dan konten, (3) Pengembangan; mengembangkan isi dan materi pembelajaran, (4) Implementasi; Tindakan dan prosedur pembelajaran bagi peserta didik dan guru yang dikembangkan, (5) evaluasi, Tahap mengevaluasi prototype awal.

Tabel 1. Akumulasi pengembangan Kemampuan sosial melalui Bermain Peran

No	Tahap Pengembangan	Aktivitas
1	Analisis	Kegiatan analisis ini mencakup dua jenis kegiatan, analisis konseptual, survey kebutuhan dan karakteristik lapangan. Melakukan kajian pustaka (library research) yakni mengkaji buku, jurnal, laporan penelitian, internet atau sumber lain, konsultasi dan diskusi sejawat. Survey kebutuhan dan karakteristik lapangan dimaksudkan untuk mengenali berbagai kebutuhan dan karakteristik lapangan yaitu perlu diperhatikan dalam penyusunan bermain peran.
2	Perancang/Desain	Merancang konsep baru diatas kertas Merancang perangkat pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran dan mempertimbangkan sumber-sumber pendukung lainnya.
3	Pengembangan	Mengembangkan instrument rancangan produk (materi,bahan dan alat) yang diperlukan dalam permainan tradisional untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Mengembangkan petunjuk teknis dan Langkah-langkah pelaksanaan permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan sosial. Membuat dan mengembangkan instrument perangkat uji validasi, uji coba terbatas, dan kerangka hasil
4	Implementasi	Tahap ini merupakan penjabaran dari fase implementasi, pelaksanaan kegiatan ujicoba lapangan.
5	Evaluasi	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan kritis

Adapun Populasi pada penelitian ini adalah Guru TK Riyanti Kabupaten Gowa kelompok B berjumlah 2 orang guru dan anak didik kelompok B yang terdiri dari kelompok B1 dan B2 yang berjumlah 40 anak didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara random sampling atau pengambilan sampel ini dilakukan secara random atau acak. Menurut Arikunti (2013) teknik random sampling adalah pengambilan sampel peneliti dengan “mencampur” subjek-subjek didalam populasi sehingga subjek dianggap sama. Dengan demikian peneliti

memberi hak yang sama pada tiap subjek penelitian untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Adapun jumlah sampel yaitu sebanyak 15 sampel, dengan pertimbangan 7 sampel dari kelas B1 dan 8 sampel dari kelas B2. Adapun pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan undian.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data skunder. Menurut Azwar (2004) data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain, tidak diperoleh langsung dari subjek penelitian. Data sekunder pada penelitian ini mencakup hal-hal yang berkaitan dengan bermain peran. Data ini diperoleh dari hasil studi pustaka dan beberapa penelitian mengenai bermain peran yang khusus untuk anak usia dini. Sedangkan data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek yang menjadi sampel dari penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada sampel yang merupakan subjek sebagai sumber informasi yang dicari, sampel penelitian ini yaitu diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan kepada guru dan anak didik. Adapun sampel penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Subjek penelitian pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran anak usia dini sesuai tahap model ADDIE (Dick & Carey, 2001)

No	Tahap model ADDIE	Sampel penelitian	Instrument penelitian
1	Analisis	Guru TK kelompok B	Wawancara dan observasi
2	Desain	Peneliti	Observasi
3	Pengembangan	Peneliti, Guru TK, Anak didik Kelompok B	Lembar observasi guru, angket, dan lembar observasi anak, lembar validasi perangkat pembelajaran, dokumentasi
4	Implementasi	Guru TK Kelompok B, Anak didik	Lembar observasi guru, angket, lembar observasi anak dan dokumentasi
5	Evaluasi	Guru TK Kelompok B, Anak didik	Lembar observasi guru, angket, lembar observasi anak dan dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian antara lain (1) Gambaran analisis kebutuhan pengembangan kemampuan sosial anak melalui bermain peran pada TK Riyanti Kabupaten Gowa, (2) Gambaran desain model bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial pada TK Riyanti Kabupaten Gowa (3) Hasil uji coba pengembangan kemampuan sosial anak melalui bermain peran pada TK Riyanti Kabupaten Gowa.

Dari hasil analisis kebutuhan di atas ternyata dibutuhkan pengembangan baik dari pihak guru, peserta didik maupun materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memandang bahwa perlunya memberikan suatu hal yang bisa memudahkan guru untuk melaksanakan proses belajar dan bermain salah satunya adalah memberikan buku pedoman permainan yang bisa dijadikan rujukan untuk menerapkan permainan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, yang mana permainan tersebut adalah bermain peran.

Desain bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini diawali dengan penyusunan Buku Pedoman, Instrumen dan Format Validasi. Hasil Uji Coba Pengembangan Kemampuan Sosial melalui bermain peran

Deskripsi Permainan Peran Dende-Dende

Permainan peran dende-dende yang juga disebut engkle atau sunda mada diyakini mempunyai nama asli 'zondag mandag' yang merupakan bahasa Belanda. Jadi berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional ini masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Diyakini pada masa penjajahan inilah permainan dende-dende dibawa masuk ke Indonesia Belanda. Permainan dende-dende adalah permainan tradisional yang sudah banyak dikenal oleh anak-anak Indonesia meskipun namanya beda dalam suatu daerah tapi prinsipnya permainan ini sama saja. Dinamakan dende-dende atau engkel karena dilakukan dengan lompat dengan menggunakan satu kaki (Sukirman, 2008:145). Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak perempuan ataupun laki-laki, umur para pemain dende-dende atau engklek biasanya berkisar antara 7-8 tahun, namun tidak menutup kemungkinan anak di bawah umur 7 tahun dapat ikut atau melakukan permainan ini (Sukirman, 2008:145). Untuk permainan ini diperlukan tempat yang datar, berukuran 240 x 100 cm. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut gacok yang biasanya terbuat dari pecahan genting atau tembikar Ismail (2006:328).

Pada saat anak melemparkan gacok kemudian keluar dari garis atau terkena garis kotak maka anak dengan suka rela untuk berhenti sementara, kemudian pemain yang lain untuk bermain, sama halnya ketika anak yang melompat dengan menekuk satu kaki ke belakang dan kaki yang melompat menginjak garis kotak dengan sigap anak yang lain menegur pemain yang sedang bermain agar berhenti sementara. Anak yang telah berhasil melompati kotak dari awal hingga akhir dan membelakangi dena dende-dende kemudian membuang gacok melewati kepala,

apabila berhasil memasukkan gacok pada salah satu kotak maka sontak anak memberikan tanda rumah sesuai dengan kehendaknya sendiri. Pemain yang lain tidak memberikan kritik atau komentar yang negatif terkait dengan tanda rumah yang dibuat pemain. Pemain yang lain ketika memperoleh rumah akan memberikan tanda yang berbeda sesuai dengan kehendaknya. Pemain yang memperoleh paling banyak rumah pada kotak dende-dende tidak memojokkan temannya yang memperoleh paling sedikit rumah. Dalam berlangsungnya terjalannya kerjasama yang mana pemain akan fokus dalam bermain disebabkan pemain lain tidak mengganggu sebaliknya pemain yang lainnya sabar menunggu giliran sampai pemain melakukan kesalahan seperti menginjak garis atau gacok yang dibuang keluar dari kotak yang telah ditentukan.

Pembahasan Penelitian Kemampuan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, baik itu keluarga, teman, atau lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena manusia pasti butuh dengan manusia yang lain. Kemampuan sosial secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk mempertahankan hubungan positif dengan orang lain Walker (Rosenberg,1992:41). oleh karena itu manusia sulit untuk hidup sendiri. Oleh karena untuk mengembangkan keterampilan diperlukan lingkungan yang menyenangkan yang dapat mendukung dalam mengembangkan kemampuan sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Tritayani (2014:19) bahwa banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan selanjutnya. Dalam lingkungan sekolah merupakan suatu hal sangat strategis untuk dijadikan lingkungan yang membahagiakan sehingga anak merasa nyaman dalam melakukan kegiatannya dan bisa menstimulasi keterampilan sosial anak yang lebih baik, salah satu kegiatan yang bisa menstimulasi kemampuan sosial anak adalah dengan bermain yang dimana bermain ini sangat relevan untuk diterampkan ditaman kanak-kanak. Salah satu bentuk permainan adalah permainan tradisional dan permainan tradisional ini tidak dipungkiri bahwa dapat mengembangkan keterampilan sosial anak seperti yang dikemukakan oleh kurniati (2017:17) bahwa keterampilan sosial anak dapat dikembangkan melalui bermain peran. Dengan adanya penelitian pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional yang dilakukan peneliti diperoleh hasil produk berupa buku panduan pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran pada anak usia dini. Produk sampingan yang dihasilkan adalah perangkat pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran yakni Buku panduan, Program Semester (Prosem), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan harian (RKH), serta lembar instrument berupa LPAG, LPAA dan ARG yang telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keterlaksanaan untuk diterapkan pada anak kelompok B.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah kemukakan serta dihubungkan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan diperoleh bahwa Tingkat kebutuhan pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran dibutuhkan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak dan mempermudah guru dalam memberikan arahan kepada siswa dalam bermain peran
2. Desain pengembangan kemampuan melalui bermain peran terbagi atas pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian sehingga dihasilkan buku pedoman permainan tradisional anak usia dini.
3. Hasil uji coba pengembangan kemampuan sosial melalui bermain peran diperoleh bahwa Tingkat pengembangan kemampuan sosial anak menunjukkan presentase 78 % anak yang mencapai tingkat perkembangan kemampuan sosial dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada: 1) UNM khususnya Lembaga Penelitian UNM, 2) Kepala Sekolah, Guru dan anak TK Kelompok B TK Riyanti Kabupaten Gowa, 3) semua pihak yang telah memberi kesempatan dan membantu terlaksananya penelitian ini.

REFERENSI

- Bachtiar, M. Y. (2016). PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2275>
- Bachtiar, M. Y. (2017). PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK KELAS A DI TAMAN KANAK-KANAK BUAH HATI KOTA MAKASSAR. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 139. <https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1618>
- Bachtiar, M. Y. (2020). PEMBELAJARAN BERBASIS RAMAH ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI KECAMATAN BONTOTIRO KABUPATEN BULUKUMBA. *Instruksional*, 1(2), 131. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.131-142>
- Beregovaya, O. A., & Kudashov, V. I. (2019). The Problems of Linguistic and Academic Adaptation of International Students in Russia. *Integration of Education*, 23(4), 628–640. <https://doi.org/10.15507/1991-9468.097.023.201904.628-640>
- Musi, M. A., Rusmayadi, & Bachtiar, Y. (2019). Development of creative game models through natural media. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(5), 297–310.
- Popescu, L., Iancu, A., Avram, M., Avram, D., & Popescu, V. (2020). The Role of Managerial Skills in the Sustainable Development of SMEs in Mehedinti County, Romania. *Sustainability*, 12(3), 1119.



<https://doi.org/10.3390/su12031119>

Vizcaya-Moreno, M. F., & Pérez-Cañaveras, R. M. (2020). Social Media Used and Teaching Methods Preferred by Generation Z Students in the Nursing Clinical Learning Environment: A Cross-Sectional Research Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 8267. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218267>