

EFEKTIFITAS PERMAINAN KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TK A BAS TUBAN

Anindya Purnama
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of cooperative games through media designed the image to improve the social skills of kindergarten A Bina Anak Sholeh (BAS) Tuban. The method used in this study is a quasi experimental design with nonrandomized pretest-posttest control group design. Samples in this study are 32 kindergarten A BAS Tuban selected by using purposive sampling technique. Methods of data collection in social skills using observation checklists and rating scales and measured with reference to the Guttman scale. Prior to the data analysis to test the validity and reliability first. Validity is based on expert judgments (expert judgment), whereas reliability test using Cronbach's Alpha SPSS 22.00. The results showed that the effective cooperative ploy used to improve the social skills of kindergarten A BAS Tuban. This is indicated by an increase in social skills score of 76% with the strong category.

Keywords: Cooperative games image designing, social skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan kooperatif melalui media merancang gambar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa TK A Bina Anak Sholeh (BAS) Tuban. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan desain *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Sampel pada penelitian ini berjumlah 32 siswa TK A BAS Tuban yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data ketrampilan sosial menggunakan observasi *checklists and rating scales* dan diukur dengan mengacu pada skala Guttman. Sebelum analisa data dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terlebih dahulu. Uji Validitas berdasarkan penilaian para ahli (*judgement expert*), sedangkan Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS 22.00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif efektif digunakan untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa TK A BAS Tuban. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor ketrampilan sosial sebesar 76 % dengan kategori kuat.

Kata Kunci : Permainan kooperatif merancang gambar, ketrampilan sosial.

Pengantar

Ketrampilan sosial merupakan salah satu ketrampilan yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak dimasa yang akan datang. Rendahnya ketrampilan sosial dapat berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak. Hal ini

dikemukakan oleh Saputra & Ridyanto (2005) yang menyatakan bahwa kemampuan sosial anak usia dini menyebabkan perkembangan sosialnya cenderung bersifat minder, egois, kurang tenggang rasa dan akhirnya berperilaku menyimpang. Termine (1997) juga menyatakan bahwa anak-anak yang kekurangan atau lemah dalam ketrampilan sosialnya sama beresikonya

Korespondensi: Anindya Purnama, Universitas PGRI Ronggolawe, Jl. Manunggal no. 61 Tuban.
Email: anindya.rianto@gmail .com

dengan anak-anak yang kekurangan ketrampilan akademik, pada perkembangan sosial ini pengembangan ketrampilan sosial memainkan peranan yang sangat penting, dalam kesejahteraan dan perkembangan anak. Selanjutnya Slavin, dkk (1995) memperkuat pernyataan bahwa ketrampilan sosial dapat meningkatkan kemampuan akademik anak.

Menurut Huvighurst tugas perkembangan adalah tugas-tugas yang harus diselesaikan individu pada tahap perkembangan tertentu. Tugas perkembangan ini bersumber dari kematangan fisik, tuntutan masyarakat, budaya serta nilai yang berlaku pada lingkungan inidividu. Adapun tugas perkembangan kanak-kanak menurut Huvighurst (Hurlock, 1980) adalah:

- a. Mempelajari ketrampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.
- b. Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.
- c. Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
- d. Mulai mengembangkan peran sosial pria dan wanita yang tepat.
- e. Mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung.
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
- g. Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, tata dan tingkatan nilai.
- h. Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.
- i. Mencapai kebebasan pribadi.

Berdasarkan tugas - tugas perkembangan yang telah diungkapkan diatas, dapat diketahui bahwa ketrampilan sosial merupakan salah satu komponen penting dalam tugas perkembangan masa kanak-kanak terutama saat memasuki usia prasekolah. Anak-anak pada usia prasekolah akan memasuki lingkungan formal, yang berbeda dengan lingkungan keluarga. Hal ini tentu saja membutuhkan suatu kemampuan untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan yang baru. Menurut Gordon & Browne (1985) menyatakan bahwa ketrampilan sosial perlu dipelajari anak di Taman Kanak-kanak yaitu dalam rangka membina hubungan dengan orang dewasa dan teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 15 Agustus sampai 16 September 2015 pada kelompok A TK Bina Anak Sholeh Tuban menunjukkan bahwa sekitar 30 dari 72 anak atau sekitar 40% menunjukkan rendahnya ketrampilan sosial yang dimiliki mereka dengan indikasi bahwa anak lebih suka bermain sendiri dibanding bermain dengan teman sebayanya, anak jarang berkomunikasi dengan temannya, kurang peduli dan kurang merespon pada saat guru mengajaknya berbicara.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan Gordon & Brown dalam Moeslichatoen (1999), ketrampilan sosial yang harus dipelajari anak usia prasekolah adalah membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan orang lain dan membina diri sebagai individu.

Menurut Tedjasaputra (2005) kemampuan sosial dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Bermain secara kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mereka

dalam bersosialisasi tanpa meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain. Hal serupa juga dikemukakan oleh Mulyadi (1999) bahwa fungsi bermain dapat menunjang perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosi, kecerdasan, kreativitas dan dapat dijadikan sebagai terapi. Apabila anak diberi permainan kooperatif secara berkala, maka akan dapat mengembangkan aspek kognisi, emosi dan sosial sehingga anak akan berkembang secara optimal.

Berdasarkan ulasan diatas, maka perlu dilakukan penelitian eksperimental tentang efektivitas permainan kooperatif melalui media merancang gambar untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa TK A Bina Anak Sholeh (BAS) Tuban. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan kooperatif melalui media merancang gambar untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa TK A Bina Anak Sholeh (BAS) Tuban. Selanjutnya, manfaat dari penelitian ini adalah secara teoritis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan terhadap perkembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat dijadikan alternatif bagi guru PAUD dalam

memberikan pembelajaran untuk meningkatkan ketrampilan sosial pada anak usia dini.

Pengertian ketrampilan sosial anak prasekolah

Combs dan Slaby dalam Gimpel & Merrel (1998) memberikan pengertian ketrampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan serta dapat memberikan kebaikan untuk sesama. Merrel (2003) sendiri memberikan pengertian, ketrampilan sosial adalah perilaku spesifik yang ketika mulai dilakukan seseorang akan menyebabkan hasil sosial yang diinginkan bagi orang yang memulainya.

Ketrampilan sosial merupakan bagian dari kompetensi sosial. Cavell dalam Cartledge & Milburn (1995) menyatakan bahwa kompetensi sosial terdiri dari tiga konstruk yaitu penyesuaian sosial, performansi sosial dan ketrampilan sosial. Bagi seorang anak, ketrampilan dan kompetensi sosial merupakan faktor penting untuk memulai dan memiliki hubungan sosial yang positif. Anak yang tidak memiliki ketrampilan sosial dan dinilai oleh

sebayanya sebagai anak yang tidak memiliki kompetensi sosial, akan kesulitan dalam memulai dan menjalin hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketrampilan sosial bagi anak prasekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat berinteraksi sosial dengan lingkungannya dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan untuk dapat diterima oleh orang lain atau teman sebaya agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga serta menguntungkan diri sendiri dan orang lain.

Dimensi ketrampilan sosial

Teori ketrampilan sosial terus mengalami perkembangan, setelah dilakukan analisa dan peninjauan ulang menurut Caldarella dan Merrel terdapat lima dimensi utama ketrampilan sosial untuk anak-anak dan remaja (Merrel, 2003), meliputi :

- a) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship skills*). Dimensi ini meliputi perilaku yang disukai, empati, partisipasi sosial, *sociability-leadership*, hubungan dengan teman

- sebayanya maupun hubungan dengan orang lain.
- b) Manajemen diri (*Self management skills*). Dimensi ini meliputi pengendalian diri, kemandirian sosial, kompetensi sosial, tanggung jawab sosial, patuh terhadap aturan, dan toleransi.
 - c) Kemampuan akademis (*Academic skills*). Dimensi ini meliputi penyesuaian diri terhadap lingkungan sekolah, menghormati aturan sekolah, orientasi tugas dan tanggung jawab akademik
 - d) Kepatuhan (*Compliance skills*). Dimensi ini meliputi kerjasama, hubungan dengan teman/ orang lain, penyesuaian dengan orang lain.
 - e) Perilaku asertif (*Assertion skills*). Dimensi ini meliputi ketegasan, inisiasi sosial, penggerak sosial, berani.

Menurut Gordon & Brown dalam Moeslichatoen (1999) menyatakan bahwa ketrampilan sosial yang harus dipelajari anak usia prasekolah adalah membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan orang lain dan membina diri sebagai individu. Berdasarkan pendapat tersebut untuk mengukur ketrampilan sosial

penelitian ini hanya menggunakan 4 (empat) dimensi dari Caldarella dan Merrel yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kepatuhan, dan perilaku asertif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi ketrampilan sosial

Menurut Hurlock (1980) ada 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu: faktor lingkungan keluarga, faktor dari luar rumah atau luar keluarga, dan faktor pengaruh mengalami sosial awal. Faktor kondisi anak meliputi temperamen anak, regulasi emosi, dan kemampuan kognitif sosial. Faktor interaksi anak dengan lingkungan meliputi hubungan dengan orang tua, guru, dan teman sebaya di kehidupan sehari-hari. Faktor pengalaman awal yang diterima anak akan selalu diingat anak yaitu berkaitan dengan proses pembelajaran meliputi metode pembelajaran, strategi, dan kurikulum sekolah. Implikasinya adalah betapa pentingnya para guru menampilkan cara-cara yang menyenangkan bagi anak dalam memperkenalkan sikap dan perilaku yang positif dengan menggunakan pendekatan pembelajaran sambil bermain, atau lebih dikenal

dengan istilah 3B (bercerita, bernyanyi dan bermain). Oleh karena itu, pada penelitian ini untuk dapat meningkatkan ketrampilan sosial dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang melibatkan interaksi anak secara langsung dengan lingkungannya dalam hal ini teman sebaya dan guru.

Definisi Permainan Kooperatif

Hurlock (1980) menyatakan bahwa bermain adalah semua aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa menghitung hasil akhir dari aktivitas tersebut. Permainan merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak, yang merupakan improvisasi dan kombinasi serta sebagai sarana pertama anak memahami aturan-aturan sesuai kendali budaya yang ada (Bruner dalam Hurlock, 1980). Selanjutnya, Landreth (2001) menyatakan bahwa bermain memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa ketrampilan komunikasi, ketrampilan sosial, perkembangan emosi, ketrampilan pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif.

Gordon & Browne (1985) permainan kooperatif adalah anak bermain secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan merencanakan dan

melaksanakan kegiatan bermain. Menurut Craig & Kermis (1995) permainan kooperatif adalah sebuah permainan anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama serta berbagi peran. Hal yang sama juga disampaikan oleh Santrock (2007) menyatakan bahwa permainan kooperatif adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dengan suatu perasaan identitas kelompok dan aktivitas yang terorganisir. Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa definisi permainan kooperatif adalah suatu aktivitas bermain anak yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya, dimana masing-masing anak memiliki peran dalam permainan.

Gordon dan Browne (1985) mengemukakan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu:

- a) Anak prasekolah mulai bergabung dengan satu yang lain dengan cara yang aktif.
- b) Berinteraksi sosial dalam kelompok dengan rasa identitas kelompok.
- c) Anak belajar bekerjasama untuk tujuan bersama.

- d) Mereka mengungkapkan keinginannya secara verbal, merencanakan dan melaksanakan permainan.
- e) Mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung, mengansumsikan tanggung jawab belajar baik pada diri mereka atau orang lain.
- f) Menggunakan ketrampilan sosial yang berhubungan dengan kelompok.
- g) Bergabung pada kegiatan terorganisir.

Cartledge & Milburn (1998) menyatakan bahwa permainan kooperatif dapat berguna mempromosikan ketrampilan sosial, hal yang perlu diperhatikan dalam permainan kooperatif adalah:

- a) Melibatkan anak yang ditinggalkan (sendirian) memulai permainan mengajak anak lain untuk bermain.
- b) Berbagi dan bergiliran.
- c) Menyentuh anak lain dengan lembut, membant anak lain yang jatuh atau mengalami kesulitan.
- d) Berbicara manis dengan teman sekelas, memanggil teman sekelas hanya dengan nama yang mereka senangi, memperhatikan dan mengometari kelebihan teman sekelasnya daripada kelemahannya.

Permainan Kooperatif Merancang Gambar

Permainan kooperatif terdiri dari bermacam-macam jenis sebagaimana dikemukakan oleh Madyawati (2012), antara lain: bermain memasang gambar dengan tulisan, merancang gambar, *puzzle*, balok, lego, bermain punggung berantai, *blind ball* (bola buta), carilah bagian tubuhku dan estafet bendera.

Jenis permainan kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan merancang gambar. Permainan merancang gambar ini bertujuan untuk berkomunikasi secara verbal dengan anak lain dan kelompok sehingga anak dapat mengarahkan perhatian, mengajukan pertanyaan, menetapkan peran, memberi penjelasan, narasi negosiasi, saran atau ide, kesepakatan, ketidaksepakatan, bereksperimen, dan memberikan pernyataan lain terkait tugas dengan teman kelompok (Madyawati, 2012).

Permainan merancang gambar terdiri dari dua kelompok, setiap kelompok ditugaskan untuk membagi semua potongan bentuk yang telah disediakan pada semua anggota kelompok sehingga mendapatkan bagian

yang sama. Setiap anggota yang telah mendapatkan potongan gambar, mereka bertugas mewarnai sesuai dengan bentuk yang ada di kertas karton. Pada permainan ini anak terlibat dalam pembuatan warna yang dapat diwarnai sesuai dengan kreasi dan keputusan kelompok serta mereka dapat berdiskusi mengenai peletakan bentuk sesuai gambar yang telah disediakan di kertas karton (Madyawati, 2012).

Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ho : Permainan kooperatif merancang gambar tidak efektif untuk meningkatkan ketrampilan sosial pada siswa TK A BAS Tuban.

Ha : Permainan kooperatif merancang gambar efektif untuk meningkatkan ketrampilan sosial pada siswa TK A BAS Tuban.

Metode

Tipe penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimental kuasi (*quasi-eksperimental research*) dengan desain penelitian eksperimen dua kelompok *nonrandomized pretest-*

posttest control group design. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel tergantung (Y) adalah ketrampilan sosial dan variabel bebas (X) adalah permainan kooperatif merancang gambar.

Subyek pada penelitian ini adalah siswa TK A Bina Anak Sholeh kelas A1 dan A2 dengan jumlah 32 anak yang kemudian dibagi dua menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan metode permainan kooperatif merancang gambar yang didasarkan pada sebuah modul permainan, meliputi 4 tahap yaitu tahap pra bermain, bermain, penutup dan evaluasi.

Efektivitas permainan kooperatif dilakukan dengan mengukur skala keatrampilan sosial yang disusun sendiri oleh peneliti dengan menggunakan 4 dimensi ketrampilan sosial yang dikemukakan oleh Caldarella dan Merrel yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kepatuhan dan perilaku assertive.. Adapun *blueprint* alat ukur ketrampilan sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Blueprint Alat Ukur Ketrampilan Sosial

No	Indikator	Butir Pernyataan	Jumlah Aitem
1	Hubungan teman sebaya	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Manajemen diri	7, 8, 9, 10, 11, 12	6
3	Kepatuhan	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
4	Perilaku assertive	19, 20, 21, 22, 23, 24	6
Jumlah Aitem			24

Metode pengumpulan data ketrampilan sosial menggunakan observasi *checklists and rating scales* yaitu mencatat ada atau tidaknya perilaku dengan memberikan tanda cek (centang) dan menghitung skor pada daftar perilaku atau karakteristik yang telah dibuat. Ketrampilan sosial ini diukur dengan mengacu pada skala Guttman yang hanya menggunakan dua interval yaitu pernyataan “ya” dan “tidak” untuk mengungkapkan kejelasan atau sikap. Nilai skor diberikan untuk jawaban “ya” skor = 1 yang berarti mampu dan jawaban “tidak” skor = 0 artinya belum mampu.

Sebelum dilakukan analisa data harus dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan validitas isi (*content validity*) yaitu diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional ataupun melalui *professional judgement* (Azwar, 2014). Pengujian reliabilitas alat ketrampilan sosial ini dilakukan dengan *internal consistency* yaitu mencobakan instrumen sekali saja kemudian data dianalisis menggunakan SPSS.22 (Azwar, 2014). Analisis data ketrampilan sosial siswa dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah total skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor tertinggi tiap aitem x Jumlah aitem x Jumlah responden}} \times 100\%$$

PERMAINAN KOOPERATIF MERANCANG GAMBAR

Hasil penghitungan rumus skor data ketrampilan sosial kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Adapun kriteria yang diterapkan oleh Riduwan (2009) adalah:

0 – 20% = sangat lemah

21% - 40% = lemah

41% - 60% = cukup

61% - 80% = kuat

81% - 100% = sangat kuat

Hasil Penelitian

Ketrampilan sosial diukur dengan menggunakan lembar observasi yang terdapat 24 aitem, berdasarkan hasil uji daya diskriminasi aitem melalui SPSS 2.2 yang dinyatakan valid hanya 21 aitem yang selanjutnya dilakukan uji reliabilitas yaitu sebesar 0,966 dengan kategori tinggi. Adapun data hasil ketrampilan sosial siswa dapat dilihat secara ringkas pada tabel 4.1 berikut ini :

Tabel 4.1 Data Ketrampilan Sosial Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No. Urut	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Pretes	Postes	Gain	Pretes	Postes	Gain
1	11	15	4	12	13	1
2	12	17	5	11	13	2
3	12	16	4	10	11	1
4	11	15	4	12	13	1
5	12	17	5	11	13	2
6	11	15	4	11	12	1
7	12	17	5	12	13	1
8	10	14	4	12	12	0
9	11	16	5	12	13	1
10	12	18	6	12	13	1
11	12	17	5	11	12	1
12	11	16	5	12	13	1
13	11	16	5	12	12	0
14	11	15	4	11	11	0
15	11	16	5	12	13	1
16	13	17	4	11	12	1
Jumlah	183	257	74	184	199	15
Rata-rata	11,4	16,1	4,6	11,5	12,4	0,9

Tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan sosial pada kelas eksperimen dengan gain sebesar 74, sedangkan pada kelas kontrol terlihat bahwa peningkatan ketrampilan sosial gainnya sebesar 15. Hal ini

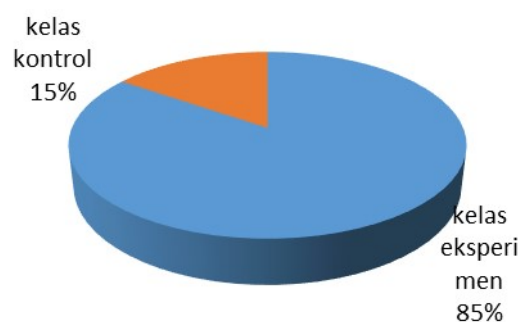
menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketrampilan sosial dengan menggunakan metode bermain kooperatif menyusun gambar. Adapun hasil analisis data presentase skor ketrampilan sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Pretes dan Postes Ketrampilan Sosial Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Pretes (%)	Kategori	Postes (%)	Kategori	Gain (%)
Kelas Eksperimen	54	cukup	76	kuat	22
Kelas Kontrol	55	cukup	59	cukup	4

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kondisi awal ketrampilan sosial kedua kelas setara yaitu berada pada kategori cukup yang ditunjukkan dengan hasil pretes untuk kelas ekperimen sebesar 54% sedangkan kelas kontrol 55%. Kemudian, setelah dilaksanakan penerapan metode bermain kooperatif merancang gambar pada kelas eksperimen hasil postes menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan sosial siswa yaitu sebesar 76% dengan kategori kuat. Kelas kontrol juga mengalami kenaikan dengan hasil postes sebesar 59% dengan kategori cukup. Hasil selisih antara pretes dan postes yaitu sebesar 22% > 4%, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan ketrampilan sosial yang lebih tinggi dengan menggunakan metode bermain kooperatif menyusun gambar. Adapun hasil selisih

ketrampilan sosial siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digambarkan dalam diagram 4.3, sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Selisih Ketrampilan Sosial Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Diskusi

Sesuai hasil penelitian efektifitas penggunaan metode permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa antara lain:

1. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan

- metode permainan kooperatif merancang gambar mampu meningkatkan ketrampilan sosial. Sebagaimana dikemukakan oleh Tedjasaputra (2005) bahwa kemampuan sosial dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Bermain secara kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi tanpa meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain.
2. Kelompok atau tim yang terbentuk dalam permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa karena terdapat proses yang mana anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama serta berbagi peran (Craig & Kermis, 1998) dan pada proses ini terjadi saling mengisi dan bekerjasama sehingga terjadi keseimbangan dalam pemahaman (Jacob, 2002).
 3. Kerja kelompok dengan menggunakan permainan kooperatif merancang gambar dapat menyatukan beberapa kemampuan yang berbeda untuk bekerjasama dengan baik yaitu saling memberikan pendapat dan saling membutuhkan antar anggota kelompok sehingga tidak hanya ketrampilan sosial saja yang mengalami peningkatan tetapi juga kemampuan yang lain. Hal ini sependapat dengan Mulyadi (1999) bahwa anak yang diberikan permainan kooperatif secara berkala akan dapat mengembangkan aspek kognisi, emosi dan sosial sehingga anak akan berkembang secara optimal.
 4. Pada penelitian ini memang penulis akui masih terbatas bahwa ketrampilan sosial dapat meningkat dengan menggunakan metode permainan kooperatif merancang gambar, padahal menurut Hurlock (1980) peningkatan perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu faktor lingkungan keluarga, faktor dari luar rumah atau luar keluarga, dan faktor pengalaman sosial awal.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode permainan kooperatif merancang gambar dapat meningkatkan ketrampilan sosial pada siswa TK A BAS di Kabupaten Tuban. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Saran untuk guru, metode permainan kooperatif merancang gambar dapat dijadikan sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak.
2. Saran untuk penelitian selanjutnya agar melakukan penelitian lebih dalam mengenai permainan kooperatif yang tidak terbatas hanya untuk meningkatkan ketrampilan sosial saja tetapi juga kemampuan yang lain meliputi bahasa, sosio-emosi, akademis dan kreativitas.

Kepustakaan

- Azwar, S. (2014). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cartledge, G & Milburn, J.F. (1998). *Teaching social skills to children and youth innovation approaches*. Needham heights: A division of Simon and Schuster Inc.
- Craig, G.J & Kermis, M. (1995). *Children today*. New Jersey: Practice Hall.
- Gimpel, G., & Merrel, K. (1998). *Social skills of children and adolescents: Conceptualization, assessment, and treatment*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Gordon, A.M & Browne. K.W. (1985). *Beginning and beyond fondation in early childhood education*. New york: Delmar Publisher.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jacob, G. (2002). *Cooperative learning: theory, principles, and techniques*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Landreth, G.L. (2001). *Innovations in play therapy: issues, process, and special population*. USA: Taylorand Francis Group
- Madyawati, L. (2012). *Permainan dan Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Merrel, K. W. (2003). *Behavioral, social, end emotional assesment of*

- children and adolescents*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Riduwan.(2009). *Rumus dan data analisa statistik*. Bandung. Alfabeta.
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Y.M & Ridyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan ketrampilan anak TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan & Ketenagaan Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Slavin, R.E. (1995). *Instruction based on cooperative learning*. John Hopkins University & University of York.
- Tedjasaputra, M.S. (2005). *Bermain, mainan, dan permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Termine, P. (1984). *Radical approaches to social skill training*. London: Croom Helm.