

**HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR SE-GUGUS IV KECAMATAN
PLERET BANTUL YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Yudiharyanto
NIM 11108244061

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2015

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal yang berjudul "HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA" yang disusun oleh Yudiharyanto, NIM 11108244061 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diupload.

Pembimbing I



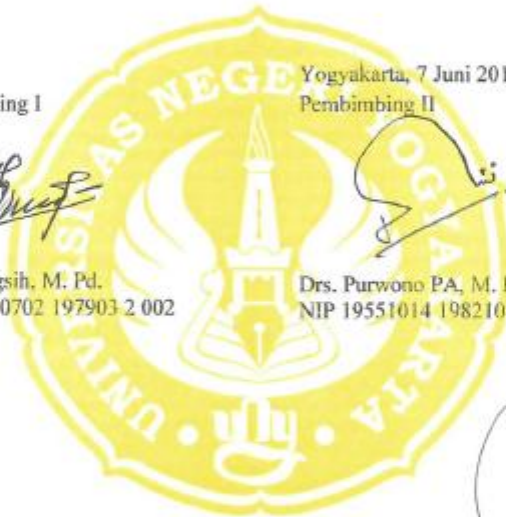
Murtiningsih, M. Pd.
NIP 19530702 197903 2 002

Yogyakarta, 7 Juni 2015

Pembimbing II



Drs. Purwono PA, M. Pd.
NIP 19551014 198210 1 001



HUBUNGAN INTENSITAS *COOPERATIVE PLAY* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS TINGGI SEKOLAH DASAR SE-GUGUS IV KECAMATAN PLERET BANTUL YOGYAKARTA

THE CORRELATIONS OF COOPERATIVE PLAY INTENSITY WITH SOCIAL SKILLS HIGH GRADE STUDENTS OF GROUP IV ELEMENTARY SCHOOL IN PLERET SUBDISTRICT, BANTUL, YOGYAKARTA

Oleh: Yudiharyanto, mahasiswa PGSD FIP UNY, yudihary@gmail.com

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret Bantul tahun ajaran 2014/2015.

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas tinggi SD se-gugus IV kecamatan Pleret dengan jumlah siswa sebanyak 303 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *proportional stratified random sampling* dengan ukuran sampel sebanyak 172 responden. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan skala psikologi. Sebelum digunakan instrumen di uji validitasnya melalui *expert judgment* dan reliabilitasnya dengan *alpha cronbach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *Pearson Product Moment* dengan didahului uji normalitas dan linearitas.

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa $r_{hitung} = 0,300 > r_{tabel} = 0,148$. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan apabila siswa memiliki intensitas *cooperative play* yang tinggi maka mempunyai keterampilan sosial yang tinggi begitu juga sebaliknya.

Kata Kunci : *intensitas cooperative play, keterampilan sosial.*

Abstract

The purpose of this research is to find out the correlations between cooperative play intensity with social skills of high grade students of group IV elementary school in Pleret Subdistrict, Bantul, Yogyakarta in 2014/2015 school year.

This research was done to high grade students of group IV elementary school in Pleret subdistrict with 303 students. The sampling technique which used is proportional stratified random sampling with sampling measurement is 172 respondents. This research using quantitative approach with correlational method. This research using psychological scale to collect the data. Before the instrumens were used, validity was judged by expert judgement and the reliability used alpha cronbach. Technique of data analysis using Pearson Product Moment correlation with normality and linearity test first.

Based on the data analysis, can be known that $r_{arithmetic} = 0,300 > r_{table} = 0,148$. Based on this, can be concluded that there is positive correlations between cooperative play with social skills of high grade students of group IV Pleret subdistrict. Based on the statement, can be concluded that students who has high cooperative play, they have high social skills too.

Keywords: cooperative play intensity, social skills

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan dengan struktur dan fungsi yang paling sempurna apabila dibandingkan dengan makhluk Tuhan yang lainnya. Manusia diciptakan dengan dibekali akal pikiran. Kehidupan seorang manusia tidak dapat lepas dari peran manusia yang lain. Tidak ada manusia yang mampu bertahan hidup tanpa bantuan dari manusia lain. Seorang manusia tentu membutuhkan manusia yang lain agar dapat memenuhi kebutuhan hidupnya untuk bertahan hidup. Maka dari itu manusia sering disebut dengan makhluk sosial.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat lepas dari kebutuhan manusia itu sendiri untuk bersosialisasi. Manusia bersosialisasi sejak manusia dilahirkan sampai manusia itu meninggal dunia. Bersosialisasi adalah proses dimana seorang manusia mempelajari, menerima dan menyesuaikan diri dengan kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu.

Proses seseorang bersosialisasi juga dapat disebut dengan proses sosial. Gillin dan Gillin (Ary H. Gunawan, 2000:30) mengungkapkan bahwa proses sosial adalah cara-cara berhubungan yang dapat dilihat apabila orang/kelompok manusia saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk-bentuk hubungan. Sehingga setiap orang memiliki perbedaan proses sosial yang dialaminya bergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, diantaranya adalah lingkungan dan interaksi sosial yang dilakukannya.

Interaksi sosial yang tercipta tergantung dari usia yang dimiliki, karena setiap usia memiliki karakteristiknya masing masing.

Seseorang yang memiliki usia dewasa tentu interaksi sosial yang dialaminya berbeda dengan anak anak.

Siswa usia sekolah dasar merupakan periode masa anak anak akhir. Interaksi sosial yang dilakukan anak pada masa ini bergantung pada karakteristik anak itu sendiri. Pada usia ini anak dibagi menjadi dua kategori yaitu kelas rendah yang memiliki rentang usia kurang lebih 6-9 tahun dan kelas tinggi yang memiliki rentang usia kurang lebih 10-12 tahun. Desmita (2012: 35) menyatakan karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu (1) senang bermain; (2) senang bergerak; (3) senang bekerja dalam kelompok; dan (4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Conny R Semiawan (1999: 164) mengatakan bahwa saat anak anak masuk dalam usia SD maka anak akan lebih antusias dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas-aktivitas bermain yang bersifat kooperatif / bersama (*cooperative play*). Dengan begitu maka interaksi yang terjadi pada anak usia sekolah dasar didominasi dalam bentuk bermain bersama.

Mildred Parten (Mayke Sugianto, 2001: 13) mengungkapkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan sebagai sarana sosialisasi. Ia mengamati ada enam bentuk bermain berdasarkan interaksi sosial anak saat bermain. Enam bentuk interaksi dalam bermain memiliki kadar interaksi sosial yang berbeda beda dari mulai yang terendah sampai yang tertinggi. Salah satu bentuk permainan dengan kadar interaksi sosial yang tinggi adalah *cooperative play* atau bermain bersama. *Cooperative play* ditandai dengan adanya interaksi antar anak untuk berbagi tugas, berbagi peran, dan bekerjasama dalam suatu kegiatan bermain untuk

mencapai tujuan yang diinginkan. Wujud *cooperative play* dapat dilihat dalam bentuk permainan olahraga dengan aturan yang sederhana, permainan tradisional dengan cara berkelompok, dan lain lain.

Pada usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi, anak sangat tertarik dengan kegiatan berkelompok. Maka dari itu anak akan berusaha diterima oleh kelompoknya. Salah satu usaha yang dilakukan anak untuk dapat diterima oleh kelompoknya adalah dengan melakukan kegiatan bersama kelompoknya seperti melakukan permainan berkelompok (*cooperative play*). Pengalaman anak ketika bermain bersama dengan temannya tentu akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan siswa. Sehingga penting bagi orang tua maupun guru untuk memberi kesempatan kepada anak untuk agar anak mengembangkan dirinya melalui bermain bersama dengan temannya.

Bermain secara berkelompok (*cooperative play*) memberikan pengalaman berharga bagi anak untuk mengembangkan dirinya. Dalam *cooperative play* terdapat peraturan yang harus dipatuhi oleh anak, sehingga melalui *cooperative play* anak akan belajar tentang bagaimana harus mentaati suatu peraturan. Melalui bermain bersama anak juga akan belajar tentang bagaimana berkerjasama untuk mencapai kemenangan serta belajar menerima kekalahan apabila kelompok lawan yang menang. Semakin sering anak melakukan kegiatan *cooperative play* maka keterampilan anak juga akan semakin terasah tidak terkecuali keterampilan sosialnya.

Euis Sunarti (2005: xxiv) mengungkapkan bahwa keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan hidup (*life skill*) yang harus diajarkan kepada anak sejak

dini. Keterampilan sosial adalah kemampuan individu yang berkaitan dengan cara berkomunikasi efektif dengan orang lain secara verbal maupun *non-verbal* sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Untuk dapat menjalin hubungan sosial dengan manusia lain manusia membutuhkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh semua manusia karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial, dan manusia tidak bisa menolak atau menghindar dari manusia lain.

Di dalam lingkungan sekolah penting bagi semua warga sekolah untuk memiliki keterampilan sosial yang baik, termasuk siswa sekolah. Keterampilan sosial penting dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan tugas perkembangannya dalam masa anak akhir. Sebagai siswa keterampilan sosial juga diperlukan untuk menjalankan kewajiban anak sebagai siswa. Di lingkungan sekolah siswa perlu menjalin hubungan baik kepada semua warga sekolah seperti guru, tenaga administrasi dan siswa lain. Karena hal tersebut penting bagi siswa untuk memiliki keterampilan sosial yang baik.

Keterampilan sosial yang baik akan membantu anak atau siswa sekolah dasar untuk mengembangkan diri. Pada usia ini anak sangat senang berkelompok dengan teman sebayanya. Sehingga anak yang memiliki keterampilan sosial yang tidak memadai dapat membuat anak tidak diterima didalam kelompoknya. Biasanya anak yang tidak diterima oleh kelompoknya adalah anak yang agresif, suka berkuasa dan anak yang suka mengganggu (Rita Ika, 2008: 116). Anak yang tidak diterima didalam kelompok (*rejected children*) akan merasa

keseharian. Apabila hal tersebut terus berlanjut maka anak akan mengalami kesulitan penyesuaian diri yang serius dimasa dewasa dan rentan terlibat dalam kenakalan remaja.

Keterampilan sosial anak bukanlah keterampilan yang didapat secara langsung. Shapiro (1998: 183) mengatakan bahwa keterampilan sosial dapat dipelajari, akan tetapi keterampilan memerlukan waktu yang banyak untuk dipelajari dan harus dipraktikkan. Semakin banyak interaksi sosial yang dilakukan anak akan memberinya pelajaran bagi anak yang dapat digunakan anak untuk meningkatkan keterampilan sosial yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dikelas tinggi di SD N Kedungpring, SD N Wonolelo, dan SD N Cegokan dapat diketahui masih terdapat siswa yang kurang memiliki keterampilan sosial. Hal tersebut terlihat dari siswa yang bersikap agresif terhadap temannya seperti mengejek, memukul, dan berbuat curang saat bermain sehingga sering menimbulkan konflik. Selain itu juga terdapat siswa yang masih kesulitan untuk menjalin komunikasi yang baik terhadap temannya sendiri maupun guru.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD N Kedungpring, SD N Wonolelo, dan SD N Cegokan juga dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas tinggi sekolah dasar di gugus IV Kecamatan Pleret pada dasarnya senang bermain bersama dengan temannya meski masih terlihat beberapa siswa yang kurang tertarik untuk bermain. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang bermain ketika istirahat sekolah maupun saat terdapat waktu luang ketika disekolah. Kesenangan siswa dalam bermain juga terlihat

dari antusiasme yang tinggi saat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru apabila menggunakan strategi suatu permainan tertentu.

Hasil wawancara dengan guru V di SD N Wonolelo yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat beberapa siswa yang masih jarang terlihat bermain bersama dengan teman temannya. Siswa siswa tersebut merupakan siswa yang kurang mampu bersosialisasi dengan temannya dan siswa yang sering membuat kenakalan. Data sosiometri di ambil dikelas V SD N Wonolelo yang diambil juga menunjukkan anak anak yang jarang bermain bersama dengan temannya kurang diterima oleh teman temannya. Anak anak yang kurang disenangi atau kurang diterima oleh temannya merupakan anak yang kesulitan dalam berkomunikasi dengan temannya dan tidak mampu mengekspresikan emosi dengan baik sehingga menyebabkan anak terlibat dalam konflik yang tidak dapat diselesaikan oleh anak itu sendiri. Selain itu dari data yang diambil juga menunjukkan bahwa anak yang sering bermain bersama dengan temannya merupakan anak yang dapat diterima oleh teman-temannya. Anak-anak yang diterima oleh teman-temannya ini merupakan anak yang mampu menjalin hubungan baik dengan temannya serta mampu menyelesaikan konflik yang dihadapinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak anak yang jarang bermain bersama dengan temannya merupakan anak yang memiliki keterampilan sosial rendah begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, peneliti menyadari akan pentingnya *cooperative play* dan keterampilan sosial bagi siswa, maka peneliti merasa perlu untuk membawa permasalahan yang terjadi ke dalam sebuah

penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas *Cooperative play* dengan Keterampilan Sosial Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar Se-Gugus IV Kecamatan Pleret”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan April 2015 terhadap siswa kelas tinggi sekolah dasar se-gugus IV Kecamatan Pleret.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tinggi SD se-gugus IV Kecamatan Pleret yang berjumlah 303 siswa.

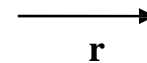
Sampel

Ukuran sampel yang digunakan ditentukan dengan rumus slovin sehingga sampel yang diambil adalah sebesar 172 responden. Pengambilan sampel penelitian ini dengan teknik *propotional stratified random sampling*. Pengambilan sampel ini mengambil beberapa sampel dari setiap sub populasi secara proposional. Setelah diketahui jumlah sampel dari setiap kelas kemudian menentukan perwakilan siswa yang menjadi sampel dari setiap kelas secara *random*.

Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah paradigam sederhana hanya memiliki dua variabel saja yaitu variabel

dependen dan variabel independen.



Gambar 1. Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = Intensitas *Cooperative Play*

Y= Keterampilan Sosial

r = Garis hubungan variabel X dan Y

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala psikologi. Saifuddin Azwar (2011: 3) menyatakan bahwa skala merupakan alat ukur yang lebih banyak dipakai untuk menamakan alat ukur aspek afektif Dalam hal ini skala psikologi digunakan untuk mengukur intensitas *cooperative play* dan juga keterampilan sosial.

Agar instrumen dapat mengukur dengan akurat, instrumen memerlukan skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini skala likert dengan rentang 1-4.

Sebelum digunakan instrumen diuji validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas yang dilakukan adalah uji validitas konstruk. Instrumen yang disusun berdasarkan kisi kisi dikonsultasikan dengan dosen *expert judgment* kemudian instrumen di uji reliabilitasnya menggunakan rumus *alpha cronbarch*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment*. Sebelum dilakukan analisis korelasi *product moment* , terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas sebagai

syarat agar bisa dilakukan uji hipotesis. Uji prasyarat dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan bantuan *software SPSS 16 for windows*.

Intrepretasi Skor

Saifudin Anwar (2006: 105) mengungkapkan intrepretasi skor adalah pemberian makna dan merupakan salah satu sisi dari diagnostika suatu proses pengukuran atribut psikologi. Pada dasarnya intreprestasi skor selalu bersifat normatif yang artinya makna skor diacukan pada posisi relatif skor dalam suatu kelompok yang telah dibatasi terlebih dahulu. Hal tersebut bisa dilakukan dengan bantuan statistik, mean skor skala, standar deviasi skala dan varians, skor minimum, skor maksimum, dan statistik lain yang diperlukan.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diambil dari responden berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov pada software SPSS 16 for windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika harga *Asymp.Sig* > dari nilai *alpha* yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sebaliknya jika harga koefisien *Asymp.Sig* < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas diperlukan sebagai syarat seblum pengujian hipotesis. Uji linearitas digunakan untuk mengetahui variabel X dan Y terletak pada satu garis linier. Uji linearitas dilakukan dengan program SPSS 16.0 dengan menggunakan test for linearity. Variabel dikatakan memiliki hubungan linier jika harga

Deviation from Linearity > 0,05

Uji Hipotesis

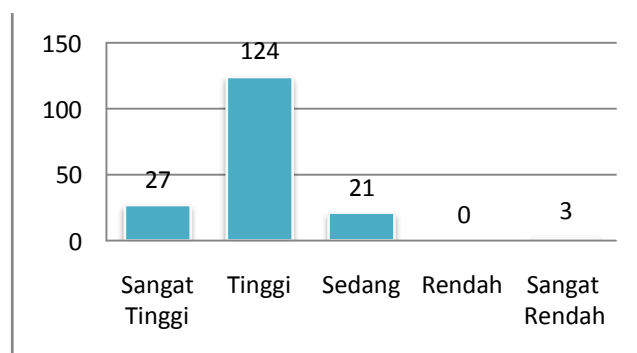
Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan korelasi *product moment*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Hasil perhitungan r_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan $N=175$ dan taraf signifikansi 5%,

1. jika harga $r_{hitung} >$ harga r_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika harga $r_{hitung} <$ harga r_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

HASIL PENELLITIAN

Intensitas *Cooperative Play*

Data intensitas *cooperative play* diperoleh dari skla yang diberikan kepada 172 responden. Nilai maksimum pada skala ini adalah 120 dan nilai minimum adalah 30. Berdasarkan hasil analisis data intensitas *cooperative play* diperoleh : rata-rata 90,57, modus 92, median 31, dan Simpangan baku (SD) 7,28. Data yang sudah diperoleh kemudian dimasukkan kedalam kategori yang sudah ditentukan.



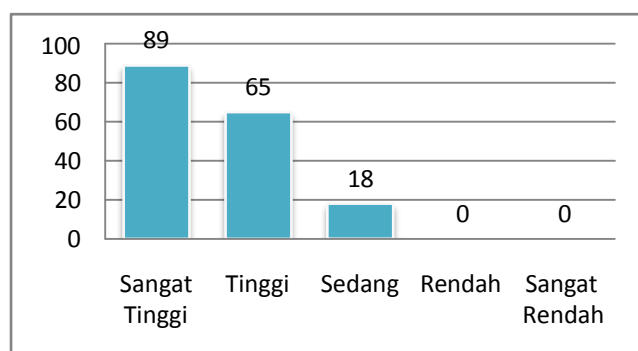
Gambar 2. Grafik Intensitas *Cooperative Play*

Rata rata skor intensitas *cooperative play* siswa adalaah 90,57 yang berada pada kategori

tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata rata intensitas *cooperative play* siswa adalah tinggi.

Keterampilan Sosial

Data keterampilan sosial diperoleh dari skla yang diberikan kepada 172 responden. Nilai maksimum pada skala ini adalah 116 dan nilai minimum adalah 29. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh : rata-rata 93,91 , modus 99, median 95, dan Simpangan baku (SD) 10,35. Data yang sudah diperoleh kemudian dimasukkan kedalam kategori yang sudah ditentukan.



Gambar 3. Grafik Keterampilan Sosial

Rata rata skor keterampilan sosial siswa adalah 93,91 yang berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa rata - rata keterampilan sosial siswa adalah tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas untuk data penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 16.0 dengan teknik analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Dasar pengambilan keputusan yang dipergunakan adalah dengan melihat harga pada Asymp.Sig. (p) . jika harga Asymp.Sig. (p) lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji normalitas

Variabel	Asymp.Sig	Hasil	Kesimpulan
Intenistas Cooperative Play	0,546	$p > 0,05$	Normal
Keterampilan Sosial	0,059	$p > 0,05$	Normal

Sumber : data yang diolah dengan SPSS

Berdasarkan data pada tabel diatas maka dapat disimpulkan:

- Variabel intensitas *cooperative play* (X) 0,546 $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.
- Variabel keterampilan sosial (Y) 0,059 $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Uji linieritas untuk penelitian ini diperoleh dengan bantuan program SPSS versi

16.0 dengan menggunakan *Test for Linearty*. Dasar keputusan yang dipergunakan adalah jika nilai signifikansi (*Deviation from Linearity*) lebih dari 0,05 maka variabel X dan Variabel Y adalah *linier*. Hasil uji linieritas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Linieritas

Variabel	Harga Sig	Hasil	Kesimpulan
Intensitas Cooperative Play dan Keterampilan Sosial	0,089	Sig $> 0,05$	Linier

Sumber : data yang diolah dengan SPSS

Berdasarkan data dari tabel tersebut diatas dapat diketahui harga sig pada baris *Deviation from Linearity* adalah 0,089. Dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa nilai Sig 0,089 $> 0,05$ sehingga variabel X dan Y adalah *linier*.

Uji Hipotesis

Keterampilan sosial merupakan keterampilan seseorang untuk membina hubungan yang baik dengan individu lain dengan cara membaca situasi, memahami, dan mengambil tindakan dengan benar. Keterampilan penting diajarkan kepada anak sejak dini karena keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan hidup. Keterampilan sosial mencakup berbagai tindakan seperti menolong sesama teman, mendengarkan, berkomunikasi, memecahkan permasalahan, kerjasama, perhatian dan berbagai tindakan lain.

Keterampilan sosial siswa kelas tinggi se-gugus IV kecamatan Pleret, Bantul rata rata adalah 93,34 yang terletak pada kategori tinggi. Sedangkan tidak ada siswa yang memiliki keterampilan sosial yang rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa sudah berkembang dan siswa menjadi bersikap lebih sosial.

Keterampilan sosial siswa yang tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang peduli terhadap lingkungan dan mampu bersikap positif dengan orang lain seperti mengucapkan terimakasih ketika sudah dibantu. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rita Ika Izzaty (2008:117) yang mengungkapkan bahwa pada masa kanak kanak akhir egosintrisme akan berkurang, anak mulai memperhatikan dan menerima pandangan orang lain serta mulai bersikap sosial.

Keterampilan sosial setiap anak berbeda beda. Keterampilan sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu karakteristik siswa/anak dan lingkungan. Kedua faktor tersebut menentukan keterampilan sosial yang dimiliki anak. Karakteristik anak dapat berupa

tingkat perkembangan anak sedangkan faktor lingkungan dapat berupa pengaruh dari interaksi yang terjalin dengan keluarga maupun teman. Interaksi anak bersama dengan temannya dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa. Untuk siswa usia sekolah dasar interaksi anak dengan temannya dapat dalam bentuk bermain karena pada usia sekolah dasar anak lebih tertarik dengan bermain kooperatif (*cooperative play*). Selain itu anak usia kelas tinggi sekolah dasar sering membuat kelompok untuk bermain bersama.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui bahwa intensitas *cooperative play* siswa se-gugus IV Kecamatan Pleret adalah sebesar 90,57 yang terdapat pada kategori tinggi. Sedangkan tidak ada siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* yang rendah dan sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas tinggi sekolah dasar tertarik dengan kegiatan *cooperative play*.

Intensitas *cooperative play* yang tinggi ditunjukkan dengan sikap siswa yang senang melakukan permainan yang menuntu kerjasama, siswa yang cepat bosan jika bermain sendirian dan siswa yang selalu melakukan permainan yang memiliki aturan. Hal itu sesuai dengan pendapat Conny R Semiawan (1999: 164) yang mengatakan bahwa saat anak anak masuk dalam usia SD maka anak akan lebih antusias dan lebih banyak terlibat dalam aktivitas-aktivitas bermain yang bersifat kooperatif / bersama (*cooperative play*).

Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh harga $r_{hitung} =$

+ 0,300. Kemudian hasil analisis tersebut dikonsultasikan dengan r_{tabel} taraf kesalahan sebesar 5% yaitu 0,148. Harga r_{hitung} (0,300) > r_{tabel} (0,148), Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial. Hasil analisis data tersebut sesuai dengan pendapat Rubin (Golleman, 1999: 75) mengungkapkan bahwa anak-anak mendapatkan keterampilan sosial lebih banyak dari interaksi dengan teman sebaya dibandingkan dari interaksi bersama orang tuanya. Hurlock (2000: 323) juga mengungkapkan bahwa dengan bermain bersama anak-anak akan belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, menyelesaikan konflik dan menjadi individu yang disukai orang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa nilai korelasi antara variabel X (intensitas *cooperative play*) dan variabel Y (keterampilan sosial) r_{xy} 0,300. Setelah nilai r_{xy} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dapat diketahui bahwa r_{xy} 0,300 > r_{tabel} 0,148. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas *cooperative play* dengan keterampilan sosial siswa kelas tinggi SD se-gugus IV kecamatan Pleret Bantul Yogyakarta. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa yang memiliki intensitas *cooperative play* tinggi memiliki keterampilan sosial yang tinggi pula, begitu juga sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary H Gunawan. (2000). *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
 Conny R Semiawan. (1999). *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan

Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Rosda Karya.
 Euis Sunarti dan Rulli Purwani. (2005). *Ajarkan anak keterampilan hidup sejak dini*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
 Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi 6* (Alih bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta : Erlangga.
 Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
 Mayke Sugianto T . (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
 Saifudin Azwar. (2006). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
 Shapiro, Lawrence E. (1998). *Mengajarkan Emotional Intelligence pada Anak* (Alih bahasa: Alex Tri Kantjono). Jakarta : Gramedia PU.