

# UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI KELOMPOK A TK *ISLAMIC CENTRE (IC) GUPPI IV SLEMAN*

Galih Ardi Saputra

Fakultas Ilmu Pendidikan/PG PAUD/Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: [galih.ardi@student.uny.ac.id](mailto:galih.ardi@student.uny.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman melalui penerapan permainan kooperatif. Adapun komponen keterampilan sosial yang menjadi fokus dalam penelitian ini meliputi, perilaku berbagi, sabar, dan kerjasama. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Tempat penelitian di kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman. Subjek penelitian ini berjumlah 18 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dianggap berhasil jika 76% anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat meningkat melalui penerapan permainan kooperatif, yang dilakukan melalui langkah-langkah berikut: 1) guru mengkondisikan anak dan menjelaskan aturan permainan dan mencontohkan jalannya permainan, 2) guru memfasilitasi dan mengarahkan anak selama kegiatan bermain berlangsung, 3) guru menyampaikan evaluasi permainan yang telah diterapkan, dan 4) guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mampu memunculkan per keterampilan sosial. Peningkatan dapat dilihat dari hasil Pra Tindakan sebesar 38,89%, meningkat pada Siklus I menjadi 66,66%, dan menjadi 100,00% pada Siklus II.

**Kata kunci:** keterampilan sosial, permainan kooperatif, anak

## ***THE EFFORTS TO IMPROVE CHILDREN'S SOCIAL SKILLS THROUGH COOPERATIVE GAMES IN GROUP A OF ISLAMIC CENTER (IC) KINDERGARTEN GUPPI IV SLEMAN***

### Abstract

*This study aims to improve the social skills of children of Group A IC Kindergarten GUPPI IV Sleman through the application of cooperative games. The components of social skills which became the focus of this study include: sharing, patience, and cooperation. The type of this study used in this research is classroom action research by Kurt Lewin's model. The setting of this study is in group A IC Kindergarten GUPPI IV Sleman. The subjects of this study are 18 children consisting of 9 boys and 9 girls. Data collection techniques used in this study are observation and documentation. This study is considered successful if 76% of children are on the criterion of developed according to expectation (BSH) and well developed (BSB). The data analysis technique uses descriptive quantitative and qualitative. The result shows that children's social skill can be improved through the application of cooperative games, carried out by the following steps: 1) the teachers prepare the children, explain the rules of the games, and give examples of how the games work, 2) the teachers facilitate and direct the children during the game activities, and 4) the teachers give reward to the group that is able to bring out every social skills. The improvement can be seen from Pre-Action results of 38.89%, improving in Cycle I to be 66.66% and becomes 100.000% in Cycle II.*

**Keywords:** social skills, cooperative games, children

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia

enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam

memasuki pendidikan lebih lanjut menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14. Pemerintah secara tegas telah mengatur hal-hal yang berkaitan dengan PAUD dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Usia dini merupakan usia emas yang ideal dalam meletakkan dasar yang akan menjadi pondasi kehidupan kelak di masa yang akan datang. Hal ini disebabkan karena pada masa ini merupakan masa emas, dimana otak anak dapat disebut absorber mind yang sangat mudah menyerap informasi (Muhyidin, 2014: 1). Otak anak akan berkembang pesat sehingga perlu adanya stimulasi secara maksimal agar dapat berkembang sesuai yang diharapkan. Melalui stimulasi yang tepat diharapkan anak dapat mencapai tingkat pencapaian perkembangan sesuai dengan usia.

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 telah tercantum Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak juga merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Masing-masing bidang pengembangan memerlukan stimulasi yang seimbang agar dapat berkembang secara optimal.

Perkembangan sosial anak merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Hurlock (1978: 254) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial anak merupakan kemampuan dalam bersikap atau tata cara perilakunya dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi di masyarakat. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Keluarga merupakan lingkungan terdekat dengan anak. Bimbingan orangtua terhadap anak mengenai pengenalan norma-norma hidup bermasyarakat akan mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak akan memperoleh pengalaman tentang cara-cara berinteraksi dengan orang lain sejak dalam lingkungan keluarga.

Salah satu bagian perkembangan sosial anak yang penting untuk dikembangkan adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan positif dalam berinteraksi sosial Sidharta & Izzaty (2009: 7). Sidharta & Izzaty

(2009: 7) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial. Anak yang mampu mengembangkan keterampilan sosial dengan baik, maka anak akan mudah diterima dalam lingkungan sosial, sebaliknya jika anak kurang mampu mengembangkan keterampilan sosialnya maka anak akan cenderung menutup diri dari lingkungan sosialnya.

Keterampilan sosial mempunyai arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif. Keterampilan sosial merupakan bagian dari keterampilan hidup manusia, sehingga pendidikan dan pengasuhan yang tepat menjadi pedoman pembentukan keterampilan sosial anak. Hurlock (1978: 262) menjelaskan bahwa pada masa kanak-kanak awal pola keterampilan sosial meliputi; 1) kerjasama; 2) persaingan; 3) kemurahan hati; 4) hasrat akan penerimaan sosial; 5) simpati; 6) empati; 7) ketergantungan; 8) sikap ramah; 9) sikap tidak mementingkan diri sendiri; 10) meniru; dan 11) perilaku kelekatan atau *attachment behavior*.

Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat (Hildayani dkk, 2011: 103). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial anak dapat berkembang optimal jika empat faktor berikut telah terpenuhi, yaitu pengalaman sosial awal, komunikasi, motivasi, dan metode belajar (Hurlock 1978: 251-252). Apabila seorang anak dapat melaksanakan proses sosialisasi dengan baik maka selanjutnya anak akan mudah diterima di lingkungan sosialnya. Salah satu lingkungan sosial yang dekat dengan kehidupan anak adalah lingkungan sekolah, dalam hal ini Taman Kanak-kanak.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun dan lebih rinci untuk usia 4-5 tahun di Kelompok A dan 5-6 tahun di kelompok B. Taman Kanak-kanak diharapkan menjadi tempat bagi anak untuk membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama perkembangan

sosialnya. Penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak harus mampu menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik memperoleh kesempatan dan berbagai macam pengalaman untuk mengembangkan keterampilan sosial anak secara optimal.

Kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak diperlukan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Salah satu pihak yang berperan terhadap keterampilan sosial anak adalah guru. Guru di sekolah dapat merangsang keterampilan sosial anak dengan menciptakan lingkungan sekolah yang hangat dan terbuka, yaitu lingkungan dimana anak merasa nyaman dan aman untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial. Hal ini merupakan dasar bagi anak untuk mengembangkan pemahaman anak mengenai pentingnya keberadaan serta dukungan orang lain saat anak berada di sekolah. Interaksi sosial yang positif antara anak dengan guru dapat membuat anak memiliki pemahaman bahwa sekolah sebagai lingkungan yang nyaman.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan bahwa dari 19 anak kelompok A di TK IC GUPPI IV Sleman, baru 4 anak yang keterampilan sosialnya sudah berkembang dengan baik, 15 anak keterampilan sosialnya belum berkembang dengan optimal. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok. Guru sudah berupaya mengatasinya dengan memberi pengertian dan motivasi agar anak-anak mampu bersabar dalam menunggu giliran, mau berbagi dan bekerjasama, namun pada saat pelaksanaan kegiatan inti menggunting dan menempel bentuk pesawat terbang, hanya ada 4 anak yang mau sabar dalam menunggu giliran, sementara 15 anak berebutan ingin mendahului untuk melaksanakan kegiatan inti menggunting dan menempel. Kemudian pada kegiatan bermain lego secara kelompok, hanya ada 4 anak yang mau bergabung secara aktif bermain bersama dengan temannya, sementara 15 anak yang lain lebih memilih bermain lego secara individu.

Pada saat waktu istirahat makan siang ada 3 anak yang tidak membawa bekal, sementara anak yang lain makan sendiri dengan bekal yang dibawa tanpa menawarkan kepada teman yang tidak membawa bekal. Ketika jam pembelajaran selesai, 6 anak berupaya untuk pulang terlebih dahulu padahal

guru telah menjelaskan bahwa kelompok yang duduk paling tenang yang akan pulang terlebih dahulu.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih didominasi oleh penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) yang bersifat individual sehingga kurang melatih kemampuan kerjasama anak. Beberapa upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang telah dilakukan belum menampakkan hasil yang optimal. Melalui wawancara dengan guru kelas dapat diketahui bahwa selama ini guru melaksanakan kegiatan bermain yang bersifat kelompok hanya tiga hingga lima kali dalam satu semester dan jenis permainan yang diterapkan juga terbatas pada permainan ular naga dan jamur naga saja.

Penerapan permainan kooperatif yang telah dilakukan guru belum maksimal, selain waktu yang disediakan untuk kegiatan permainan kooperatif terbatas sehingga menyebabkan jalannya permainan tidak optimal, tidak semua anak juga mau mengikuti kegiatan permainan kooperatif dan memilih sebagai pengamat saja. Selain itu upaya lain yang telah dilakukan guru dengan cara menerapkan kegiatan secara proyek, namun anak lebih memilih mengerjakan secara individu proyek tersebut secara keseluruhan, meskipun guru sudah membagi tugas untuk setiap anak. Guru juga senantiasa mengajarkan pentingnya bekerjasama dengan teman, namun anak masih sulit untuk mempraktikkannya. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan.

Terdapat beberapa metode pengajaran di Taman Kanak-kanak, salah satu diantaranya adalah metode bermain. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan norma, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Moeslichatoen 2004: 33).

Permainan kooperatif merupakan bagian dari metode bermain. Permainan kooperatif merupakan permainan yang dilakukan secara aktif antara anak satu dengan yang lain mulai dari membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan main (Moeslichatoen 2004: 38). Melalui permainan kooperatif diharapkan dapat tercipta

interaksi sosial, dimana anak akan mencoba menyesuaikan diri dengan teman, memahami konsekuensi dari tindakan yang diambil, dan memperoleh pengalaman sosial yang menyenangkan. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ria Adityasari dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Kemala Bhayangkari 08 Kecamatan Gajah mungkur Kota Semarang” menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan kooperatif berupa permainan Angin Puyuh mampu meningkatkan keterampilan sosial anak. Dalam penelitian ini akan menerapkan beberapa jenis permainan kooperatif yang baru dan lebih bervariasi untuk menarik perhatian anak, yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak dengan lebih optimal, permainan kooperatif tersebut yaitu, Bekalku, Gerbong Kereta Rekreasi, dan Susun *Puzzle*. Penerapan permainan kooperatif diharapkan secara bertahap keterampilan sosial anak akan berkembang lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah keterampilan sosial anak sehingga diharapkan keterampilan sosial anak akan mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok A Melalui Permainan Kooperatif Di TK *Islamic Centre (IC) GUPPI IV Sleman*”.

## METODE

Desain penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin (Kusumah & Dwitagama, 2011: 20). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan meningkatkan hasil belajar anak (Kusumah, 2010: 9). Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kurt Lewin dalam satu Siklus terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Penelitian tindakan dilaksanakan pada kelompok A di TK IC GUPPI IV Sleman. Waktu penelitian pada bulan Maret-April 2018. Subjek penelitian ini adalah semua anak

Kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman Semester II Tahun Ajaran 2017/2018 dengan jumlah anak sebanyak 18, yang terbagi menjadi 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi *check list*.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar observasi *check list*, yang kemudian dihitung menggunakan rumus persentase, sedangkan analisis data kualitatif dengan menjelaskan kenyataan objek di lapangan dan dijabarkan dalam observasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum melakukan tindakan, dalam penelitian tindakan kelas perlu dilakukan Pra Tindakan dengan tujuan memperoleh data awal pencapaian keterampilan sosial anak. Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan ketika Pra Tindakan menunjukkan bahwa keterampilan sosial sebagian anak belum berkembang optimal. Hal tersebut terlihat beberapa anak tidak mau berbagi alat kegiatan pembelajaran dan alat permainan, tidak dapat bersabar antre ketika memasuki ruang kelas maupun ketika mencuci tangan. Dari observasi yang dilakukan pada saat Pra Tindakan, diperoleh hasil pencapaian keterampilan sosial anak sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Keterampilan Sosial Pra Tindakan

No	Kriteria	$\Sigma$	%
1.	Berkembang Sangat Baik	2	11,11
2.	Berkembang Sesuai Harapan	5	27,78
3.	Mulai Berkembang	9	50,00
4.	Belum Berkembang	2	11,11

Berdasarkan Tabel 1 maka dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak sebelum tindakan yang memiliki kriteria berkembang sangat baik berjumlah 2 anak

dengan persentase 11,11%, anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak dengan persentase 27,78%, anak dengan kriteria mulai berkembang berjumlah 9 anak dengan persentase 50,00%, dan anak dengan kriteria belum berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%. Secara keseluruhan, dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan sosial anak masih rendah, sehingga perlu adanya tindakan untuk peningkatan keterampilan sosial anak.

Hasil analisis terhadap proses pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar bagi peneliti dan guru kelas A TK IC GUPPI IV Sleman dalam merancang tindakan pada Siklus I. Kesepakatan yang dihasilkan antara peneliti dan guru yaitu dengan melaksanakan tindakan guna meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif.

#### Data Hasil Tindakan Siklus I

Proses pelaksanaan tindakan selama Siklus I dari pertemuan pertama hingga pertemuan terakhir berjalan dengan lancar. Kegiatan observasi dilaksanakan tiap sehari setelah pelaksanaan tindakan untuk mengetahui perkembangan pencapaian keterampilan sosial anak. Pengamatan dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi anak. Terdapat tiga macam keterampilan sosial yang diamati pada anak, yaitu perilaku berbagi dengan teman, sabar menunggu antrean, dan kemampuan bekerjasama dengan teman.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilaksanakan, kemampuan keterampilan sosial anak menunjukkan peningkatan. Sebanyak 7 anak terlihat sudah mampu menunjukkan sikap sabar. Hal tersebut terlihat ketika anak antre cuci tangan sudah tidak saling serobot dan tetap pada jalur antrean, lima anak sudah mau menerima urutan kegiatan sesuai perintah guru, dan ketika memasuki ruang kelas terlihat beberapa anak mau antre meski terlihat masih ada sebanyak lima anak saling dorong untuk memasuki ruang kelas terlebih dahulu. Selain itu juga beberapa anak sudah mampu berbagi, dalam hal peralatan kegiatan pembelajaran, sebanyak delapan anak mau berbagi, namun hanya beberapa anak yang mau berbagi makanan kepada teman yang bekal makanannya terjatuh. Perilaku berkerja sama pada beberapa anak sudah menunjukkan peningkatan. Hal itu

terlihat beberapa anak mampu bekerjasama merapikan ruang kelas dan sebanyak lima anak mampu merapikan mainan setelah digunakan, sementara anak yang lain memerintah saja.

Peningkatan keterampilan sosial anak tidak terjadi secara menyeluruh karena masih terdapat anak yang belum menunjukkan tingkat keterampilan sosial yang baik, diantaranya masih terlihat beberapa anak yang masih saling berebut dalam menata sepatu di rak sepatu, sehingga menyebabkan ada anak yang terjatuh dan menangis, terdapat lima berdesak-desakan ketika memasuki ruang kelas meski awalnya sudah dikondisikan guru untuk antre, beberapa anak berebut balok ketika istirahat berlangsung, terdapat beberapa belum mau berbagi tempat duduk meski tugas yang dikerjakan sudah selesai dengan alasan tidak mau dipisah dengan teman satu kelompok, dan sebagian belum mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan guru, anak lebih memilih mengerjakan sendiri karena tidak yakin dengan hasil pekerjaan teman.

Beberapa anak menunjukkan keterampilan sosial yang sangat baik karena selain dapat menunjukkan kemampuan keterampilan sosial yang baik, anak juga sudah dapat mengingatkan temannya agar dapat bersabar dalam antre cuci tangan dan memasuki ruang kelas, serta agar mau berbagialat permainan dengan teman, dengan memberi pengertian bahwa peralatan main yang ada di sekolah adalah milik bersama.

Keterampilan sosial anak dapat mengalami peningkatan karena penerapan permainan kooperatif yang menekankan pada perilaku bersabar, berbagi, dan bekerjasama serta adanya motivasi yang diberikan guru ketika dilakukannya tindakan dan sebelum jalannya kegiatan pembelajaran agar anak mampu menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Dengan pemberian motivasi yang baik, menjadikan anak senantiasa berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Pengamatan terhadap keterampilan sosial anak dilaksanakan pada tanggal 16, 20, dan 22 Maret 2018.

Data hasil keterampilan sosial anak pada Siklus I diperoleh dari jumlah aspek keterampilan sosial yang dijabarkan menjadi beberapa indikator dan kemudian dipersentasekan. Data diperoleh dari observasi selama pelaksanaan proses pembelajaran menunjukkan bahwa pencapaian keterampilan

sosial dalam kriteria berkembang sangat baik masih sedikit. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa pencapaian keterampilan sosial anak pada Siklus I masih rendah, hal tersebut dikarenakan oleh beberapa hal diantaranya, beberapa media permainan yang belum sesuai dengan karakteristik anak, dan penyampaian tata cara dan aturan main yang belum dipahami oleh anak dengan baik.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa pencapaian keterampilan sosial anak pada kriteria sangat baik sebanyak 4 anak, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak, kriteria masih berkembang 6 sebanyak anak, dan tidak ada anak yang berada dalam kategori belum berkembang. Secara rinci hasil rekapitulasi pencapaian keterampilan sosial anak pada Siklus I dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterampilan Sosial Siklus I

No	Kriteria	$\Sigma$	%
1.	Berkembang Sangat Baik	4	22,22
2.	Berkembang Sesuai Harapan	8	44,44
3.	Mulai Berkembang	6	33,33
4.	Belum Berkembang	0	00,00

Dari data Tabel 2, dapat diketahui bahwa pencapaian keterampilan sosial anak pada saat pra tindakan sebanyak 2 anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik dengan persentase 11,11%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak dengan persentase 27,78%, kriteria mulai berkembang sebanyak 9 anak dengan persentase 50,00%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%. Kemudian, setelah dilaksanakan tindakan pada Siklus I terjadi peningkatan hasil pencapaian keterampilan sosial anak.

Setelah pelaksanaan Siklus I, kriteria berkembang sangat baik sebanyak 4 anak dengan persentase 22,22%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak dengan persentase 44,44%, kriteria mulai berkembang sebanyak 6 anak dengan persentase 33,33%, dan tidak ada yang berada pada kriteria belum berkembang. Meski demikian, pada Siklus I total anak yang tergolong dalam kriteria berkembang sangat baik, dan berkembang sesuai harapan sebanyak 12 anak dengan persentase 66,66%. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat

keberhasilan penelitian belum tercapai, karena target minimal dari indikator keberhasilan anak yaitu minimal 76%. Oleh karena itu perlu adanya refleksi untuk mengatasi kendala yang muncul pada Siklus I.

#### Data hasil Tindakan Siklus II

Proses pelaksanaan Siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana. Tahap observasi dilakukan pada hari berikutnya setiap usai dilakukan tindakan. Pengamatan dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui perkembangan pencapaian keterampilan sosial anak. ada tiga macam keterampilan sosial anak yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu perilaku berbagi dengan teman, sabar menunggu antrean, dan kemampuan bekerjasama dengan teman.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, sebagian besar anak sudah menunjukkan peningkatan dalam pencapaian keterampilan sosial. Anak-anak Dengan pemberian motivasi yang lebih setiap dilaksanakan tindakan, penekanan pentingnya keterampilan sosial anak, serta pemberian reward usai melakukan kegiatan bermain kooperatif, menjadikan anak antusias untuk mengikuti kegiatan permainan kooperatif.

Hasil nyata terlihat ketika dilakukan observasi, terlihat sebagian besar anak mampu antre cuci tangan tanpa saling mendorong dan berebut posisi, ketika memasuki ruang kelas sebagian besar anak mampu bersabar untuk menata sepatu dan memasuki ruang kelas dengan tertib, bahkan beberapa anak mampu mengatur temannya agar dapat antre. Selain itu juga sebagian besar anak sudah mampu berbagi, misal berbagi pewarna, pensil, dan juga penghapus. Pada saat kegiatan makan bersama juga anak bersedia bertukar lauk pauk.

Perilaku bekerjasama pada sebagian besar anak sudah menunjukkan peningkatan. Hal itu terlihat beberapa anak mampu bekerjasama merapikan mainan yang telah digunakan, bahkan anak yang tidak ikut bermain turut serta membantu merapikan, dan pada akhir kegiatan hampir semua anak mampu merapikan tempat duduknya sebelum pulang, dan mampu antre ketika keluar dari ruang kelas. Hal tersebut dapat mengalami peningkatan karena adanya pemberian motivasi yang lebih oleh guru agar anak dapat

bersabar, mau berbagi, dan bekerjasama dengan teman sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dengan pemberian motivasi yang baik, menjadikan anak senantiasa berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Pencapaian indikator keterampilan sosial anak pada Siklus II lebih baik dari Siklus I. Pada Siklus I, dalam mengkondisikan serta menjelaskan peraturan main, guru masih kurang maksimal sehingga dilakukan perbaikan pada Siklus II. Antusiasme anak dalam mengikuti permainan meningkat pada Siklus II karena adanya pemberian reward berupa cap bergambar. Selain itu dapat dilihat bahwa sebagian besar anak sudah mampu memahami dan mencapai perilaku yang terdapat dalam indikator keterampilan sosial anak yaitu bersabar menata sepatu dan memasuki ruang kelas, berbagi tempat duduk dan alat kegiatan, bekerjasama merapikan ruang kelas, dan lain sebagainya. Masih dijumpai oleh peneliti beberapa anak yang masih berebut penghapus dan pensil ketika pembelajaran, namun beberapa anak sudah mampu mengingatkan temannya agar ketika tidak mampu berbagi, bersabar, dan bekerjasama.

Pencapaian keterampilan sosial anak pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 11 anak, berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak, dan tidak ditemukan anak yang berada pada kriteria masih berkembang maupun belum berkembang. Berikut ini dapat dipaparkan secara rinci rekapitulasi pencapaian keterampilan sosial anak pada Siklus II.

Tabel 3. Rekapitulasi Keterampilan Sosial Siklus II

No	Kriteria	Σ	%
1.	Berkembang Sangat Baik	11	61,11
2.	Berkembang Sesuai Harapan	7	38,89
3.	Mulai Berkembang	0	00,00
4.	Belum Berkembang	0	00,00

Dari Tabel 3 di atas dapat diketahui pencapaian keterampilan sosial anak secara lebih rinci dapat pada Siklus II, anak yang termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik sebanyak 11 anak dengan persentase 61,11%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak dengan persentase 38,89%, dan tidak ditemukan anak yang dalam kriteria mulai berkembang ataupun belum berkembang. Tingkat pencapaian keterampilan sosial anak pada Siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Apabila pencapaian

keterampilan sosial anak dibandingkan dari Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II, maka dapat diketahui hasilnya mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

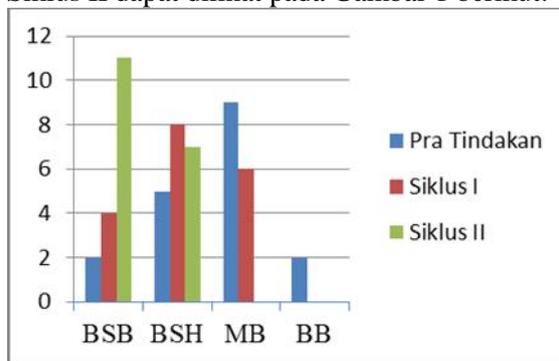
Tabel 4. Perbandingan Rekapitulasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1.	Berkembang sangat baik	2	11,11	4	22,22	11	61,11
2.	Berkembang sesuai harapan	5	27,78	8	44,44	7	38,89
3.	Mulai Berkembang	9	50,00	6	33,33	0	00,00
4.	Belum Berkembang	2	11,11	0	00,00	0	00,00

Berdasarkan Tabel 4 di atas maka dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak sebelum tindakan yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%, pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 5 anak dengan persentase 27,78%, pada kriteria mulai berkembang sebanyak 9 anak dengan persentase 50,00%, dan pada kriteria belum berkembang sebanyak 2 anak dengan persentase 11,11%. Pada Siklus I yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 4 anak dengan persentase 22,22%, pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 8 anak dengan persentase 44,44%, pada kriteria mulai berkembang 6 anak dengan persentase 33,33%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria belum berkembang. Pada Siklus II yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 11 anak dengan persentase 61,11%, pada kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak dengan persentase 38,89%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria pada kriteria mulai berkembang dan belum berkembang.

Keterampilan sosial anak mulai dari Pra Tindakan, Siklus I, hingga Siklus II mengalami peningkatan. Dari data yang telah diperoleh maka penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil karena telah melampaui target minimal indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu penelitian cukup sampai Siklus II dan dinyatakan telah berhenti karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian ini hanya sampai

peningkatan keterampilan sosial anak, sehingga perlu adanya pembiasaan sehingga perilaku baik yang sudah meningkat dapat menjadi kebiasaan bagi anak. Grafik histogram perbandingan pencapaian keterampilan sosial anak mulai dari Pra Tindakan, Siklus I, hingga Siklus II dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Histogram Perbandingan Pencapaian Keterampilan Sosial Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat diketahui peningkatan keterampilan sosial anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan pada Pra Tindakan sebanyak 7 anak, kemudian pada Siklus I anak dengan kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sebanyak 12 anak, dan pada Siklus II anak dengan kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sebanyak 18 anak. Setelah dilaksanakan tindakan berupa permainan kooperatif, keterampilan sosial anak mengalami peningkatan.

Dari histogram di atas maka dapat diketahui peningkatan pencapaian keterampilan sosial anak dari Pra Tindakan hingga Siklus II. Hasil observasi keterampilan sosial anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik pada Pra Tindakan sebanyak 2 anak, pada Siklus I sebanyak 4 anak, dan pada Siklus II sebanyak 11 anak. Kriteria berkembang sesuai harapan pada Pra Tindakan sebanyak 5 anak, pada Siklus I sebanyak 8 anak, dan pada Siklus II sebanyak 7 anak. Kriteria mulai berkembang pada Pra Tindakan sebanyak 9 anak, pada Siklus I sebanyak 6 anak, dan tidak ditemukan pada Siklus II. Kriteria belum berkembang pada Pra Tindakan sebanyak 2 anak, dan tidak ditemukan anak pada kriteria belum berkembang pada Siklus I dan Siklus II.

Pada pelaksanaan Siklus II, dilakukan beberapa perbaikan pelaksanaan tindakan agar tercapainya indikator keterampilan sosial. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan peneliti antara lain, penyampaian aturan dan tata cara permainan kooperatif dilakukan dengan membagi anak menjadi dua kelompok agar anak lebih fokus memahami aturan yang berlaku dalam permainan kooperatif. pemberian motivasi yang lebih dari guru agar anak dapat bermain dengan semangat dan sungguh-sungguh. Adapun beberapa anak yang kurang antusias karena hadiah yang diberikan kurang menarik, sehingga hadiah yang akan diberikan dibuat lebih menarik.

Pemberian hadiah berupa cap bergambar tokoh kartun yang disukai anak dan dapat meningkatkan antusiasme anak untuk dapat berperilaku sesuai yang diinginkan. Adanya perbedaan jumlah pemberian cap bergambar pada anak yang dapat berperilaku sesuai indikator sehingga anak termotivasi untuk berperilaku baik.

Berdasarkan hasil data keterampilan sosial anak di atas, dapat diketahui bahwa penerapan permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Berdasarkan realita yang peneliti lihat di lapangan selama penelitian berlangsung, peneliti memperoleh data bahwa keterampilan sosial 18 anak kelompok A mengalami peningkatan yang baik. Hasil yang telah dicapai pada Siklus II menjadi dasar bagi peneliti dan guru menghentikan penelitian sampai Siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan dan sesuai hipotesis tindakan.

### **Pembahasan**

Hasil observasi pada saat Pra Tindakan, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman belum berkembang optimal. Hal tersebut terbukti saat kegiatan pembelajaran, beberapa anak belum mau berbagi alat kegiatan maupun alat main, belum mampu bersabar untuk antre, dan belum mampu membangun kerjasama dengan teman ketika merapikan mainan maupun merapikan kelas.

Data observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa anak yang pencapaian keterampilan sosial pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 anak, kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 5 anak, kriteria Mulai Berkembang (MB) 9 anak, dan 2

anak pada kriteria Belum Berkembang (BB). Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak di kelompok A masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan. Diperlukan metode yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam membangun nilai-nilai sosial sehingga dapat terinternalisasi dalam diri anak dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan.

Penerapan metode permainan kooperatif terbukti membangun interaksi sosial anak satu dengan yang lain, belajar untuk saling menghargai dan peduli terhadap teman. Hasil penelitian ini sejalan dengan Kamtini (2005: 55) yang menyatakan bahwa permainan kooperatif yang dilakukan dengan teman sebaya akan mengajarkan anak untuk berbagi, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang telah terbina, dan mampu mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Yuliana (2011: 15) menyatakan bahwa permainan kooperatif sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini, yaitu anak sebagai pembelajar yang aktif. Sejalan dengan pernyataan tersebut hasil penilititan ini membuktikan bahwa permainan kooperatif dapat memberi pengalaman yang berbeda bagi anak terhadap pembelajaran karena anak berperan aktif dalam kegiatan, anak akan memiliki pengalaman yang variatif sehingga dapat membantu anak untuk melewati tahap pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan usia.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif, dilaksanakan dalam 2 Siklus dan pada setiap Siklus terdiri dari 3 pertemuan. Permainan kooperatif yang diterapkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di sekolah. Terdapat 3 macam permainan yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu permainan Bekalku, Gerbong Kereta Rekreasi, dan Susun *Puzzle*.

Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Terdapat empat langkah penelitian yang telah dilakukan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang sesuai dengan teori Kusumah (2009: 9). Setelah melakukan tindakan dan memperoleh data keterampilan sosial anak, kemudian dilakukan diskusi antara peneliti dan guru terkait hasil pengamatan dan selanjutnya melakukan refleksi sebagai

perbaikan yang dilakukan pada Siklus berikutnya. Penelitian ini berhenti pada Siklus II karena pada Siklus II hasil pencapaian keterampilan sosial anak telah mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Data hasil penelitian dari Pra Tindakan hingga Siklus II mengalami peningkatan. Persentase anak yang termasuk dalam kriteria BSH dan BSB pada Pra Tindakan sebanyak 38,89%, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 66,66% dan pada Siklus II menjadi 100%. Meningkatnya jumlah anak yang memiliki keterampilan sosial pada kriteria BSH dan BSB pada setiap Siklus menandakan tingkat ketercapaian tujuan semakin baik di setiap Siklus.

Kriteria keberhasilan menurut Yoni (2010: 175) yaitu 76% anak termasuk dalam kriteria BSH dan BSB. Data di atas menunjukkan keterampilan sosial meningkat dari 38,89% pada Pra Tindakan menjadi 66,66% pada Siklus I, meskipun mengalami peningkatan, hal ini masih belum mencukupi standar yang dinyatakan oleh Yoni sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus II.

Pada Siklus I, peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil yang telah didapat sesuai dengan indikator keterampilan sosial anak yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasilnya, beberapa anak sudah mampu menunjukkan perilaku yang sesuai dengan indikator yang ada, yaitu mampu bersabar untuk menata sepatu dan memasuki ruang kelas, mampu antre cuci tangan, dapat berbagi tempat duduk dengan teman, dan mau bekerjasama merapikan mainan ke tempat semula. Sementara, masih ditemukan beberapa anak yang setelah bermain membiarkan mainan begitu saja meski telah diajak teman untuk membereskan bersama, berebut untuk mengerjakan tugas meskipun guru telah membagi giliran, dan beberapa perilaku lainnya.

Pada awal sebelum pembelajaran dimulai guru sebenarnya sudah menekankan pada anak pentingnya bersabar, berbagi, dan bekerjasama, namun karena kondisi kelas yang belum kondusif sehingga anak kurang dapat mengerti tentang apa yang guru sampaikan. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang masih asyik mengobrol dengan teman.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I masih menemukan beberapa masalah sehingga perlu adanya perbaikan pada Siklus II. Permasalahan yang muncul antara lain,

pengkondisian anak yang kurang maksimal ketika akan dilakukan penjelasan aturan main, sehingga menyebabkan anak merasa kebingungan ketika permainan kooperatif diterapkan, kemudian media pada permainan Susun *Puzzle*, awalnya terdapat dua jenis *puzzle* yang diterapkan pada permainan Susun *Puzzle*, yaitu *puzzle* angka, dan *puzzle* huruf, namun ketika permainan diterapkan pada kelompok yang menggunakan *puzzle* huruf terlihat kesulitan menyusun kepingan *puzzle* sehingga selalu lebih lambat dalam menyelesaikan permainan daripada kelompok dengan *puzzle* angka, sehingga sebagai solusinya dengan menyamakan jenis *puzzle* dalam permainan yaitu dengan menggunakan *puzzle* angka.

Permasalahan yang lain yaitu pemberian hadiah berupa tepuk salut pada anak yang mampu memenangkan permainan kooperatif masih kurang menarik bagi anak, hal tersebut terlihat ketika permainan berlangsung beberapa anak bergurau dengan teman, ada juga anak yang melamun sehingga perlu adanya perbaikan pemberian hadiah atau *reward* yaitu, berupa cap bergambar tokoh kartun yang disukai anak, agar anak lebih antusias dan memaknai permainan kooperatif. Pemberian *reward* sejalan dengan teori Behaviorisme yang dikemukakan Skinner (Hadis, 1996: 56) bahwa ketika anak diberikan penguatan maka anak cenderung untuk mengulangi perilaku itu.

Pada Siklus II kegiatan permainan kooperatif dilakukan dalam beberapa langkah, yaitu pertama guru mengkondisikan anak untuk menjelaskan aturan dan mencontohkan jalannya permainan, kedua guru mengarahkan anak selama kegiatan permainan kooperatif berlangsung, ketiga guru melakukan evaluasi terhadap permainan kooperatif yang telah dilakukan, dan keempat guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mampu memunculkan setiap keterampilan sosial.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penerapan permainan kooperatif yang menyenangkan dapat membuat anak menjadi pembelajar yang aktif. Hasil penelitian ini sesuai dengan Solehuddin (Heny, 2005: 6) yang menjelaskan bahwa prinsip dasar pembelajaran bagi anak usia dini adalah, anak aktif melakukan sesuatu atau bermain dalam situasi yang menyenangkan, kegiatan dibangun berdasarkan pengalaman dan minat, mendorong terjadinya komunikasi serta belajar

secara bersama dan individu, mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, memperhatikan variasi perkembangan anak, dan bersifat fleksibel.

Peneliti melanjutkan penelitian pada Siklus II, setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus I, hasil positif terlihat setelah pelaksanaan Siklus II. Hal tersebut terlihat ketika dilakukan observasi Siklus II, bahwa keterampilan sosial anak secara keseluruhan mengalami peningkatan signifikan daripada hasil yang didapat pada Siklus I. Hal itu terlihat dari beberapa perilaku anak yang muncul sesuai dengan indikator yang ada, yaitu sebagian besar anak sudah mampu antre ketika memasuki ruang kelas dan ketika cuci tangan, dan tidak ditemukan anak yang saling dorong, sebagian besar anak sudah mampu bekerjasama merapikan mainan dan membereskan ruang kelas, bahkan beberapa anak mampu mengingatkan teman agar mau bekerjasama, sebagian besar anak juga sudah mau berbagi, terlihat ketika pembelajaran anak mau berbagi alat kegiatan dengan teman, ketika istirahat anak mau bertukar lauk bekal makanan, dan perilaku yang lainnya.

Peningkatan yang terlihat pada Siklus II tidak terlepas dari beberapa perbaikan yang peneliti lakukan, antara lain memaksimalkan peran guru sebagai fasilitator ketika sebelum permainan berlangsung tugas guru untuk mengkondisikan anak guna menyampaikan aturan permainan kooperatif dan pemberian motivasi lebih agar anak mampu untuk berbagi peran dengan teman, bersabar dalam permainan dan pengertian pada anak bahwa setiap anak memerlukan bantuan orang lain dalam melakukan sesuatu sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat dan terasa ringan.

Penambahan aturan main dilakukan, selain mendapat *reward* berupa tepuk salut, anak yang dapat memunculkan perilaku sesuai yang apa guru sampaikan sebelum permainan diterapkan juga mendapatkan *reward* berupa cap bergambar tokoh kartun yang diberikan pada akhir permainan, selain itu perbaikan yang dilakukan pada media permainan Susun *Puzzle* dengan menyamakan jenis *puzzle* menjadi *puzzle* angka terbukti efektif untuk mengatasi kesulitan yang anak alami pada pelaksanaan permainan Susun *Puzzle* Siklus I.

Pada saat kegiatan pembelajaran rutin di ruang kelas, sebelum pembelajaran memasuki kegiatan inti, guru senantiasa

memberi motivasi pada anak agar mampu antusias mengikuti kegiatan dan memberi pengertian pada anak pentingnya berbagi dengan teman, bersabar dalam kegiatan, dan bekerjasama dengan teman, sehingga anak dapat berperilaku sesuai karakteristik keterampilan sosial yang perlu anak miliki.

Pemberian motivasi kepada anak yang dilakukan oleh guru sejalan dengan Teori Psikososial Erikson (Patmonodewo, 2003: 21) yaitu anak pada usia 4-5 tahun yang termasuk dalam tahapan Initiative versus Guilt yaitu anak usia 4-5 tahun yang diberikan kebebasan untuk menjelajah dan bereksperimen serta dengan motivasi dan bimbingan orang yang lebih dewasa, maka anak akan cenderung mempunyai inisiatif dalam menghadapi masalah yang ada di sekitarnya, sebaliknya apabila tidak ada kesempatan dan motivasi bagi anak untuk menjelajah dan bereksperimen maka ketika anak keliru akan menimbulkan rasa bersalah.

Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan 66,66% anak termasuk pada kriteria BSH dan BSB, setelah dilakukan tindakan pada Siklus II diperoleh hasil sebanyak 100% anak termasuk pada kriteria BSH dan BSB. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Hasil ini sesuai dengan pendapat Moeslichatoen (2004: 36-37) yang menyatakan penerapan permainan kooperatif salah satunya berfungsi bagi anak untuk memperoleh kesempatan guna meningkatkan keterampilan sosial anak.

Snowman (Patmonodewo, 2003: 32-35) menjelaskan bahwa permainan kooperatif sesuai dengan karakteristik pada diri anak usia dini, yaitu anak pra sekolah umumnya sangat aktif, anak mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan anak belajar melalui pengalaman yang didapat secara langsung. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ria Adityasari dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Kemala Bhayangkari 08 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang" menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan kooperatif berupa permainan Angin Puyuh mampu meningkatkan keterampilan sosial anak. Pernyataan-pernyataan tersebut mendukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan penerapan permainan kooperatif di Kelompok A TK IC GUPPI IV Sleman

memang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kegiatan permainan kooperatif yang telah dilakukan mampu mendorong anak untuk mengenal nilai-nilai sosial. Banyak pengalaman yang anak dapatkan melalui permainan kooperatif, selain itu dengan bermain bersama teman maka tercipta suasana yang menyenangkan sehingga anak nyaman untuk belajar dan merasa diterima di lingkungannya. Anak dengan leluasa melakukan sosialisasi karena lingkungan yang nyaman sehingga anak mampu menguasai keterampilan sosial yang diharapkan.

Peningkatan keterampilan sosial anak yang mencapai kriteria BSB dan BSH pada Pra Tindakan sebanyak 7 anak dengan persentase 38,89%, meningkat pada Siklus I menjadi 12 anak dengan persentase 66,66%, dan pada Siklus II menjadi 18 anak dengan persentase 100%. Penelitian ini sudah dikatakan berhasil dan dihentikan karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan penelitian.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui penerapan permainan kooperatif. Terdapat tiga macam permainan kooperatif dalam penelitian ini, yaitu Bekalku, Gerbong Kereta Rekreasi, dan Susun Puzzle. Permainan kooperatif dilakukan dengan beberapa langkah yaitu, pertama guru atau peneliti mengkondisikan anak untuk menjelaskan aturan permainan dan mencontohkan jalannya permainan, kedua guru memfasilitasi dan mengarahkan anak selama kegiatan bermain berlangsung, ketiga guru menyampaikan evaluasi permainan yang telah diterapkan, dan keempat guru memberikan *reward* kepada kelompok yang mampu memunculkan setiap keterampilan sosial.

Peningkatan keterampilan sosial anak dapat dilihat dari data hasil penelitian yang telah diperoleh, yaitu anak yang dapat mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada Pra Tindakan sebanyak 7 anak dengan persentase 38,89%, lalu meningkat pada Siklus I sebanyak 12 anak dengan persentase 66,66%, dan pada Siklus II meningkat menjadi sebanyak 18 anak dengan persentase 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

Adityasari, R. (2013). *Meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama anak dalam bermain angin puyuh di tk kemala bhayangkari 08 kecamatan gajah mungkur kota semarang*. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/18768/1/160191003.pdf> pada tanggal 15 Februari 2018.

Hadis, A. (1996). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.

Heny, D. (2005). *Pendekatan belajar aktif di taman kanak-kanak*. Jakarta. Depdiknas.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. (Terj. Rahmawati). Surabaya: Erlangga.

Izzaty, R dkk. (2008). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.

Kemendikbud. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

\_\_\_\_\_. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Kusumah, W. (2011). *Mengenal penelitian tindakan kelas edisi kedua*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Muhyidin. (2014). *Ensiklopedia pendidikan anak usia dini 4*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Padmonodewo, S. (2003). *Pendidikan anak pra sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Yoni, A. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.

Yuliana, N. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta. PT Indeks Permata Puri Media.

## BIODATA PENULIS

Penulis bernama Galih Ardi Saputra merupakan mahasiswa PG PAUD angkatan 2014. Lahir di Purbalingga 12 September 1996. Bertempat tinggal di Desa Brobot, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalingga. Riwayat pendidikan penulis, meliputi jenjang TK RA Diponegoro Brobot pada tahun 2002, SD N 1 Brobot lulus pada tahun 2008, SMP N 3 Purbalingga lulus pada tahun 2011, SMK YPT 2 Purbalingga lulus pada tahun 2014, dan diterima di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.