



**KEEFEKTIFAN PERMAINAN KOOPERATIF DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
PRASEKOLAH DI TK KEMALA BHAYANGKARI 81
MAGELANG**

Skripsi

**disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
pada jurusan Psikologi**

oleh

Oktafi Dessy Maresha

1550407011

**JURUSAN PSIKOLOGI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, 21 September 2011.

Panitia :

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M.Pd
NIP. 195108011979031007

Siti Nuzulia, S.Psi, M.Si
NIP. 197711202005012001

Penguji

Liftiah, S.Psi, M.Si
NIP. 19690415 199703 2 002

Penguji/Pembimbing I

Penguji/Pembimbing II

Dra. Tri Esti Budiningsih
NIP. 195811251986012001

Drs. Sugiarta. SL, M.Si
NIP. 19510801 197903 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 September 2011

Oktafi Dessy Maresha
NIM. 1550407011

PERPUSTAKAAN
UNNES

ABSTRAK

Dessy Maresha, Oktafi. 2011. Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Skripsi, Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen pembimbing : Dra. Tri Esti Budiningsih, Drs. Sugiyarta, SL, M.Si.

Kata kunci : permainan kooperatif, keterampilan sosial, anak prasekolah

Konsep pembelajaran yang diberikan di TK ialah bermain sambil belajar, bermain adalah suatu metode yang dapat meningkatkan keterampilan-keterampilan anak, diantaranya ialah keterampilan sosial. Keterampilan sosial anak prasekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia 3-6 tahun dalam berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya baik verbal maupun nonverbal yang dapat dalam rangka memenuhi kebutuhannya untuk dapat diterima oleh teman sebaya dan orang dewasa agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga. Dari hasil studi awal peneliti, keterampilan sosial yang ada pada siswa TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang adalah rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti, tidak mau bergiliran menggunakan alat permainan, menangis ketika bertengkar dengan teman dll. Salah satu Permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak ialah permainan kooperatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Prasekolah Di TK kemala Bhayangkari 81 Magelang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode analisis datanya. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa-siswa kelas A yang berjumlah 28 siswa, terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pembagian sample dilakuan dengan cara *ranndomized matched two-groups design*. Data diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh dua orang observer pada tiap kelompok baik *pretest* maupun *pottest* dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa *rating scale*. Perlakuan yang diberikan yaitu permainan kooperatif yang dilakukan sebanyak 12x perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan Keterampilan Sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya kompetensi dasar yang ditunjukkan oleh para siswa setelah diberikan perlakuan, antara lain dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dan mulai menunjukkan sikap disiplin.

Saran dari penelitian bagi guru ialah, sebaiknya Permainan kooperatif ini dapat terus berlanjut dan dilaksanakan secara teratur agar keterampilan sosial anak dapat optimal dan selalu terjaga.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ♪ Dengan usaha, doa dan kesabaran tak akan kenal lelah sebelum mencapai keberhasilan.
- ♪ Lewat keuletan, pengetahuan diri, komitmen, optimis, doa dan kepercayaan total kepada Tuhan, serta pengembangan kekuatan moral, maka akan menikmati keberkahan dan mampu menghadapi kesulitan hidup dengan keberanian dan keyakinan (Mario Teguh)
- ♪ Tidak akan tergelincir (binasa) kedua kaki seorang hamba di Hari Kiamat, hingga ditanyakan kepadanya empat perkara. Usia, untuk apa ia habiskan. Masa mudanya, bagaimana ia pergunakan. Hartanya, dari mana ia dapatkan dan pada siapa ia keluarkan. Ilmunya dan apa-apa yang ia perbuat dengannya. (HR. Bazar dan Thabrani)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

- ♪ Allah SWT yang selalu ada setiap detik untuk menemaniku
- ♪ Ayah, Ibu dan kakakku, terima kasih
Atas doa dan kasih sayang sepenuh hatinya
- ♪ Almamaterku : Jurusan Psikologi UNNES
- ♪ Teman-teman Psikologi 2007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul "Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang." dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam menempuh studi jenjang Strata 1 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Negeri Semarang. Penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan pada :

1. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sugiyarta SL, M.Si, Ketua Jurusan Psikologi FIP Unnes serta sebagai dosen pembimbing II yang berkenan memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dra. Tri Esti Budiningsih, dosen pembimbing I yang selalu menyempatkan diri disela-sela kesibukkannya dan berkenan memberikan bimbingan, arahan, dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh staf pengajar jurusan Psikologi, FIP Unnes yang bersedia membimbing penulis menjalani studi.

5. Ayah (H. Karno, BSc, SH), Ibu (Hj. Endang Kastuti), kakakku (Deddy Nuraga Pamungkas, SH), yang telah mendoakan, mendidik, memberi nasehat, kasih sayang serta semangatnya untuk bersama-sama menuntut ilmu.
6. Ketua Yayasan Kemala Bhayangkari Cabang Magelang dan pengurus, yang telah bersedia memberikan izin penelitian.
7. Ibu Retnowati selaku Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, dan staf pengajar (Ibu Novi Pitriani, SP.d, Ibu Prihani T. W, S.AUD, dan Ibu Asmiyatul) atas dukungan dan masukan yang berarti dalam penelitian ini.
8. Sahabat-sahabatku Eka, Mas Azis, Fitri Nur, Edwin, Zany, Hotlan, Putri Yosefa, Diana, Nurul, sovi atas semangatnya untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi kita,
9. Yudi, Hani, Gadis, Krisna, Luluq, Kiki dan semua teman Psikologi angkatan 2007, bersama kalian menorehkan kenangan tak terlupakan dalam hidupku.
10. Teman-teman di Artha Kost, Mbak Desi, Berlin, De' Lia, Nurul, Endah, Titis, Mbak Nia dll, terima kasih atas semua yang kalian berikan.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan karya ini, yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Tiada kesempurnaan yang dimiliki manusia, untuk itu segala saran dan kritik penulis terima sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dalam skripsi ini. Besar harapan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi bahan kajian dalam bidang ilmu yang terkait.

Semarang, 16 September 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Kostribusi Penelitian	11
1.4.1 Manfaat Teoritis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	11
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Keterampilan Sosial Anak Prasekolah	12
2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial	12
2.1.2 Aspek-aspek Keterampilan Sosial	14
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial	15
2.1.4 Keterampilan Sosial yang Perlu Dipelajari Anak	20
2.1.5 Kurikulum Anak Prasekolah	23
2.1.6 Keterampilan Sosial Anak Prasekolah	32
2.2 Permainan Kooperatif	37
2.2.1 Pengertian Bermain	37
2.2.2 Fungsi Bermain	39
2.2.3 Manfaat Bermain	43

2.2.4	Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak	47
2.2.5	Bentuk-bentuk Bermain	48
2.3	Efektivitas Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah	52
2.4	Kerangka Berfikir	55
2.5	Hipotesis	58

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Jenis dan Desain Penelitian	
3.1.1	Jenis Penelitian	59
3.1.2	Desain Peneliitan	60
3.2	Variabel Penelitian	
3.2.1	Identifikasi Variabel	62
3.2.2	Hubungan Antar Variabel	64
3.2.3	Definisi Operasional Variabel	65
3.2.4	Subjek Penelitian	66
3.2.5	Metode dan Alat Pengumpulan Data	67
3.2.6	Validitas dan Reliabilitas	71
3.2.7	Analisis Data	73

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Persiapan Penelitian	
4.3.1	Orientasi Kancha Penelitian	75
4.3.2	Proses Perijinan	77
4.3.3	Penentuan Sampel	78
4.3.4	Persiapan Instrumen Penelitian	80
4.2	Pelaksanaan Penelitian	
4.2.1	Pengumpulan Data	83
4.2.2	Pelaksanaan skoring	85
4.3	Uji Hipotesis	
4.3.1	Hasil uji hipotesis pada kelompok kontrol.....	87

4.3.2	Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen	87	
4.3.3	Hasil uji hipotesis <i>Pretest</i> pada kelompok kontrol dan eksperimen	88	
4.3.4	Hasil uji hipotesis <i>Posttest</i> pada kelompok kontrol dan eksperimen	89	
4.4	Hasil Uji Validitas dan Raliabilitas		
4.4.1	Validitas	90	
4.4.2	Relabilitas	93	
4.5	Hasil Penelitian		
4.5.1	Hasil Analisis Deskriptif	94	
4.5.2	Gambaran Umum Keterampilan Sosial yang Terbentuk Oleh Permainan Kooperatif	95	
4.5.3	Gambaran Umum Keterampilan Sosial yang Terbentuk Bukan Oleh Permainan Kooperatif	127	
4.6	Pembahasan	153	
4.7	Keterbatasan Penelitian	162	
BAB 5 PENUTUP			
4.3.1	Simpulan	163	
4.3.2	Saran	163	
DAFTAR PUSTAKA			165
LAMPIRAN-LAMPIRAN			168

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Anak Usia 4-6 tahun	25
2.2. Karakteristik anak pada awal masa anak-anak	32
3.1. Rancangan Penelitian <i>pretest-posttest control group design</i>	62
3.2. <i>Blue Print Rating scale</i> Keterampilan Sosial Anak Prasekolah.....	69
3.3. Sebaran Aitem <i>Rating Scale</i> Keterampilan Sosial Anak Prasekolah.....	70
4.1 Subjek Penelitian	78
4.2 Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	79
4.3 Jadwal Pemberian Perlakuan	84
4.4 Penskoran Butir Item	85
4.5 Hasil Uji Hipotesis pada kelompok kontrol	87
4.6 Hasil Uji Hipotesis pada kelompok eksperimen	87
4.7 Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i>	88
4.8 Hasil Uji Hipotesis <i>Posttest</i>	89
4.9 Uji Validitas Internal dengan Uji <i>Non Parametrik Wilcoxon</i>	92
4.10 Penggolongan Kriteria Analisis berdasar Mean Teorotis	96
4.11 Penggolongan Kriteria Keterampilan Sosial berdasar Mean Teorotis....	98
4.12 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen	98
4.13 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.....	101
4.14 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa.....	102
4.15 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	104
4.16 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	105

4.17	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab	107
4.18	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab	108
4.19	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin	110
4.20	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Mulai menunjukkan Sikap Disiplin	111
4.21	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat Menunjukkan Rasa Percaya Diri	113
4.22	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri	114
4.23	Penggolongan Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial	115
4.24	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial pada Kelompok Eksperimen	116
4.25	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	117
4.26	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	118
4.27	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	119
4.28	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang wajar	120
4.29	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	121
4.30	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	122
4.31	Kriteria Distribusi Frekuensi Kompetensi Dasar Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin	123
4.32	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin	124

4.33	Kriteria Distribusi Frekuensi kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	125
4.34	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri	126
4.35	Penggolongan Kriteria Analisis berdasar Mean Teoritis	128
4.36	Penggolongan Kriteria Keterampilan Sosial	128
4.37	Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol ..	129
4.38	Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	131
4.39	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	131
4.40	Kriteria kompetensi dasar Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	132
4.41	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang Wajar	133
4.42	Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggungjawab	134
4.43	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	135
4.44	Kriteria Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin	136
4.45	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin	137
4.46	Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Menunjukkan rasa percaya diri	138
4.47	Distribusi Frekuensi <i>pretest</i> Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Menunjukkan Rasa Percaya Diri	139
4.48	Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol..	140
4.49	Kriteria Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	142

4.50	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	142
4.51	Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	144
4.52	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	144
4.53	Kriteria Keterampilan Sosial kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	145
4.54	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	146
4.55	Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin	147
4.56	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin	148
4.57	Kriteria kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar .	149
4.58	Distribusi Frekuensi <i>posttest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan rasa percaya diri	150
4.59	Ringkasan Uji Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Anak Prasekolah	151
4.60	Ringkasan Uji Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Anak Prasekolah pada tiap-tiap kompetensi dasar	152

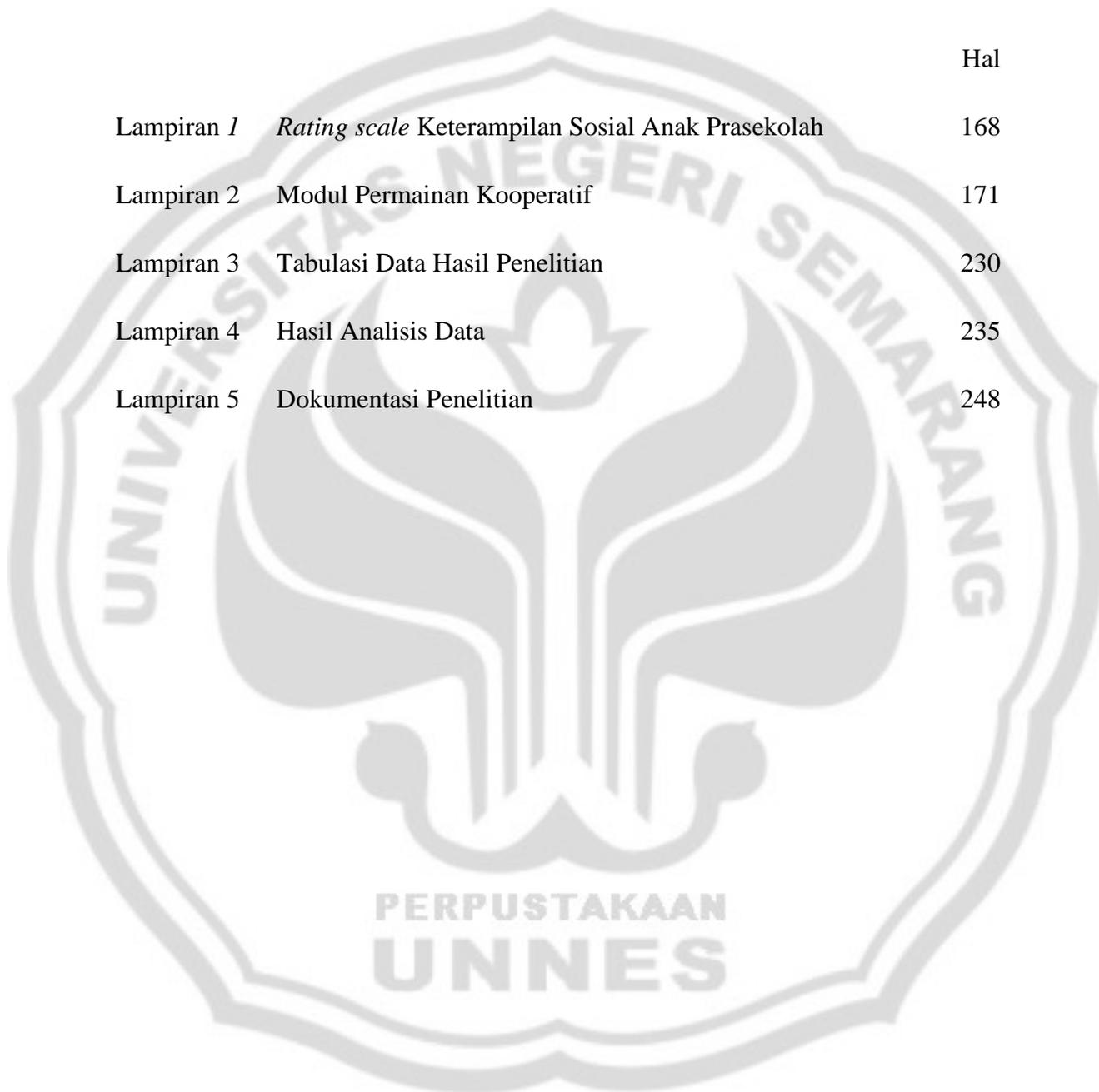
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir	55
3.1 Bagan hubungan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pra sekolah	64
4.1 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen	99
4.2 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	102
4.3 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	105
4.4 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab	108
4.5 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan Sikap Disiplin	111
4.6 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan sosial kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri	114
4.7 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen	117
4.8 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	119
4.9 Diagram <i>posttest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang wajar	121
4.10 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	123
4.11 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin	125
4.12 Diagram <i>posttest</i> Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri	127
4.13 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol	130

4.14 Diagram Pretest Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	132
4.15 Diagram <i>pretest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang Wajar	134
4.16 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	136
4.17 Diagram <i>pretest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin	138
4.18 Diagram <i>Pretest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan Rasa Percaya Diri	140
4.19 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol	141
4.20 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	143
4.21 Diagram <i>posttest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar	145
4.22 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab	147
4.23 Diagram <i>Posttest</i> Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin	149
4.24 Diagram <i>posttest</i> Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan rasa percaya diri	151

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 <i>Rating scale</i> Keterampilan Sosial Anak Prasekolah	168
Lampiran 2 Modul Permainan Kooperatif	171
Lampiran 3 Tabulasi Data Hasil Penelitian	230
Lampiran 4 Hasil Analisis Data	235
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	248



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia lahir sampai dengan memasuki masa pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan dari 50 % menjadi 80 %, Hal ini menunjukkan pentingnya upaya pengembangan seluruh potensi anak pada masa itu (Saputra Y.M 2005: 2), sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Masa kanak-kanak adalah masa pertumbuhan yang luar biasa, oleh sebab itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Peran pendidik (orang tua, guru dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak usia 4-6 tahun dimana anak berada pada usia prasekolah. Hal ini dikuatkan dari hasil penelitian dari Budianto dkk (1996) bahwa Bina Anaprasa telah mampu berperan dalam membantu memberi kesiapan pada anak-anak yang tinggal di pinggiran kota ataupun pedesaan untuk mengenyam pendidikan formal disekolah dasar, dari pendidikan ini pula lah

kemampuan komunikasi anak dapat meningkat. Artinya, pendidikan anak usia dini sangat penting dibutuhkan untuk menstimulus kebutuhan-kebutuhan anak dengan lebih baik dan menyiapkan anak dalam pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan perkembangan yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik-biologis, kognisi maupun sosio-emosional, dan individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat serta merupakan pembelajar yang aktif dan energik. Pada umumnya diakhir usia empat tahun, daya khayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Kemampuan mengatasi masalah pun meningkat dimana anak mulai mampu mengungkapkan apa yang dirasakannya, dengan cara yang lebih tepat. Penyesuaian diri dengan lingkungan ini disebabkan oleh kemampuan untuk membedakan mana yang salah dan mana yang benar. Kontrol internal yang dimiliki anak memudahkan ia untuk bergaul dengan teman sebayanya, tetapi ketika kontrol internal ini tidak dapat tumbuh dengan baik di masa kanak-kanak maka akan terjadi penolakan oleh teman sebaya, seperti apa yang dikatakan oleh Shapiro (1998: 175) bahwa sekitar 50 persen anak-anak yang dirujuk kebagian pendidikan khusus sekolah dasar, diidentifikasi mempunyai keterampilan sosial yang buruk dan cenderung ditolak oleh teman-teman sebaya. Masalah sosial pada anak menjadi lebih menonjol dibanding kesulitan dalam pelajaran sekolah sendiri. Ratusan studi menunjukkan bahwa penolakan oleh

teman sebaya pada masa kanak-kanak menjadi salah satu faktor yang ikut menyebabkan buruknya prestasi akademik, timbulnya masalah emosi, dan meningkatnya risiko kenalakan remaja.

Permendiknas Nomor 58 tahun 2009 yang mengatur tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini di dalamnya memuat standar pencapaian perkembangan yang berisi tentang kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, dan bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik. Bidang Pengembangan yang diterapkan dalam pendidikan anak usia dini antara lain, pengembangan keterampilan bahasa, motorik, sosial emosional, kognitif dan pengembangan nilai dan moral. Salah satu keterampilan yang dapat mempengaruhi kehidupan sosial anak dimasa yang akan datang ialah keterampilan sosial. Rendahnya kemampuan sosial anak usia dini menyebabkan perkembangan sosialnya cenderung bersifat minder, egois, kurang tenggang rasa dan akhirnya berperilaku menyimpang (Saputra Y.M 2005: 27).

Kim (2003) menjelaskan bahwa banyak anak-anak yang mengalami penolakan dan dijauhi banyak teman sebayanya yang disebabkan rendahnya keterampilan sosial yang dimilikinya. Kondisi tersebut akan menyebabkan anak menjadi *underachievement* dan mengalami penyimpangan sosial pada masa dewasa nanti, Pellegrini (dalam Kim, 2003). Gottman (dalam Kim, 2003) menjelaskan bahwa anak-anak yang mengalami penolakan dan dijauhi teman

sebayanya disebabkan oleh rendahnya keterampilan sosial yang ditandai dengan tingginya perilaku agresif, perilaku memusuhi, bermain sendiri, tidak bersedia mengerjakan tugas, malu cemas, takut dan distress emosional. Keterampilan sosial yang rendah, menurut Pellegrini dan Glickman (dalam Kim, 2003) akan menjadi prediksi buruk bagi perkembangan anak dimasa dewasa nanti, seperti memiliki kepribadian antisosial, masalah sosial, kepribadian neurotil/masalah internal. Hal serupa juga dikatakan oleh Hartup (1992), bahwa masa kanak-kanak merupakan prediktor tunggal dan terbaik dari adaptasi perkembangan kearah dewasa, bukan kelas, sekolah, dan bukan perilaku kelas, melainkan cara bagaimana anak dapat bergaul dengan anak lain. Hasil penelitian dari Eisenberg dkk (1993) juga menyebutkan bahwa ada hubungan antara keterampilan sosial anak secara umum dengan pengaturan temperamen emosional dan cara mengatasinya, sehingga dapat mempengaruhi hubungan sosialnya dengan teman sebaya. Ketika si anak memiliki temperamen yang tinggi maka ia tidak diterima oleh teman sebaya. Temperamen yang tinggi itu menandakan keterampilan sosial yang rendah sehingga ia tidak diterima oleh lingkungan sekitarnya.

Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn 1995: 3) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang kompleks untuk melakukan perbuatan yang akan diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan seorang anak, dengan keterampilan sosial yang baik memiliki kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat dan keluhan orang lain, memberi kritik dan bertindak sesuai norma/aturan yang berlaku,

sehingga seorang anak yang memiliki empati, ia mampu merasakan apa yang dirasa dan diderita orang lain, maka anak tersebut juga memiliki keterampilan sosial yang baik.

Penelitian Bierman K, L & Wyndol F (1984) bahwa pelatihan keterampilan sosial berdampak dalam keterlibatan kelompok terhadap penyesuaian sosial sebelum remaja, indikasi dari hal ini ialah siswa lebih sering mengobrol pada saat makan siang disekolah. Keterampilan sosial inilah bekal untuk menjalin hubungan yang seimbang dengan teman sebaya. Hubungan pertemanan yang seimbang dapat diperoleh jika anak memiliki rasa percaya diri dan bisa menghadapi berbagai masalah serta mencari solusinya. Keterampilan sosial juga membuatnya mudah diterima oleh anak lain karena mampu berperilaku sesuai harapan lingkungan secara tepat. Begitu pula, anak-anak yang diberi banyak kesempatan untuk bermain dan bergaul cenderung akan memiliki keterampilan sosial yang tinggi ketimbang anak yang kegiatan sehari-harinya hanya di rumah saja. Temuan dalam penelitian Denham SA dkk (1991) menunjukkan bahwa kompetensi sosial emosional seorang remaja sebagian bergantung pada tingkahlakunya berinteraksi dengan ibunya dan rekan sepermainan selama ia bermain. Pada akhir masa kanak-kanak, anak mengalami Perubahan tahapan bermain yang disebabkan oleh meningkatnya kemampuan anak memahami realitas dan penyesuaian dirinya dengan lingkungan, yaitu dari tahap bermain asosiatif (terjadi interaksi dalam bermain, namun masih sering terjadi konflik) ke tahap bermain kooperatif (mampu bekerja sama, mendengarkan

dan merespon dengan tepat) saat anak sedang bermain (Sujiono dkk, 2005:132) yang dapat memudahkan anak bergaul dengan teman sebayanya.

Hasil observasi peneliti di kelompok A TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut lebih mengedepankan pada aspek akademik dan aspek-aspek yang lain kurang mendapat perhatian secara seimbang. Siswa-siswa lebih ditekankan untuk belajar membaca dan menulis sederhana seperti tuntutan beberapa sekolah dasar yang ada sebagai syarat memasuki sekolah dasar nantinya. Kurangnya perhatian pada aspek sosial ini mengakibatkan anak memiliki kemampuan sosial rendah yang ditunjukkan dengan adanya kecenderungan anak untuk tidak mau mengikuti aturan yang disepakati misalnya bergantian dalam menggunakan alat-alat permainan, membatasi diri dalam pergaulan, kecenderungan bermain dengan teman tertentu yang memiliki tingkat kemampuan kognitif yang setara, dan sikap merasa berkuasa terhadap teman lain bagi anak yang mempunyai kelebihan fisik.

Hasil wawancara informal dengan guru kelas di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang bahwa memang benar sering kali ada anak yang tidak mau bergantian menggunakan alat bermain antara lain puzzle, papan luncur, bola dunia, bongkar pasang balok dll. Sikap berkuasa terhadap teman lain karena memiliki kemampuan fisik yang lebih juga ditunjukkan oleh beberapa anak yang ada di kelas A dan B karena inilah guru harus punya perencanaan suasana pembelajaran yang matang agar anak mendapatkan kesempatan berinteraksi dengan optimal. Interaksi yang dibentuk inilah anak akan membentuk komunitas yang memungkinkan anak menyukai proses belajar. Oleh karena itulah diperlukan

sebuah metode yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak agar dikemudian hari anak tidak menghadapi kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran anak usia pra sekolah dan terintegrasi dalam pembelajaran sehari-hari ialah kegiatan bermain.

Kegiatan bermain yang terintegrasi dalam kegiatan belajar dapat memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Hertinjung dkk bahwa situasi interaksi guru dan siswa yang kemunculan *mediated learning experience* nya tergolong tinggi pada situasi yang sifatnya bebas (tidak terlalu terstruktur) dan yang sifatnya praktek (yang tidak menuntut ketenangan). Situasi tersebut yaitu, situasi bermain, praktek shalat, dan senam sehat. Untuk itu seorang guru taman kanak-kanak perlu memperhatikan tujuan program belajar dan ruang lingkup kegiatan belajar anak taman kanak-kanak. Tujuan program kegiatan belajar taman kanak-kanak (TK) adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan, dan daya cipta anak didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan perkembangan sosialnya. Ketika anak mendapat kesempatan yang cukup untuk bermain, maka ia akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan

mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan untuk bermain. Permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapat. Lewat bermain anak melatih kemampuan dasar yang diperlukan didalam kelas dan dalam kehidupan. Permainan yang terarah di lingkungan yang tepat akan membantu anak untuk memperoleh sarana yang dibutuhkan untuk mempertajam pemikiran dan meningkatkan kepekaannya dalam lingkungan sekitar.

Permainan dalam usia prasekolah membutuhkan sebuah kerjasama atau kooperatif. Pengertian Kerjasama atau kooperatif itu sendiri adalah gejala saling mendekati antar individu untuk kepentingan bersama dan untuk tujuan bersama. Sikap kooperatif itu dapat diterapkan pada kegiatan-kegiatan apapun, tak terkecuali dalam sebuah permainan. Menurut Gallahue (dalam Saputra Y.M 2005:50) definisi pembelajaran kooperatif ialah proses positif dalam bentuk kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan". Pembelajaran kooperatif memerlukan adanya komunikasi efektif, kejujuran individu, sportivitas, dan kerja kelompok. Untuk itu pembelajarann kooperatif dapat dimanfaatkan dengan baik dalam program pendidikan di TK, Kostelnik dkk (dalam Saputra Y.M 2005:51).

Pembelajaran kooperatif di TK dapat diwujudkan dalam sebuah permainan, karena pada masa kanak-kanak sebagian besar aktifitasnya dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk

mengembangkan kemampuan anak. Satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak ialah permainan kooperatif. *Cooperative play* atau permainan kooperatif ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu (Tedjasaputra 2005:23). Dengan bermain secara kooperatif anak dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam bersosialisasi tanpa meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain.

Bermain adalah pemenuhan kebutuhan diri dengan kebebasan beraktivitas, didasari oleh motivasi intrinsik dan bukan karena penghargaan dari luar, dapat menyesuaikan diri dalam pergantian peran, dan tidak berebutan. Bermain memberikan kenyamanan dan kesenangan, sehingga anak belajar berelasi tanpa unsur paksaan yang selanjutnya akan mengembangkan kemampuan bekerja sama dan imitasi. Pada anak, bermain adalah dunia mereka. Anak-anak menghabiskan hampir dari seluruh waktunya untuk bermain. Aktivitas bermain pada umumnya dan permainan kooperatif pada khususnya dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pada anak usia prasekolah yang memang kegiatan utamanya adalah kegiatan bermain. Hal ini akan mempercepat proses sosialisasi anak dalam lingkungan sosialnya baik lingkungan sekolah ataupun di rumah. Keterampilan sosial juga akan berguna dimasa perkembangan anak selanjutnya, sehingga ia dapat mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh karena itu, peneliti semakin yakin bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dapat dilakukan dengan metode bermain yang tentunya menggunakan permainan yang tepat, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang Keefektifan

Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

“Apakah Permainan Kooperatif Efektif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan kooperatif Efektif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang

1.4 Kontribusi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan kajian ilmu psikologi, khususnya di bidang psikologi pendidikan.yang berkaitan dengan pendidikan anak Usia Dini dan pengembangan kemampuan dasar Anak PraSekolah.

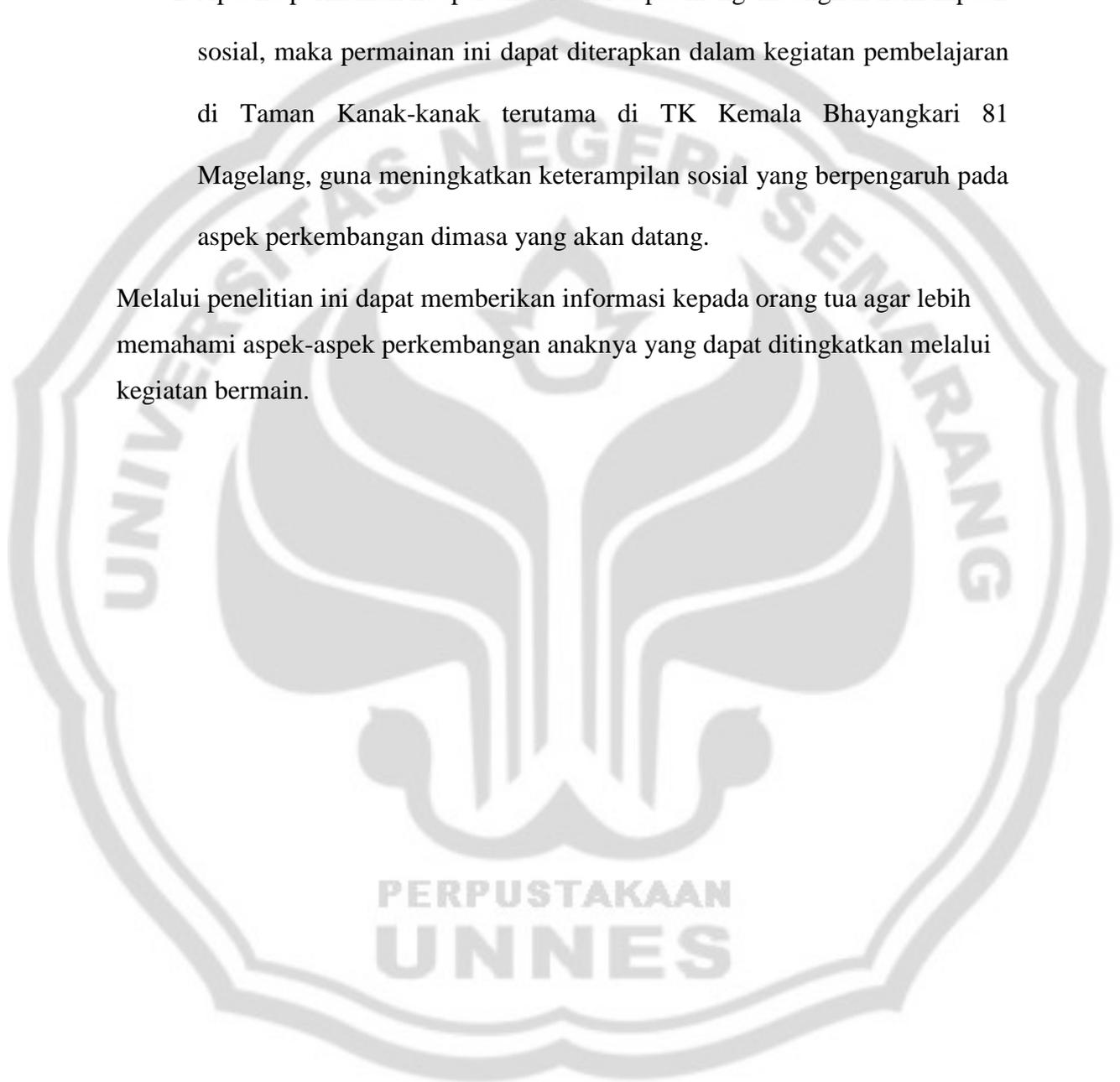
1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai perkembangan kemampuan dasar anak terutama pada

kemampuan sosial anak usia Pra sekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.

2. Apabila permainan kooperatif terbukti dapat mengembangkan kemampuan sosial, maka permainan ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak terutama di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, guna meningkatkan keterampilan sosial yang berpengaruh pada aspek perkembangan dimasa yang akan datang.

Melalui penelitian ini dapat memberikan informasi kepada orang tua agar lebih memahami aspek-aspek perkembangan anaknya yang dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.2. Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah

2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Menurut Combs & Slaby (dalam Cartledge & Milburn 1995: 3) keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, atau bersifat saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain. Definisi lain dikemukakan oleh Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn 1995: 3) yang menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang kompleks untuk melakukan perbuatan yang akan diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan.

Keterampilan sosial merupakan bagian dari kompetensi sosial. Cavell (dalam Cartledge & Milburn 1995: 4) menyebutkan bahwa kompetensi sosial terdiri dari tiga konstruk yaitu penyesuaian sosial, performansi sosial, dan keterampilan sosial. Bagi seorang anak, keterampilan dan kompetensi sosial merupakan faktor yang penting untuk memulai dan memiliki hubungan sosial yang positif. Anak yang tidak memiliki keterampilan sosial dan dinilai oleh sebaya sebagai anak yang tidak memiliki kompetensi sosial, akan kesulitan dalam

memulai dan menjalani hubungan yang positif dengan lingkungannya, bahkan boleh jadi akan ditolak atau diabaikan oleh lingkungannya.

Yanti (2005) menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan mengatur pikiran, emosi dan perilaku untuk memulai dan memelihara hubungan atau interaksi dengan lingkungan sosial secara efektif dengan mempertimbangkan norma dan kepentingan sosial serta tujuan pribadi. Memperhatikan usaha komunikasi orang lain dan memiliki kemauan untuk memenuhi permintaan partner sosial, sesuai dengan konsep situasi khusus yang dikemukakan oleh Hersen & Bellack (dalam Cartledge & Milburn 1995: 9) yang menyatakan bahwa efektifitas suatu perilaku tergantung pada konteks dan parameter situasi, maka individu yang memiliki keterampilan sosial akan lebih efektif karena ia mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan. Berdasarkan prinsip situasi khusus ini pula, sulit untuk menyusun daftar yang lengkap tentang keterampilan sosial apa yang harus dimiliki anak agar selalu berhasil dalam sosialisasi, karena sebagaimana kehidupan sosial, kesempatan untuk berhasil secara sosial juga dapat berubah sesuai waktu, konteks, dan budaya.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang dimiliki untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan di sekitarnya dalam rangka 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.

2.1.2 Aspek-aspek Keterampilan Sosial

Secara lebih spesifik, Elksnin & Elksnin (dalam Adiyanti 1999: 7) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, yaitu :

1. Perilaku Interpersonal

Aspek ini merupakan perilaku yang menyangkut keterampilan yang dipergunakan selama melakukan interaksi sosial. Perilaku ini disebut juga keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

2. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri

Aspek ini merupakan keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sejenisnya. Dengan kemampuan ini, maka dapat memperkirakan kejadian-kejadian yang mungkin akan terjadi dan dampak perilakunya pada situasi sosial tertentu.

3. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademik

Aspek ini merupakan perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran. Mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku mengikuti aturan kelas.

4. Peer Acceptance

Aspek ini merupakan perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain.

5. Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik. Kemampuan anak dalam berkomunikasi dapat dilihat dalam beberapa bentuk, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan dan memberikan umpan balik terhadap kawan bicara.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Sebagai suatu kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar, menurut Rubin, Bukowski & Parker (1988) perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada beberapa faktor, yaitu :

2.1.3.1 Kondisi Anak

Beberapa kondisi yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial anak menurut Rubin, Bukowski & Parker (1988), antara lain temperamen anak, regulasi emosi, serta kemampuan sosial kognitifnya.

Penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki temperamen sulit dan cenderung mudah terluka secara psikis, biasanya akan takut atau malu-malu dalam menghadapi stimulus sosial yang baru, sedangkan anak-anak yang ramah dan terbuka lebih responsif terhadap lingkungan sosial. Selain itu anak-anak

yang memiliki temperamen sulit ini cenderung lebih agresif dan impulsif sehingga sering ditolak oleh teman sebaya. Kedua kondisi ini menyebabkan kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan teman sebaya berkurang, padahal interaksi merupakan media yang penting dalam proses belajar keterampilan sosial.

Kemampuan mengatur emosi juga mempengaruhi keterampilan sosial anak. Anak yang mampu bersosialisasi dan mengatur emosi akan memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga kompetensi sosialnya juga tinggi. Anak yang kurang mampu bersosialisasi namun mampu mengatur emosi, maka walau jaringan sosialnya tidak luas tetapi ia mampu bermain secara konstruktif dan berani bereksplorasi saat bermain sendiri, sedangkan anak-anak yang mampu bersosialisasi namun kurang dapat mengontrol emosi, cenderung akan berperilaku agresif dan merusak. Adapun anak-anak yang tidak mampu bersosialisasi dan mengontrol emosi, cenderung lebih pencemas dan kurang berani bereksplorasi.

Perkembangan keterampilan sosial anak juga dipengaruhi oleh kemampuan sosial kognitifnya, yaitu keterampilan memproses semua informasi yang ada dalam proses sosial. Kemampuan ini antara lain kemampuan mengenali insyarat sosial, menginterpretasi insyarat sosial dengan cara yang tepat dan bermakna, mengevaluasi isyarat dari beberapa kemungkinan respon serta memilih respon yang akan dilakukan. Kemampuan sosial kognitif lain yang juga penting ialah kemampuan empati. Semakin baik keterampilan memproses informasi sosial anak, maka akan semakin mudah baginya untuk

membentuk hubungan dengan orang lain, yang berarti akan menambah luas jaringan sosial sebagai media pengembangan keterampilan sosial.

2.1.3.2 Interaksi Anak dengan Lingkungan

Anak banyak belajar mengembangkan keterampilan sosial baik dengan proses modelling terhadap perilaku orang tua dan teman sebaya, ataupun melalui penerimaan penghargaan saat melakukan sesuatu yang tepat dan penerimaan hukuman saat melakukan sesuatu yang tidak pantas menurut orang tua dan teman sebaya..

Keterampilan sosial anak terutama dipengaruhi oleh proses sosialisasinya dengan orang tua yang mulai terjalin sejak awal lahir. Sebagai figur yang paling dekat dengan anak, orang tua tidak hanya berperan dalam mengajarkan ketrampilan sosial secara langsung pada anak, tetapi juga berperan dalam pembentukan hubungan dengan lingkungan terutama dengan teman sebaya (Hetherington, dalam Yanti (2005)). Seiring bertambahnya usia, pengaruh teman sebaya sangat menonjol sebagai sumber penguat dan model. Anak memperoleh rentang pengetahuan yang luas dan bermacam-macam respon dengan cara mengobservasi dan melakukan imitasi perilaku teman sebayanya, dan dengan adanya penguat anak akan mampu menilai respon mana yang dapat diterima oleh teman-temannya.

Menurut Pettit dan Mize (dalam Rubin, Bukowski & Parker 1998: 125) bahwa orang tua mempengaruhi perkembangan perilaku sosial, pada interaksi dan kualitas hubungan anak dengan teman sebaya melalui:

1. Memberi anak kesempatan untuk berhubungan dengan teman sebayanya

2. Mengawasi pertemuan anak dengan teman sebaya (jika dibutuhkan)
3. Mengajarkan anak untuk mampu memenuhi tugas-tugas yang berkaitan dengan hubungan interpersonal dengan teman sebaya, dan
4. Menegakkan disiplin terhadap perilaku yang tidak dapat diterima dan maladaptif.

Anak yang memiliki hubungan sosial yang positif dan lebih populer memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan anak yang kurang mampu bersosialisasi. Begitu pula anak yang jaringan sosialnya terbatas.

Keterampilan sosial dalam perkembangannya termasuk dalam perkembangan sosial yang dipelajari atau dilalui anak untuk memenuhi tahap-tahap perkembangan. Menurut Soetarno (Nugraha 2004: 4.10) berpendapat bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, dan kedua faktor tersebut dilengkapi oleh Hurlock (Nugraha 2004: 4.10) dengan faktor ketiga yaitu faktor pengalaman awal yang diterima anak, yaitu:

1. Faktor lingkungan keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Di dalam keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati inilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar bekerja sama, belajar membantu orang lain. Pengalaman berinteraksi sosial dalam keluarga turut menentukan tingkahlaku terhadap orang-orang lain dalam kehidupan sosial diluar keluarga. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak ialah :

- a. Status sosial ekonomi keluarga

- b. Keutuhan keluarga
- c. Sikap dan kebiasaan orang tua

2. Faktor dari luar rumah atau luar keluarga

Pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulanginya. Jika anak senang berhubungan dengan orang luar, ia akan terdorong untuk berperilaku dengan cara yang dapat diterima orang luar tersebut. Karena hasrat terhadap pengakuan dan penerimaan sosial sangat kuat pada akhir masa kanak-kanak. Pengaruh teman kelompok sebaya lebih kuat dibandingkan dengan sewaktu masa prasekolah.

3. Faktor pengaruh pengalaman sosial awal.

Pengalaman sosial awal sangat menentukan tingkahlaku kepribadian selanjutnya. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya. Implikasi dari kondisi tersebut adalah betapa pentingnya para guru menampilkan cara-cara yang menyenangkan bagi anak dalam memperkenalkan sikap dan perilaku sosial yang positif dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain, atau dalam konteks pembelajaran prasekolah di Indonesia dikenal dengan istilah 3B (Bercerita, bernyanyi, dan bermain). Salah satu contoh jenis permainan yang dianggap tepat seperti bermain yang melibatkan kelompok (permainan kooperatif), bermain sosiodrama, bermain peran dan lain sebagainya.

Semakin anak memiliki perilaku dan sikap sosial yang positif, akan semakin baik penerimaan sosial dirinya dalam kelompok.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu faktor kondisi anak, interaksi anak dengan lingkungan dan faktor pengalaman awal yang diterima anak.

Faktor kondisi anak meliputi temperamen anak, regulasi emosi, dan kemampuan sosial kognitif. Faktor interaksi anak dengan lingkungan meliputi hubungan dengan orang tua dan teman sebaya di kehidupan sehari-hari, dan faktor pengalaman awal yang diterima anak yang akan selalu diingat oleh anak.

2.1.4 Keterampilan Sosial yang Perlu Dipelajari Anak

Menurut Gordon & Brown (dalam Moeslichatoen 1999: 21-23) keterampilan sosial yang perlu dipelajari anak usia TK dan kelompok bermain adalah sebagai berikut :

1. Membina Hubungan dengan Orang Dewasa :

- a. Membina hubungan keluarga, lingkungan disekitar rumah, dan sekolah untuk belajar menikmati serta menanggapi hubungan antarpribadi dengan orang lain secara memuaskan, misalnya anak ingin saling membantu, berbagi mainan, tidak suka bertengkar, dan tidak ingin menang sendiri.
- b. Membantu mempelajari tata cara hidup bermasyarakat dan menjaga anak agar tidak menyakiti dan disakiti orang lain. Misalnya, belajar meminta maaf, cara berterima kasih, menghormati guru, dan menghormati yang lebih tua.

- c. Mendampingi anak agar bekerja sama dengan anak lain dalam memecahkan masalah yang memerlukan pertolongan, misalnya memasang/memakai sepatu.
- d. Membantu setiap anak agar mempunyai hak untuk memperoleh pengalaman hidup bermasyarakat yang memuaskan, Misalnya, merasa aman dan nyaman belajar disekolah, tinggal di rumah atau di lingkungan sekitar rumah.

2. Membina Hubungan dengan Orang Lain :

- a. Belajar mengkomunikasikan keinginan dengan cara yang dapat diterima kelompok. Misalnya mempertahankan barang miliknya, meminta untuk menggunakan alat permainan, dan menanti giliran.
- b. Belajar untuk dapat memberi informasi dan contoh cara menggunakan atau melakukan sesuatu kepada anak lain, misalnya dimana membeli buku tulis yang dimilikinya, dan memberi contoh cara menggunakan alat permainan yang dimilikinya.
- c. Belajar untuk mengantisipasi apa yang akan terjadi atau menghindari permasalahan berdasarkan pengharapan yang realistis, misalnya : membayangkan apa yang terjadi jika air dipanaskan.
- d. Membina hubungan dengan kelompok
 - (1) Belajar untuk mengikuti jadwal dan pola kegiatan rutin di seekolah, misalnya: kegiatan piket, bekerja sama melaksanakan tugas pekerjaan rumah dan tugas-tugas sekolah.
 - (2) Belajar menghargai hak, perasaan, dan benda milik orang lain, serta belajar untuk bersabar menunda dan menanti giliran melakukan sesuatu,

misalnya giliran menggunakan mainan sekolah dan menggunakan alat-alat permainan di rumah.

3. Membina Diri sebagai Individu

- a. Belajar untuk mandiri, bertanggung jawab membantu diri sendiri, menjaga diri sendiri, dan berprakarsa untuk melakukan kegiatan yang dipilihnya. Misalnya: menyiapkan alat tulis, menyiapkan bekal makanan, meletakkan piring setelah makan, dan menyiapkan bajunya sendiri.
- b. Belajar bekerja berdekatan dengan anak lain di rumah tanpa mengganggu, mengadakan kesepakatan, berkomunikasi secara verbal dan non verbal. Selain itu, anak belajar menerima penolakan, perasaan yang menyakitkan, atau kekecewaan dengan cara yang dapat diterima lingkungan rumah dan kelompok di sekolah. Misalnya, tidak merebut mainan kepunyaan teman didekatnya, mengadakan kesepakatan dalam berbagai alat permainan, menyuruh diam dengan bahasa non verbal, dengan menempatkan jari telunjuk pada mulutnya, berbagi dengan adik/kakak di rumah dan lain-lain.
- c. Belajar mengenal keterbatasan kondisi adik/kakaknya di rumah dan anak lain di sekolah sehingga dapat memahami bantuan apa yang dapat diberikan kepada saudaranya dan anak lain di sekolah tersebut.
- d. Belajar mengekspresikan perasaan dengan cara yang dapat diterima lingkungan rumah dan teman-temannya di sekolah.

2.1.5 Kurikulum Anak Prasekolah

Kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Depdiknas, 2007:1). Sebuah Kurikulum disusun untuk menunjang pengembangan potensi-potensi yang ada pada diri peserta didik seperti minat, kecerdasan bahasa, kognitif, sosial emosional, spiritual dan fisik motorik, serta seni pada anak secara optimal sesuai dengan perkembangan dan keunikan setiap anak. Tujuan disusunnya pengembangan kurikulum anak usia dini ini ialah untuk memberikan panduan kepada pendidik dan tenaga kependidikan agar dapat mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis, kooperatif dan kompetitif.

Kompetensi dasar yang digunakan dalam pembelajaran anak paskolah termasuk dalam pengembangan kompetensi dasar Anak Usia Dini yang telah diatur dalam Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal tahun 2007. Kurikulum yang digunakan di taman kanak-kanak pada saat ini ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan . Penyelenggaraan kurikulum ini berdasarkan pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan jenjang Pendidikan (KTSP). Anak Usia Dini (PAUD) mengacu pada Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dan berpedoman pada panduan dari Badan Standar Nasional Pendidikan. Kurikulum Taman Kanak-kanak. Muatan KTSP meliputi sejumlah bidang pengembangan yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan. Di samping itu materi lokal dan kegiatan pengembangan dan termasuk ke dalam isi kurikulum. Permendiknas Nomor 58

tahun 2009 yang mengatur tentang standar PAUD di dalamnya memuat Standar Pencapaian Perkembangan berisi kaidah pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik.

Kurikulum pendidikan anak usia dini sekarang terintegrasi dalam sebuah pendekatan yaitu pendekatan tematik dan sistem area. Pendekatan tematik (Patmonodewa 2003: 70) adalah organisasi dari kurikulum dan pengalaman belajar melalui pemilihan topik. Tema sebagai alat atau sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak. Tema diberikan dengan tujuan menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh dan memperkaya perbendaharaan kata anak.

Struktur kurikulum yang dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini terdiri dari dua bidang pengembangan, yaitu pembiasaan dan kemampuan dasar. Bidang pembiasaan terdiri dari moral dan nilai-nilai agama serta sosial, emosional dan kemandirian. Bidang kemampuan dasar, terdiri dari bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni. Pengembangan kurikulum anak usia dini ini, membutuhkan standar kompetensi yang mendasari adanya kompetensi dasar yang harus dicapai dalam tiap tahap perkembangan anak. Kompetensi Dasar merupakan pengembangan potensi-potensi perkembangan pada anak yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan usianya berupa pengetahuan,

keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dapat dikenali melalui sejumlah hasil belajar dan indikator yang dapat diukur dan diamati.

Kompetensi dasar anak usia dini adalah standar kemampuan anak usia 0-6 tahun yang didasarkan pada perkembangan anak. Sedangkan Kompetensi dasar anak prasekolah ialah standar kemampuan anak usia 3-6 tahun yang didasarkan pada perkembangan anak. Standar kompetensi ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kurikulum anak usia dini. Salah satu aspek perkembangan dalam Pendidikan Anak Usia Dini ialah Aspek Sosial, Emosional dan Kemandirian.

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Anak Usia 4-6 tahun

Aspek Perkembangan	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Sosial, Emosional dan Kemandirian	Anak mampu berinteraksi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, menunjukkan rasa tanggungjawab, menunjukkan kemandirian, disiplin, dan percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa 2. Dapat menjaga keamanan diri sendiri 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Dapat menunjukkan Kemandirian 5. Mulai dapat menunjukkan emosi yang wajar 6. Mulai menunjukkan sikap kedisiplinan

Ruang lingkup kurikulum taman kanak-kanak meliputi aspek perkembangan: moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni. Dari ruang lingkup perkembangan ini maka disusunlah standar kompetensi dalam sebuah kurikulum. Kompetensi lintas merupakan kompetensi kecakapan untuk hidup dan belajar sepanjang hayat, serta kecakapan hidup yang diperlukan anak untuk mencapai

seluruh potensi dalam kehidupan. Kompetensi ini merupakan kompetensi yang dibakukan yang harus dicapai oleh anak melalui pengalaman belajarnya. Standar kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak usia dini disini ialah Anak mampu berinteraksi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, menunjukkan rasa tanggungjawab, menunjukkan kemandirian, disiplin, dan percaya diri.

Kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi yang telah baku ditentukan dalam pembelajaran anak usia dini, yang dicantumkan dalam sebuah kurikulum dengan menggunakan kata kerja dan kata benda.

Setelah tersusun kompetensi dasar dalam pembelajaran, maka disusunlah indikator kompetensi. Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.5.1 Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini

Pendekatan pembelajaran anak usia dini menurut Depdiknas (2007: 7) ialah sebagai berikut:

1. Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama

Dilaksanakan dalam pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga timbul perkembangan moral dan nilai-nilai agama serta perkembangan sosial agar dapat mengembangkan emosional dan kemandirian.

2. Bermain Sambil Belajar dan Belajar Melalui Bermain.

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, untuk materi/bahan dan media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak sehingga pembelajaran menjadi bermakna (bermanfaat) bagi anak, ketika bermain anak membangun pengertian dengan pengalamannya.

3. Pembelajaran Berorientasi Pada Tumbuh Kembang Anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik perlu memberikan kegiatan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak merupakan individu yang unik, maka perlu memperhatikan perbedaan secara individu, dengan demikian dalam kegiatan yang disiapkan perlu memperhatikan cara belajar anak yang dimulai dari cara yang sederhana ke rumit, kongkrit ke abstrak, gerakan ke verbal dan dari keakuan (ego) ke rasa sosial.

4. Pembelajaran Berorientasi Pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi pada kebutuhan anak. Anak pada usia dini sedang membutuhkan proses belajar untuk mengoptimalkan perkembangan kebutuhan anak, dengan demikian berbagai jenis kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan berdasarkan pada perkembangan anak tersebut secara psikologis, nilai-nilai agama, penerapan disiplin, sosial emosional, bahasa, kognitif, seni serta lingkungan sosial budaya di mana anak tinggal.

5. Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Tematik

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah pengenalan berbagai konsep untuk mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal-hal yang paling dekat dengan anak, sederhana, media yang mudah dan murah untuk didapat, aman, serta menarik.

6. Kegiatan Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM)

Proses pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan dapat dilakukan pada Anak Usia Dini yang disiapkan oleh pendidikan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak dan memotivasi anak berpikir kritis dan menemukan hal-hal yang baru. Pengenalan pembelajaran dilakukan secara demokrasi, mengingat PAUD merupakan subjek dalam proses pembelajaran, anak dapat berinteraksi dengan mudah dengan pendidikan maupun temannya yang dilaksanakan dengan cara :

- a. ***Learning by doing***, pembelajaran dilakukan secara langsung oleh anak (*hands on experience*), di mana kelima indera anak terlibat secara langsung, sehingga anak memperoleh pengetahuan dari interaksi anak dengan lingkungan secara langsung
- b. ***Learning by stimulating***, pembelajaran ini menitikberatkan pada stimulasi perkembangan anak secara bertahap, jadi pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

- c. *Learning by modelling*, pembelajaran dimana anak meniru orang dewasa atau teman di lingkungannya. Anak belum dapat membedakan atau menyaring model peniruan yang dilakukan tersebut merupakan perilaku baik atau buruk.

7. Pembelajaran Mengembangkan Kecakapan Hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya kemampuan anak untuk dapat menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

8. Pembelajaran yang bermakna

Dalam kegiatan untuk menstimulasi perkembangan potensi anak, sehingga perlu memanfaatkan berbagai media bahan alam, bahan sisa, bahan sintetik, dan sumber belajar dari lingkungan dan alam sekitar yang disediakan dan diupayakan oleh pendidik

2.1.5.2 Asas-asas pembelajaran Anak Usia Dini

Asas-asas pembelajaran anak usia dini menurut Depdiknas (2007: 9) ialah sebagai berikut :

1. Asas Apersepsi

Kegiatan mental anak dalam mengolah proses hasil belajar dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman serta keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang dilakukan pendidik hendaknya memperhatikan pengetahuan dan pengalaman, latihan, keterampilan awal yang telah dimiliki oleh anak sehingga anak dapat mencapai proses hasil belajar yang lebih optimal.

2. Asas Kekongkrian

Melalui interaksi dengan objek-objek nyata dan pengalaman kongkrit, pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar suatu tema yang telah atau akan dipelajari oleh anak menjadi lebih bermakna, misalnya menggunakan gambar binatang untuk mempelajari binatang, membawa binatang hidup (apabila memungkinkan dan tidak membahayakan bagi anak atau dapat juga melakukan eksperimen gejala alam) di dalam kelas, menggunakan audio visual tentang banjir untuk mempelajari tentang air, dan lain-lain.

3. Asas Motivasi

Belajar akan optimal jika anak memiliki dorongan untuk belajar. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemauan anak. Misalnya, memberi penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan pujian atau hadiah; berupa pemberian stempel, gambar tempel, memajang setiap hasil karya anak di kelas; lomba antar kelompok; melibatkan setiap anak pada berbagai kegiatan lomba dan kegiatan anak usia dini; melakukan pekan unjuk kemampuan anak.

4. Asas Kemandirian

Kemandirian merupakan upaya yang dimaksudkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak, misalnya tata cara makan, menggosok gigi, memakai baju, melepas dan memakai sepatu, buang air kecil dan buang air besar, merapikan mainan setelah digunakan, dan lain-lain.

5. Asas Kerjasama (Kooperatif)

Kerjasama menjadi asas karena dengan bekerja sama keterampilan sosial anak akan berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, misalnya bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat anak lain, bergantian, bergiliran, aktif dalam kerja kelompok, membantu anak lain, dan lain-lain.

6. Asas Perbedaan Individu

Perbedaan individu menjadi asas karena setiap anak itu bersifat unik, berbeda dengan anak yang lain. Oleh sebab itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan individu, misalnya perbedaan latar belakang keluarga, perbedaan kemampuan, perbedaan minat, perbedaan gaya belajar, dan lain-lain agar anak mencapai hasil belajar secara optimal.

7. Asas Keterpaduan

Korelasi menjadi asas karena aspek pengembangan diri anak yang satu dengan aspek pengembangan diri yang lain saling berkaitan. Oleh sebab itu pembelajaran di anak usia dini dirancang dan dilaksanakan secara terpadu. Misalnya perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif, perkembangan kognitif anak berkaitan erat dengan perkembangan diri, dan lainlain.

8. Asas Belajar Sepanjang Hayat

Belajar sepanjang hayat menjadi asas karena proses belajar anak tidak hanya berlangsung di Pendidikan Anak Usia Dini tetapi sepanjang hayat anak. Oleh sebab itu, pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini hendaknya diupayakan untuk membekali anak agar dapat menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar kapan pun dan di mana pun.

2.1.6 Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

Keterampilan sosial tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa saja, tetapi semua kalangan harus memiliki keterampilan sosial yang baik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Sebaiknya keterampilan sosial ini dapat diaplikasikan sejak dini pada anak-anak. Bahkan sejak anak-anak telah mulai memasuki usia prasekolah. Menurut Biechler dan Snowman (dalam Patmonodewo 2000: 19) Anak Prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Karakteristik anak prasekolah menurut Santrock (1995: 222-291) karakteristik masa awal anak-anak dapat dibedakan dalam perkembangan fisik, kognitif dan sosioemosional.

Tabel 2.2. Karakteristik anak pada awal masa anak-anak

No.	Konsep	Proses	Karakteristik
1	Perkembangan fisik	Tinggi dan berat badan	Anak-anak bertambah tinggi rata-rata 2 inci dan bertambah berat 5-7 pon per tahun selama masa awal kanak-kanak. Meski demikian pola pertumbuhannya bervariasi pada tiap-tiap anak.
2	Perkembangan motorik	Keterampilan motorik kasar.	Keterampilan motorik kasar meningkat secara dramatis selama masa awal anak-anak. Kehidupan anak-anak sangat aktif, lebih aktif daripada titik lain manapun pada siklus kehidupan.

		Keterampilan motorik halus	Keterampilan motorik halus juga meningkat secara substansial selama masa anak-anak awal.
3	Perkembangan kognitif	Pemrosesan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatian anak secara dramatis meningkat selama masa awal anak-anak. Salah satu kekurangan dalam perhatiannya ialah anak cenderung menyelesaikan ciri menonjol daripada yang tidak relevan. 2. Peningkatan yang signifikan dalam ingatan jangka pendek terjadi selama masa kanak-kanak awal.
		Perkembangan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman anak usia ini kadang melampaui kemampuan bicara mereka. Kalimat-kalimat sederhana dan hubungan-hubungan kalimat yang mereka ucapkan telah terkoordinasi. 2. Aturan-aturan dalam pembentukan kata telah berkembang dalam usia prasekolah ini, seperti pengucapan morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik, walaupun tidak ada yang benar-benar membentuk bahasa anak sendiri.
4	Perkembangan sosioemosional	Sosioemosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gaya pengasuhan, dan pengaruh manipulasi fisik yang diberikan orang juga sangat berpengaruh pada kompetensi sosial anak 2. Relasi kelahiran atau saudara kandung memiliki pengaruh pensosialisasian yang lebih kuat dibandingkan dengan orang tua. 3. Keluarga yang berubah, misal ibu yang bekerja dan

			<p>perceraian akan mempengaruhi penyesuaian diri anak dengan keadaan keluarga dan dalam kehidupan sosialnya.</p> <p>4. peran teman sebaya dan permainan yang dilakukan anak sangat berguna bagi anak, disini anak mendapatkan informasi dan perbandingan tentang dunia diluar keluarganya. Dalam permainan anak dapat melepaskan keteganganm peningkatan perkembangan kognitif, penjelajahan, dan keterampilan sosial yang ada pada dirinya.</p>
		Moral	<p>Pada masa ini perilaku moral pada anak banyak dipengaruhi oleh situasi yang sedang ia hadapi.</p> <p>Perilaku moral ditekankan pada kendali diri anak yang penting dalam memahaminya. Menurut Piaget relasi orang tua-anak, dimana orang tua memiliki kekuasaan sementara anak tidak, tampaknya kurang mengembangkan moral yang dimiliki anak.</p>

Dalam perkembangan sosial, anak prasekolah diharapkan belajar menyesuaikan diri secara sosial dengan teman sebayanya. Jika mereka kehilangan kesempatan yang diperlukan untuk belajar, mereka tidak akan siap memasuki tahap perkembangan bermain selanjutnya, yaitu ketika anak-anak bermain tanpa diperhatikan orang tua dan ketika anak diharapkan mengetahui bagaimana cara bergaul bersama teman seusianya dengan baik. Keterlambatan di bidang yang

dominan pada usia tertentu cenderung mengganggu perkembangan dalam bidang yang berkaitan.

Seseorang dapat mempelajari pola perilaku dan keterampilan tertentu dengan lebih mudah dan berhasil pada usia-usia tertentu daripada pada saat-saat lainnya. Beberapa orang sangat menyadari adanya harapan sosial yang ada dalam masyarakat, yang sebagian besar harapan sosial itu menentukan pola belajar mereka. Harapan-harapan sosial yang timbul dimasyarakat ini dikenal dengan sebutan "tugas perkembangan" (Hurlock 1978: 40). Menurut Havighurst tugas perkembangan adalah tugas yang timbul pada atau sekitar periode kehidupan individu tertentu, keberhasilan melakukannya menimbulkan kebahagiaan dan keberhasilan pelaksanaan tugas lainnya kelak, sedangkan kegagalan menimbulkan ketidakhahagiaan, ketidaksetujuan masyarakat, dan kesulitan dalam pelaksanaan tugas lainnya kelak. Tugas perkembangan untuk masa kanak-kanak dari Havighurst dari lahir hingga usia 6 tahun (dalam Hurlock 1978: 40) adalah sebagai berikut :

1. Belajar berjalan
2. Belajar makan makanan padat
3. Belajar berbicara
4. Belajar mengendalikan pembuangan sampah tubuh
5. Belajar membedakan jenis kelamin dan kesopanan seksual
6. Membentuk konsep sederhana mengenai kenyataan sosial dan fisik
7. Mencapai kestabilan fisiologis

8. Belajar berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara kandung, dan orang lain
9. Belajar bagaimana membedakan yang benar dan yang salah serta mengembangkan hati nurani.

Penguasaan tugas-tugas perkembangan yang sesuai dengan usia anak dan tingkat perkembangannya, tidak semua anak melakukan tugas-tugas perkembangan tersebut. Kegagalan ini menimbulkan perasaan rendah diri, menimbulkan ketidaksetujuan sosial, yang sering disertai dengan penolakan sosial dan menyulitkan penguasaan tugas perkembangan (Hurlock 1978: 41), oleh karena itu Hurlock (dalam Asmani 2009: 18) menyebutkan bahwa ada sepuluh aspek perkembangan yang dapat mendorong perkembangan anak melalui pendidikan di taman kanak-kanak dan tempat penitipan anak, yaitu : pemeliharaan kesehatan, melatih keterampilan, mengembangkan kemampuan berbicara, mengelola emosi, melatih perilaku sosial, mengajarkan sikap sosial, mengembangkan kreativitas, melatih disiplin, mengembangkan konsep diri, dan melatih disiplin, mengembangkan konsep diri, dan melatih anak menyesuaikan diri terhadap sekolah.

Salah satu bidang pengembangan yang diterapkan dalam pendidikan anak usia dini ialah perkembangan sosial emosional, yang didalamnya terdapat pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial anak prasekolah biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dimasyarakat ataupun disekolah dimana anak berada. Keterampilan ini adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar dari

kematangan anak. Tetapi selain dari kematangan, keterampilan ini diperoleh melalui kesempatan belajar dari respon terhadap tingkah laku anak. Menurut Nugraha Ali dkk (2004: 2.12) ciri sosialisasi anak pada periode prasekolah ialah :

1. Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumah
2. Dikenal dengan istilah *Pregang age*. Dikatakan *pregang* karena anak prasekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan sosial.
3. Hubungan dengan orang dewasa, mereka melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.
4. Hubungan dengan teman sebaya.
5. Pada usia 3-4 tahun anak mulai bermain kooperatif (*cooperative play*). Anak tampak mulai mengobrol selama bermain, memilih teman untuk bermain, mengurai tingkahlaku bermusuhan.

Keterampilan sosial anak pra sekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia 3-6 tahun dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan di sekitarnya dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk dapat diterima oleh teman sebaya baik sejenis kelamin atau lawan jenis agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga oleh kelompok serta menguntungkan diri sendiri dan orang lain.

2.3. Permainan Kooperatif

2.2.1 Pengertian Bermain

Bermain atau *play* (Chaplin 2006: 372) memiliki arti aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa suatu motif

yang tersembunyi. Pengertian Bermain atau *play* menurut (Hurlock 1978: 320) ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain juga dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau sebuah kewajibannya. Piaget (dalam Hurlock 1978: 320) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang-ulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Bermain adalah salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan secara tidak langsung anak dapat membangun relasi sosial baik dengan lingkungan maupun antar sesamanya (Erna 2008: 1). Beberapa ahli memberikan batasan arti dari bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain, menurut Dworetzky dalam Moeslichatoen (1999: 26) sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain :

1. Motivasi intrinsik: tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
2. Pengaruh positif: tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan
3. Bukan dikerjakan sambil lalu: tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara/tujuan: cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik dengan tingkahlaku itu sendiri daripada hasil yang dikeluarkan.

5. Kelenturan: bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Berdasarkan Pengertian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa bermain merupakan setiap kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk kesenangan dalam dirinya, dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak luar, kegiatan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang ia terima. Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif menurunkan stres pada anak dan penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak Bermain dapat dijadikan sebagai suatu terapi karena berfokus pada kebutuhan anak untuk mengekspresikan diri mereka melalui penggunaan mainan dalam aktivitas bermain.

2.2.2 Fungsi Bermain

Anak bermain pada dasarnya agar ia memperoleh kesenangan, sehingga tidak akan merasa jenuh. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makan, perawatan dan cinta kasih.

Menurut Iswati (2008: 2) fungsi bermain dibedakan dalam beberapa aspek:

2.2.2.1 Fungsi Sosial

1. Meningkatkan Perilaku Sosial

Ketika bermain, anak harus memperhatikan cara pandang teman bermainnya, dengan demikian akan mengurangi sikap egosentrisnya. Dalam

permainan itu pula, anak akan belajar bagaimana bersaing dengan jujur, sportif tahu akan hak nya, dan peduli dengan hak orang lain.

2. Belajar Mengatur

Permainan ini dapat berupa permainan sandiwara atau drama. Dalam permainan ini, anak-anak dituntut agar dapat mengatur permainan seperti seorang sutradara.

3. Belajar Berkomunikasi

Berkumpul dengan teman dalam satu kelompok permainan tertentu, anak harus mampu bercakap-cakap atau berkomunikasi dengan baik dan anak dituntut untuk dapat menempatkan kawan sebagai tempat untuk bertukar pendapat, sehingga kelompok tersebut terhindar dari pertengkaran.

2.2.2.2 Fungsi Emosi

1. Meningkatkan kestabilan emosi

Timbulnya kegembiraan yang dirasakan secara bersamaan dapat mempengaruhi kestabilan emosi anak. Misalnya bermain dengan mainan kesayangannya, bermain terus tanpa tekanan orang tua, pada umur mendatang anak dapat lebih mengatasi emosi yang tiba-tiba muncul, walaupun emosi tersebut memuncak. Artinya anak dapat menjaga dan mengatur keadaan hatinya dalam menghadapi masalah.

2. Menyalurkan keinginan

Di dalam bermain, anak-anak dapat menentukan pilihan ingin menjadi apa dia, keinginan ini tentunya dapat diungkapkan lewat bermain, walaupun keinginan

itu adalah sesuatu yang tidak mungkin terjadi, seperti menjadi matahari, cacing, burung dll.

3. Menetralsir emosi negatif

Bermain dapat menjadi tempat pelepasan emosi negatif anak, misalnya rasa takut, cemas, dan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk menguasai dirinya.

4. Mengatasi konflik

Dalam bermain, sangat mungkin akan timbul konflik antara teman sebaya, dan karena itu anak-anak dapat belajar memilih alternatif untuk menyikapi atau menangani konflik yang ada. Secara tidak langsung anak belajar bagaimana meredam emosi untuk menghindari permusuhan. Selain itu anak juga belajar mencari solusi-solusi jika ada permasalahan yang muncul pada saat bermain.

2.2.2.3 Fungsi Kognitif

1. Menambah informasi

Bermain berkelompok akan menambah pengetahuannya karena setiap anak dalam kelompok dapat dipastikan memiliki pendapat dan hal baru yang berbeda. Anak dapat membuat variasi atau model baru dengan cara saling bertukar pendapat dan menjadikannya sebagai suatu alur permainan.

2. Belajar memecahkan masalah

Dalam permainan, anak-anak tentu akan menemui berbagai masalah, baik yang timbul dalam diri atau dalam kelompok. Keadaan ini akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengetahui bahwa ada beberapa alternatif-alternatif untuk memecahkan masalah tersebut. Proses pemecahan masalah ini mencakup

adanya imajinasi anak-anak. Imajinasi akan mencegah timbulnya kebosanan yang merupakan pencetus kemarahan anak.

3. Menstimulasi perkembangan kognitif

kegiatan bermain ini anak akan diperkenalkan bagaimana membedakan kasar dan halus, warna dan suara. Selain itu anak juga belajar mengukur kemampuan sendiri baik fisik maupun fantasinya dan imajinasinya tentang objek.

Kegiatan bermain terdapat beberapa kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangan anak, maka Sujiono (2010: 36) mengidentifikasi bahwa ada beberapa fungsi bermain, antara lain:

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik, anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga melihat dari sisi orang (empati).
3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa ingin keingintahuannya,
4. Dapat mengembangkan kemandirian dan menjadi dirinya karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

2.2.3 Manfaat Bermain

Telah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, kegiatan bermain adalah kegiatan yang paling digemari oleh anak-anak pada masa prasekolah. Pada masa itu sebagian waktu anak dihabiskan untuk bermain, sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia prasekolah adalah usia bermain. Bermain memiliki manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak. Manfaat bermain menurut Tedjasaputra, M. S (2005: 39) ialah :

1. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Fisik

Pemberian kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat. Anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan untuk memperkuat otot tubuh, perkembangan motorik kasar antara lain melalui memanjat, meluncur, meniti. Rasa percaya diri anak juga dapat ditumbuhkan karena merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang ia lakukan.

2. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Motorik Halus

Aspek motorik kasar dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contohnya bisa diamati pada anak yang berlari kejar-kejaran. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tetapi dengan bermain kejar-kejaran tersebut, maka anak akan berminat untuk melakukannya dan menjadi terampil.

Aspek motorik halus tidak serta merta muncul begitu saja dalam diri anak, tetapi aspek motorik halus ini muncul melalui proses yang panjang, dari bayi lahir dan berkembang seterusnya. Sebagai contoh pada usia sekitar satu tahun anak senang memainkan pensil untuk -membuat coretan-coretan. Secara tidak langsung ia belajar melakukan gerakan-gerakan motorik halus yang diperlukan dalam menulis.

3. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Sosial

Ketika anak melakukan kegiatan bermain, ia belajar berkomunikasi dengan sesama temannya baik dalam hal mengemukakan pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman, sehingga hubungan dapat terbina dengan baik serta dapat bertukar informasi. Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, serta mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.

4. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian

Bagi anak bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya secara alami. Dapat dikatakan tidak ada anak yang tidak suka bermain. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan bermain, anak juga belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku

agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya, bersikap jujur, kesatria, murah hati, tulus dsb.

5. Manfaat Bermain untuk Perkembangan Aspek Kognitif

Aspek kognitif diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari anak pra sekolah melalui bermain. Pada usia pra sekolah diharapkan anak dapat menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, Bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya. Pengetahuan akan konsep ini akan lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

6. Manfaat Bermain untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan

Pengeinderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Pada anak pra sekolah, ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis dikemudian hari.

7. Manfaat Bermain untuk Mengembangkan Keterampilan Olahraga dan Menari

Bila anak tumbuh sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan misalnya berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menangkap bola dll, maka ia akan lebih siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar.

Begitu pula dalam kegiatan menari, untuk menari diperlukan gerakan-gerakan tubuh yang cekatan, lentur dan tidak canggung. Pada anak pra sekolah, belum dapat dituntut untuk melakukan gerakan-gerakan olahraga ataupun menari yang sempurna. Yang penting adalah anak menyukai kegiatan tersebut yang nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan minat dan bakatnya dikemudian hari. Apabila anak terampil melakukan kegiatan-kegiatan tersebut, ia akan lebih percaya

8. Pemanfaatan Bermain oleh Guru

Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Bermain juga dapat digunakan oleh guru atau orang dewasa lain untuk membina hubungan dengan anak, karena selama bermain suasana yang tampak adalah suasana bebas yang mengakibatkan anak merasa tidak takut-takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan diri.

9. Pemanfaatan Bermain sebagai Media Terapi.

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain, perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah ada pada seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus dari ahli yang bersangkutan dan tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.

10. Pemanfaatan Bermain sebagai Media Intervensi.

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada

tugas-tugas tertentu, misalnya melatih konsep-konsep dasar seperti warna, ukuran, bentuk, arah, konsep ruang, melatih keterampilan motorik kasar, halus dsb. Intervensi dapat pula diberikan pada anak yang mengalami gangguan perkembangan seperti autis.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Menurut Iswati (2008: 7) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak, meliputi :

1. Status Sosial Ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluargayang status sosial ekonomi tinggi (mampu mencukupi kebutuhan bermain), akan lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lebih lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

2. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain yang kurang. Seperti anak-anak yang berada di lingkungan yang dituntut harus selalu belajar atau bekerja.

3. Kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat. Sehingga anak-anak yang sehat banyak menghabiskan waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi. Kesehatan ini tentu juga didukung oleh faktor makanan dan faktor ketenangan hati (sehat jasmani dan pikiran).

4. Inteligensi

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka. Anak yang kurang cerdas biasanya lebih memilih permainan ketangkasan. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa anak yang cerdas juga menyukai permainan lempar tangkap bola dan peperangan.

5. Jenis Kelamin

Anak perempuan biasanya lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibandingkan anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

2.2.5 Bentuk-bentuk Bermain

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, maka pembimbing akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum si anak, menurut Patmonodewo (2000: 103) berbagai bentuk bermain yang sering dilakukan anak, ialah :

2.2.5.1 Bermain Sosial

Bermain sosial merupakan bentuk bermain berdasarkan partisipasi anak dalam kegiatan bermain dengan teman-temannya, sifat-sifat bermain sosial dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bermain seorang diri: anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain disekitarnya.
2. Bentuk bermain dimana anak hanya sebagai penonton saja: anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama
3. Bermain paralel: kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri
4. Bermain asosiatif: kegiatan bermain di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan) yang terjadi.
5. Bermain kooperatif: masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain.

2.2.5.2 Bermain dengan Benda

Menurut Piaget dalam (Patmonodewo, 2000: 106) mengemukakan ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi :

1. Bermain praktis

Adalah bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan.

2. Bermain simbolik

Dalam permainan ini anak menggunakan daya imajinasinya.

3. Bermain dengan peraturan-peraturan

Dalam permainan ini, anak-anak telah menggunakan peraturan yang diterapkan dalam sebuah permainan. Agar mereka dapat bermain dengan lebih terstruktur sehingga muncul adanya hukuman jika melanggar atau kalah dalam permainan tersebut.

2.2.5.3 Bermain Sosio-drama

Bermain sosio drama memiliki beberapa element :

1. Bermain dengan melakukan imitasi, anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
2. Bermain pura-pura seperti suatu subjek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya.
3. Bermain peran dengan menirukan gerakan, misalnya bermain dengan menirukan gerakan guru dan murid
4. Persisten: Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
5. Interaksi. Paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.
6. Komunikasi verbal. Dalam setiap adegan ada interaksi verbal antara anak yang bermain.

2.2.5.4 Permainan Kooperatif

Bermain ialah setiap kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk kesenangan dalam dirinya, dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak luar, kegiatan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang ia terima. Bermain ada berbagai macam, salah satunya ialah bermain kooperatif.

Permainan kooperatif menurut Parten (dalam Papalia dkk, 2008: 387) adalah permainan dalam kelompok yang terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya, untuk membuat sesuatu, bermain permainan formal, atau mendramatisir situasi, satu atau dua anak mengontrol anggota kelompok dan mengarahkan aktivitas. Permainan pembagian kerja tiap anak mengambil peran yang berbeda dan saling melengkapi usaha yang lain.

Bermain kooperatif menurut Patmonodewa (2000: 106) ialah dimana masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain. Misalnya anak-anak ingin bermain toko-tokoan, seorang anak harus berperan sebagai pelayan, dan yang lain sebagai pembeli. Apabila salah satu anak menolak dan berhenti maka kegiatan bermain tersebut akan berhenti.

Menurut Cargtledge & Milburn (1995: 153) permainan/game kooperatif sering termasuk dalam perilaku yang tidak diinginkan seperti mengejek/menggoda (contoh permainan serigala lumpuh), meraih atau merebut dalam situasi kelangkaan (contoh kursi musik), menjauhkan diri dari anak-anak lain, atau dalam permainan yang memerlukan , kekuatan fisik. Tetapi pengertian ini bertolak belakang dengan pendapat Sapon-Shevin 1986 (dalam Cargtledge & Milburn, 1995: 153) yang mengemukakan bahwa permainan atau games kooperatif berguna untuk meningkatkan interaksi sosial yang positif. Permainan ini meliputi :

1. Termasuk anak-anak yang melakukan kegiatan atau bermain dengan anak lain.

2. Berbagi dan bergantian mainan
3. Menyentuh lembut anak-anak lain, membantu anak-anak lain yang sedang mengalami kesulitan
4. Berbicara tentang kekuatan teman daripada kelemahan teman.

Bermain kooperatif menurut Nugraha A dan Yeni R (2004: 9.15) ialah permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kooperatif ini mengajarkan anak bersikap sportif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Manfaat permainan kooperatif (Nugraha A dan Yeni R 2004: 9.15) ialah dapat mengajarkan anak bersikap sportif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu, juga hal ini baik dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak yang mengikuti permainan kooperatif ini.

Beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing dan tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu..

2.4. Efektivitas Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah

Pada masa kanak-kanak, anak banyak melakukan interaksi dengan teman sebaya ataupun guru disekolah. Anak mulai belajar mengembangkan keterampilan sosial seperti yang diharapkan lingkungan. Aspek lingkungan adalah salah satu

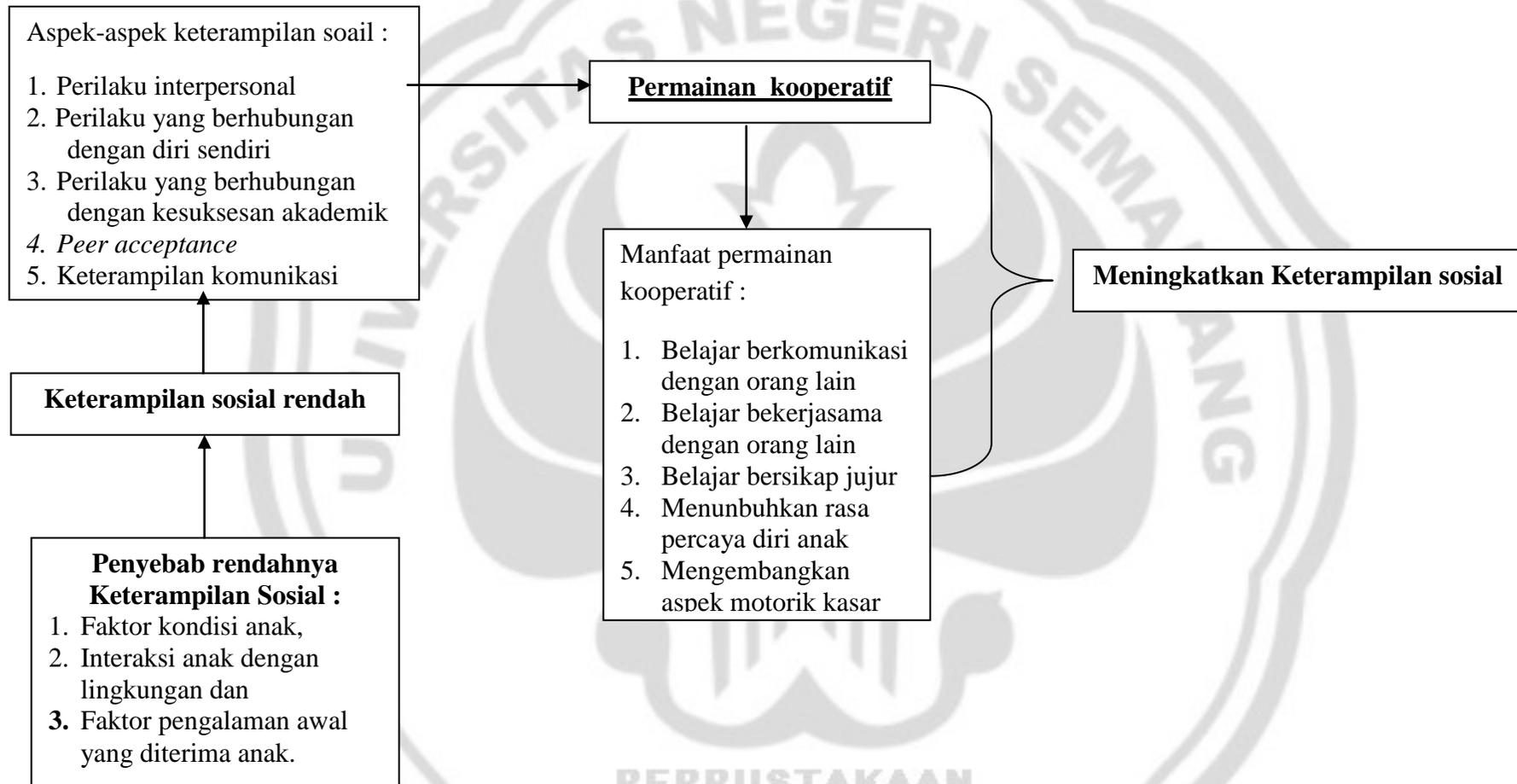
aspek yang berperan penting agar anak dapat melewati tahapan ini dengan berhasil adalah orang tua, guru, serta teman-teman yang kooperatif. Kemampuan tersebut dapat dipelajari anak dari lingkungan, terutama lingkungan sekolah dan teman sebaya. Keberhasilan anak dalam meningkatkan keterampilan sosial akan berpengaruh besar dalam interaksi sosial pada masa perkembangan selanjutnya. Pada masa ini kebutuhan intelektual anak berkembang dengan pesat dan perhatian anak lebih tertuju pada dunia luar sehingga banyak kegiatan yang dilakukan untuk meluaskan keingintahuannya.

Aktivitas bermain bagi anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosial anak sebelum mereka mulai berteman. Diharapkan melalui kegiatan disekolah, anak pra sekolah dapat mengembangkan minat dan sikap terhadap orang lain. Anak-anak usia tiga tahun memperlihatkan minat yang besar terhadap anak-anak lain dan orang-orang dewasa, tetapi sering lebih senang dekat dengan anak-anak lain daripada dengan orang dewasa. Menurut Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik (2008: 83) anak-anak mulai mengungkapkan kesukaan mereka untuk bermain dengan beberapa anak lebih daripada dengan anak-anak lain, bermain dan ada bersama adalah aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak-anak usia empat sampai lima tahun.

Diantara berbagai ragam kegiatan di kelas ini, bermain merupakan kegiatan yang sangat mendukung perkembangan anak. (Patmonodewo 2000: 31). Aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Tatanan sosial yang sehat akan mampu mengembangkan perkembangan konsep yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara formal.

Menurut Nugraha, Ali & Yeni. R (2004: 1.15) salah satu sikap yang dapat dikembangkan melalui bermain, ialah sikap sosial yaitu dalam bermain anak belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama, ia pun akan belajar makna kerja tim dan semangat tim. Menurut Nugraha, Ali & Yeni.R (2004: 9.13) Terdapat beberapa metode pengembangan keterampilan sosial di taman kanak-kanak, salah satunya ialah dengan bermain kooperatif. Bermain kooperatif adalah bermain yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Dari sinilah maka permainan kooperatif adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya bagi anak prasekolah. Seperti apa yang dikatakan oleh Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono 2010: 36) yang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (the value of play), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Keterampilan sosial ini digunakan sebagai dasar untuk bergaul dalam lingkungan sosialnya, baik disekolah maupun dirumah.

2.4 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan gambar di atas, rendahnya keterampilan sosial yang dialami oleh anak pra sekolah dapat disebabkan oleh berbagai hal, antara lain faktor kondisi anak, interaksi anak dengan lingkungan dan faktor pengalaman awal yang diterima anak. Faktor kondisi anak meliputi temperamen anak, regulasi emosi, dan kemampuan sosial kognitif. Faktor interaksi anak dengan lingkungan meliputi hubungan dengan orang tua dan teman sebaya di kehidupan sehari-hari, dan faktor pengalaman awal yang diterima anak yang akan selalu diingat oleh anak.

Rendahnya keterampilan sosial anak akan ditunjukkan dalam beberapa aspek, dimana aspek-aspek yang menjadi tingkahlaku siswa tersebut juga menunjukkan gejala yang rendah, antara lain didalam perilaku interpersonalnya, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik, *peer acceptanc*, Keterampilan komunikasi. Perilaku interpersonal yang rendah dapat ditunjukkan dalam menjalin hubungan persahabatan, misalnya dengan tidak mau memperkenalkan diri, tidak mau memberi dan menerima bantuan dari teman yang lain, berebut mainan dll. Rendahnya perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, misalnya tidak terampil dalam menghadapi stress, marah dan memukul temannya ketika menghadapi perselisihan.

Aspek-aspek yang dapat menunjukkan rendahnya keterampilan social anak yang rendah ialah perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik ialah anak kurang memiliki keterampilan yang dapat mendukung prestasi belajarnya di sekolah, misalnya tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik, bermain sendiri ketika guru sedang menerangkan, tidak merapikan

mainan setelah ia gunakan. Selain itu rendahnya penerimaan anak dengan teman sebaya juga menjadi indikasi rendahnya keterampilan sosial anak. Aspek yang terakhir ialah rendahnya keterampilan komunikasi yang ditunjukkan dengan sikap tidak menjadi pendengaran yang responsif, tidak memberikan umpan balik terhadap lawan bicara.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pra sekolah ialah dengan cara memberikan permainan kooperatif. Permainan kooperatif ini memiliki beberapa manfaat, antara lain melalui permainan ini anak akan belajar berkomunikasi dengan orang lain, anak akan belajar bekerjasama dengan orang lain, dan bersikap jujur untuk mengakui kesalahan dan kealahannya dalam permainan, selain itu permainan kooperatif juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, dan dapat mengembangkan aspek motorik kasar pada anak.

Setelah siswa mengikuti perlakuan berupa permainan kooperatif ini selama dua belas kali pertemuan, maka keterampilan sosial anak dapat meningkat. Agar hasilnya dapat berkelanjutan dengan baik, maka sesungguhnya permainan ini dapat diberikan secara berkesinambungan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

2.5 Hipotesis

Berdasarkan teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang diajukan oleh peneliti ialah :

” Permainan Kooperatif Efektif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.”



BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ilmiah merupakan suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Penelitian merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang memiliki karakteristik kerja ilmiah, yaitu kegiatan yang mempunyai tujuan, kegiatan yang dilakukan secara sistematis, terkendali, objektif dan tahan uji (Azwar 2003:2)

Penelitian ilmiah mendasarkan pada metode yang harus dipertanggungjawabkan kebenarannya dan mendasari pada teori-teori yang relevan. Oleh karena itu diperlukan pemilihan dan penentuan metode penelitian yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Terkait dengan hal tersebut di atas maka dalam bab ini akan dibahas tentang jenis dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, validitas dan reliabilitas serta metode analisis data.

3.1 Jenis dan Desain penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Menurut Azwar (2005: 5) pendekatan kuantitatif menekankan analisis pada data-data numerikal (angka) yang diolah menggunakan metode statistik. Penelitian eksperimental menurut Latipun (2004: 8), merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang

bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan setelah itu dilihat pengaruhnya. Dengan kata lain, dalam penelitian ini eksperimen hasil berupa pengaruh dari satu atau lebih perlakuan yang dapat diukur secara kuantitatif. Alasan peneliti menggunakan metode ini ialah karena peneliti ingin melakukan manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati.

Penelitian manipulasi ini dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang diintegrasikan pada sebuah permainan, yaitu permainan kooperatif dan akan dilihat pengaruhnya setelah diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif tersebut, sedangkan pengukurannya dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) dilaksanakan.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Christensen desain penelitian adalah rencana atau strategi yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian (dalam Liche dkk 2009: 32). Desain atau perencanaan diperlukan sebelum kita melakukan atau membuat sesuatu agar hasilnya sesuai dengan keinginan dan harapan. Dengan desain yang baik, maka pengaturan variabel dan kondisi-kondisi eksperimen dapat dilakukan secara seksama dan tertib. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen kuasi (*quasi experimental*) dengan jenis desain eksperimen ulang *Randomized Control-Group Pretest-Posttest Design* (Suryabrata 2010: 105). Merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan prosedur melakukan

pemilihan subjek penelitian secara rampang, lalu golongan subjek menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, *pretest* sebelum perlakuan yang diberikan dan *posttest* sesudahnya pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ditetapkan.

Subjek dimasukkan kedalam dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif, melalui metode acak dengan mengontrol variabel tiap kelompok dan di *mached* berdasarkan Jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum memasuki taman kanak-kanak.

Pretest adalah pengujian awal sebelum eksperimen dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan sosial anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah *pretest* dilakukan, kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa permainan kooperatif, selanjutnya dilakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Posttest* merupakan pengujian akhir yang dilakukan dengan observasi setelah perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen selesai dilaksanakan. Pemberian *posttest* berfungsi untuk mengetahui apakah hasil pemberian perlakuan berupa permainan kooperatif dapat membuat keterampilan sosial anak semakin meningkat pada kelompok eksperimen dan hasil tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan terhadap keterampilan sosial pada subjek penelitian. Pengaruh perlakuan dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dibandingkan dari kedua kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Apabila ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest*, dimana skor *posttest* lebih besar secara signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan kooperatif terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *pretest-posttest control group design*

Subjek	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
<i>Control Group Design KE</i>	T ₁	X	T ₂
<i>Control Group Design KK</i>	T ₁		T ₂

Keterangan:

KE = kelompok eksperimen

KK= kelompok kontrol

T₁ = pengukuran keterampilan social sebelum diberikan perlakuan permainan kooperatif (*pretest*)

T₂ = pengukuran keterampilan sosial setelah diberikan perlakuan permainan kooperatif (*posttest*)

3.2 Variabel Penelitian

3.2.1 Identifikasi Variabel

Identifikasi dari variabel perlu dilakukan untuk membantu penetapan rancangan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel penelitian yaitu variabel eksperimen dan variabel terikat.

3.2.1.1 Variabel Eksperimental (Variabel bebas/ Variabel X)

Variabel Eksperimental adalah variabel yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel-variabel lain, yaitu variabel terikat (Latipun, 2004: 60).

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel eksperimental adalah permainan kooperatif.

3.2.1.2 Variabel Terikat (*Dependent variabel/ Variabel Y*)

Variabel terikat merupakan variable yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas (variabel eksperimental) (Latipun 2004: 62). Variabel ini merupakan variabel yang dipelajari perubahan performansinya setelah diberikan manipulasi (variable eksperimental). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah keterampilan sosial.

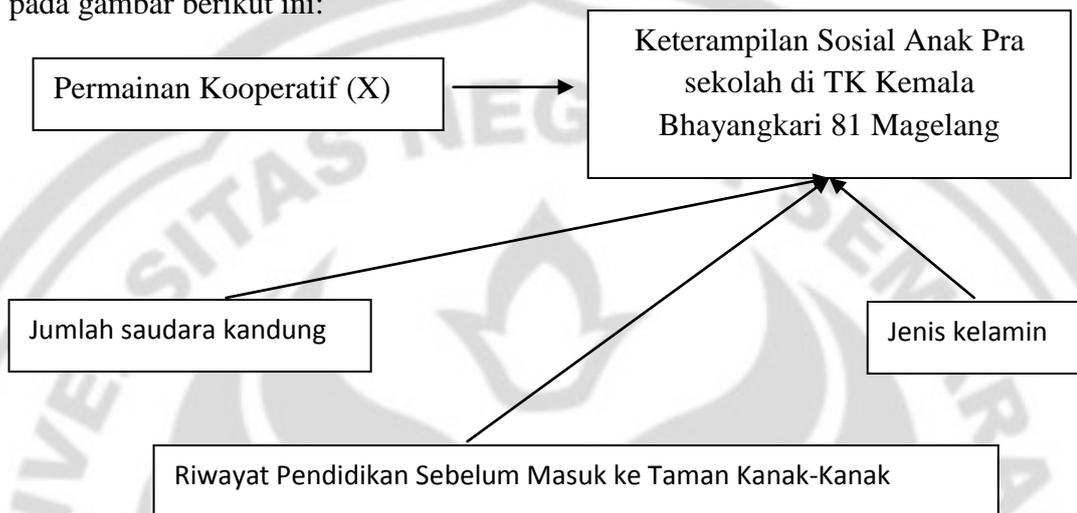
3.2.1.3 Variabel non-eksperimental

Variabel non-eksperimental merupakan variabel yang diketahui atau secara teoritik mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat, tetapi tidak diinginkan pengaruhnya (Latipun 2004: 63). Cara yang digunakan untuk mengendalikan variabel ekstra ini dapat dilakukan dengan randomisasi dan *matching*. Menjodohkan subjek berarti upaya penyamaan atau penyeimbangan kondisi subjek kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol untuk beberapa variabel, yaitu variabel yang akan dikendalikan pengaruhnya dan dilakukan secara acak / randomisasi (Latipun 2004: 70).

Variabel non-eksperimental yang dikontrol oleh peneliti agar tidak mempengaruhi efektivitas perlakuan pada penelitian ini yaitu jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak. Kontrol dilakukan dengan cara mengambil data terlebih dahulu dari subjek yang telah ditentukan kemudian disamakan jumlahnya pada setiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3.2.2 Hubungan antar Variabel

Variabel-variabel dalam penelitian tentunya saling berhubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain. Hubungan antar variabel dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Bagan hubungan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pra sekolah

Secara teoritis dapat dijelaskan bahwa hubungan antar variabel bersifat interaksi dimana (X) merupakan variabel eksperimental (*independent*) yaitu Permainan kooperatif dan (Y) merupakan variabel terikat (*dependent*) yaitu Keterampilan Sosial. Gambar tersebut menunjukkan bahwa tingkahlaku yang diamati Y (Keterampilan sosial) selain dipengaruhi oleh X (Permainan kooperatif), dapat pula dipengaruhi oleh variabel-variabel diluar perlakuan yang meliputi jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak.

3.2.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional berarti meletakkan arti pada suatu variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur variabel itu (Latipun 2004: 59).

3.2.3.1 Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah

Keterampilan sosial anak prasekolah merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia 3-6 tahun dalam berinteraksi dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya baik verbal maupun nonverbal yang dapat diterima oleh orang lain, dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk dapat diterima oleh teman sebaya baik orang dewasa agar ia memperoleh rasa dibutuhkan dan rasa berharga.

Aspek-aspek yang diukur dalam variabel keterampilan sosial ini telah disesuaikan dengan kompetensi dasar anak usia dini yang terdapat dalam Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal (Depdiknas 2007).

Kompetensi dasar yang digunakan sesuai dengan variabel Keterampilan sosial Anak Prasekolah, antara lain dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat mengekspresikan emosi yang wajar, mulai dapat bertanggung jawab, mulai menunjukkan sikap kedisiplinan, menunjukkan rasa percaya diri.

3.2.3.2 Permainan kooperatif

Permainan kooperatif ialah setiap kegiatan yang dilakukan anak dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan dalam dirinya, dilakukan secara sukarela (tidak ada paksaan dari pihak luar) yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing dan bertanggung jawab

satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang ia terima.

3.2.3.3 Jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak

Jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak merupakan variabel non eksperimental yang dikontrol oleh peneliti agar tidak mempengaruhi keefektifan pemberian perlakuan. Data siswa pada variable ini diperoleh dengan cara mengambil data data-data siswa dari pihak sekolah yang diberikan pada saat pendaftaran siswa baru dilaksanakan.

3.2.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 28 orang. Subjek tersebut adalah siswa-siswi TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, yang memiliki karakteristik diantaranya ialah siswa-siswi kelas A dan berusia 4-5 tahun.. Pengelompokan subjek kedalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara (*randomized Matched two group design*) Menurut Liche (2009: 132) ialah desain eksperimen yang memiliki tehnik kontrol berupa *randomized* dan *matching* (*matching* dilakukan agar kedua kelompok menjadi setara pada beberapa Variable Sekunder yang diduga dapat berpengaruh pada Variable Tergantung selain Variable Bebas). Pemilihan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan yaitu kelas A, dan berusi 4-5 tahun
2. kemudian dipilah berdasarkan kesamaan Jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak,

3. Kemudian subjek tersebut dirandom kedalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
 4. Setiap subjek dari kelompok eksperimen *dimatched* atau dipasangkan dengan subjek dari kelompok kontrol, sehingga didapat subjek yang sama baik dalam jumlah, maupun karakteristik variabel yang diduga berpengaruh dalam penelitian ini selain permainan kooperatif.
- Sehingga dari pemilihan subjek penelitian ini diperoleh 14 orang subjek penelitian pada kelompok kontrol dan 14 subjek pada kelompok eksperimen.

3.2.5 Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dengan menggunakan alat observasi berupa *rating scale*. Menurut Poerwanti (2001:70) istilah observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Tujuan observasi adalah mendeskripsikann setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari prospektif mereka yang terlibat kejadian yang diamati tersebut.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan ialah *rating scale*. *Rating scale* menurut Rahayu (2004: 20) ialah pencatatan gejala menurut tingkatan-tingkatan Tujuan digunakannya *rating scale* adalah untuk mengetahui perkembangan yang dialami subjek setelah mendapatkan pelatihan dari pertemuan pertama sampai terakhir. Keutamaan *rating scale* menurut Tri Rahayu (2004: 20) ialah pencatatan relatif mudah, menunjukkan keseragaman antara pencatat, dan sangat mudah untuk dianalisis secara statistik. Sejalan dengan pengertian tersebut Sutadi & Deliana (1994: 54)

menyebutkan bahwa skala penilaian adalah panduan dari pengamatan kuantitatif dan kualitatif dimana berisi aspek-aspek yang akan diteliti dijabarkan terlebih dahulu dalam bentuk skala.

Rating scale yang dimaksud yaitu berupa *rating scale* keterampilan sosial anak prasekolah. Yang berupa :

a. *Rating scale pretest*

Rating scale ini digunakan pada saat observasi sebelum melakukan perlakuan pada subjek penelitian pada pertemuan pertama dan kedua

b. *Rating scale monitoring (posttest)*

Lembar ini berbentuk *rating scale* yang diberikan pada pertemuan terakhir setelah melakukan perlakuan pada pertemuan sebelumnya.

Penelitian yang berjudul Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah ini akan menyusun alat ukur keterampilan sosial yang dapat dilakukan oleh orang dewasa (dalam hal ini guru dan peneliti). Adapun yang melakukan observasi adalah peneliti dengan guru, yang berjumlah dua orang untuk masing-masing kelompok, yang dimaksudkan untuk mendapatkan data yang objektif. Setiap guru menilai empat belas orang siswa yang ada pada tiap kelompok, dimana pembagiannya telah dilakukan oleh peneliti. Setelah itu masing-masing guru mengisi lembar *rating scale* yang diberikan. Setelah semua selesai menilai, dua orang observer yang berada pada kelompok yang sama berdiskusi kembali dengan dasar *rating scale* yang ia pegang, sehingga diperoleh score dari kedua observer yang sama

Untuk memperoleh data penelitian, maka peneliti menyusun sebuah instrument. Instrument penelitian ini berupa format atau blangko pengamatan

yang disusun yang berisi item-item tingkahlaku yang akan terjadi, dan disusun dalam sebuah daftar yang disebut *rating scale*. *Instrument rating scale* keterampilan sosial anak Prasekolah ini berasal dari kompetensi dasar anak usia dini yang terdapat dalam Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal (Depdiknas 2007).

Skala penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala penilaian deskriptif. Skala deskriptif merupakan skala dimana aspek yang diobservasi dijabarkan dalam bentuk alternatif kualitatif (Sutadi, Kato & Deliana 1994: 54). Bentuk skala penilaian adalah tingkatan-tingkatan yang dicapai sehubungan dengan ciri yang akan diteliti. Peneliti akan menggunakan skala penilaian yang memiliki alternatif jawaban yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, Jarang, dan Tidak pernah. Pemberian skor bertingkat antara 0-4, yaitu Selalu (4), Sering (3), Kadang-kadang (2), Jarang (1), dan Tidak pernah (0).

Tabel 3.2 *Blue Print Rating scale* Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

Aspek Perkembangan	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah aitem
Sosial	Anak mampu berinteraksi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, menunjukkan rasa tanggung-jawab, dan disiplin	1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	1. berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa	4
			2. Berinteraksi dalam kegiatan bermain	4
			3. Berkata dengan sopan untuk meminta izin, meminta maaf dan berterima kasih pada orang lain	3
		2. Mulai dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar	1. Berpisah dengan objek lekat	1
			2. cara menyelesaikan konflik dengan orang lain	3

		3. Mulai dapat bertanggung jawab	1. Dengan tugas-tugas yang diberikan guru. 2. Bertanggung jawab dengan barang-barang yang ia gunakan	2 7
		4. Mulai menunjukkan sikap kedisiplinan	1. Pada aturan sekolah 2. Pada aturan permainan 3. Sabar menunggu giliran	2 2 2
		5. Menunjukkan rasa percaya diri	1. Percaya diri dengan hasil yang ia kerjakan 2. Mau mengungkapkan sesuatu dan menunjukkan didepan umum.	1 2
Jumlah				33

Tabel 3.3. Sebaran Aitem *Rating Scale* Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

Aspek Perkembangan	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah aitem
Sosial	Anak mampu berinteraksi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, menunjukkan rasa tanggung-jawab, dan disiplin	1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	1. berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa 2. Berinteraksi dalam kegiatan bermain 3. Berkata dengan sopan untuk meminta izin, meminta maaf dan berterima kasih pada orang lain	2, 6, 32, 33 18, 19, 20, 24 7, 15, 16
		2. Mulai dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar	1. Berpisah dengan objek lekat 2. cara menyelesaikan konflik dengan orang lain	1 25, 26, 27
		3. Mulai dapat bertanggung jawab	1. Dengan tugas-tugas yang diberikan guru. 2. Bertanggung jawab dengan barang-barang yang ia	8, 9 10, 11, 22, 28, 29, 30,

			gunakan	31
		4. Mulai menunjukkan sikap kedisiplinan	1. Pada aturan sekolah 2. Pada aturan permainan 3. Sabar menunggu giliran	3, 4 21, 23 5, 17
		5. Menunjukkan rasa percaya diri	1. Percaya diri dengan hasil yang ia kerjakan 2. Mau mengungkapkan sesuatu dan menunjukkan didepan umum.	14 12, 13
			Jumlah	33

3.2.6 Validitas dan Reliabilitas

3.2.6.1 Validitas

a. Validitas Instrumen

Validitas alat ukur ialah sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang dimaksud untuk diukur (Suryabrata 2005: 41). Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini untuk mengukur validitas instrumen, digunakan pendekatan *professional judgement*, yaitu pada dua orang dosen pembimbing (Dra. Tri Esti Budinginsih & Drs. Sugiyarta. SL, M.Si), dan dua orang guru TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang (Novi Pitriani, S.Pd & Prihani T.W.,S.AUD) yang menilai apakah instrumen yang peneliti buat layak untuk digunakan sebagai alat ukur penelitian ini atau tidak.

b. Validitas Eksperimen

Validitas dalam suatu eksperimen terdiri dari dua macam, yaitu validitas yang berhubungan dengan efek yang ditimbulkan atau biasa disebut dengan validitas internal dan validitas yang berhubungan dengan penerapan hasil eksperimen atau biasa disebut dengan validitas eksternal.

Validitas internal merupakan validitas penelitian yang berhubungan dengan pertanyaan sejauh mana perubahan yang diamati (Y) dalam suatu eksperimen benar-benar hanya terjadi karena (X) yaitu perlakuan yang diberikan (variabel eksperimen) dan bukan karena pengaruh faktor lain (variabel luar). Jika efek yang terjadi pada variabel terkait benar-benar karena faktor perlakuan dan tidak ada faktor luar yang turut berpengaruh maka eksperimennya memiliki validitas internal (Latipun 2004: 76).

Pada penelitian ini, untuk meningkatkan validitas internal akan dilakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Pengelompokan unit eksperimen dilakukan dengan cara *matching* dan randomisasi.
2. Menghindari adanya interaksi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selama berlangsungnya perlakuan, dengan cara menempatkan pada ruangan yang berbeda untuk diberikan perlakuan.

Sedangkan validitas eksternal merupakan validitas penelitian yang menyangkut pertanyaan sejauh mana hasil pada penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi. Dengan kata lain, apakah penelitian yang dilakukan ini representatif untuk diterapkan pada kelompok subjek yang

berbeda dan situasi yang berbeda, dan dapat menggambarkan kejadian yang sesungguhnya dalam masyarakat (Latipun 2004: 87).

Pada penelitian ini, untuk bisa memenuhi validitas eksternalnya, peneliti berusaha mengendalikan beberapa hal yang dapat mengurangi validitas eksternalnya. Suasana permainan dibuat senyaman mungkin baik ketika dalam ruangan (*indoor*) dan di luar ruangan (*outdoor*) artinya mengurangi gangguan-gangguan yang dapat menghambat jalannya permainan. Subjek penelitian diberikan fasilitas yang memadai dalam proses penelitian, sehingga subjek tidak merasa terpaksa dalam mengikuti permainan tersebut.

3.2.6.2 *Reliabilitas*

Reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto 2002: 154). Teknik yang digunakan untuk menentukan reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini adalah dengan cara menggunakan observer lebih banyak untuk melihat objek dari segi-segi tertentu dan mengintegrasikan hasil-hasil penyelidikan dari observasi tersebut untuk mendapatkan gambaran tentang keseluruhan objek (Hadi 2002:138). Kesepakatan nilai antara keduanya adalah score yang akan digunakan sebagai hasil dari penelitian.

3.2.7 **Analisis Data**

Analisis data penelitian merupakan suatu cara mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga dapat dibaca (*readable*) dan dapat ditafsirkan

(*interpretable*) (Azwar 2003: 123). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Match Pairs Test* untuk melihat pengaruh permainan kooperatif antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Metode *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk melihat pengaruh metode Permainan kooperatif terhadap keterampilan sosial anak prasekolah secara lebih mendalam antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen serta hasil dari *pretest* dan *posttest*.

Alasan menggunakan statistic *non parametric* adalah sample yang digunakan sedikit atau tidak memenuhi untuk dianalisis menggunakan *statistic parametric* dan metode ini juga tidak menetapkan syarat-syarat mengenai parameter-parameter populasi yang merupakan induk sampelnya.

Pengujian ini akan diketahui ada tidaknya perbedaan skor hasil *pretest* dan *posttest*. Bila ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, maka dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif mempunyai pengaruh untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Prasekolah. Sebaliknya, jika tidak ada perbedaan antara *pretest* dan *posttest*, maka dapat dikatakan bahwa permainan kooperatif tidak mempunyai pengaruh untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Prasekolah.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Suatu penelitian diharapkan akan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dalam penelitian. Maksud dari hasil penelitian ini adalah data dari instrumen yang kemudian dianalisis dengan teknik dan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini akan disajikan beberapa hal yang berkaitan dengan proses, hasil dan pembahasan hasil penelitian yang meliputi beberapa tahap yaitu :

1. Persiapan penelitian
2. Pelaksanaan penelitian
3. Deskripsi data hasil penelitian
4. Analisis data
5. Pembahasan hasil penelitian.

4.1 Persiapan Penelitian

4.1.1 Orientasi Kancah Penelitian

Penelitian ini mengambil tempat pelaksanaan di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, Jln. Gatot Soebroto no.18 Magelang, Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang. TK Kelama Bhayangkari 81 Magelang didirikan pada tanggal 17 Agustus 1995 bernaung dibawah yayasan Kemala Bhayangkari Polres Magelang. Status sekolah adalah swasta. Lingkungan sekolah terletak di dalam kompleks Polres Magelang, hal ini mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar yang

efektif dan kondusif guna mencapai visi, misi serta tujuan penyelenggaraan pendidikan.

Pada tahun ajaran 2011/2012 ini TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang memiliki dua kelas, yang terdiri dari satu kelas A dan kelas B. Masing-masing kelas memiliki siswa 29 anak untuk kelas A dan 22 anak untuk kelas B. Guna penelitian ini dan sosialisasi siswa baru kelas A digabung terlebih dahulu selama satu bulan dan dibantu oleh tiga orang guru. Setelah penelitian ini selesai kelas A dibagi menjadi dua kelas. Kelas B diampu oleh dua orang guru. Sekolah ini memiliki beberapa ruang lain, yakni ruang guru dan administrasi, ruang komputer, perpustakaan, tempat bermain, UKS, kamar mandi.

a Visi dan Misi Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 81 Magelang

Visi : Unggul dalam prestasi dan budi pekerti yang luhur berdasarkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Misi :

1. Meningkatkan mutu pendidikan nasional sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan IPTEK
2. Meningkatkan program prestasi akademik dalam bidang ekstrakurikuler sesuai dengan potensi dan minat anak.
3. Menyelenggarakan program pendidikan yang berorientasi pada kecakapan hidup, mampu berkomunikasi dengan baik dan sopan.
4. Mampu bersaing dalam menghadapi kehidupan selanjutnya, dengan bekal kecerdasan dan budi pekerti yang luhur berdasarkan keimanan dan ketaqwaan.

b Tujuan TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang

1. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.
2. Mengembangkan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.
3. Membantu peserta didik ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam berorientasi dengan lingkungan dan menyesuaikan diri sesuai dengan perkembangannya.

4.1.2 Proses Perijinan

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa tahap untuk mempersiapkan perijinan penelitian. Pertama, peneliti meminta surat permohonan ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang ditanda tangani oleh Dekan Fakultas Ilmu pendidikan, dengan nomor: 1814/H37.1.1/PP/2011 dan ditujukan pada Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang serta tembusan kepada Ketua Yayasan Kemala Bhayangkari Cabang Magelang. Setelah mendapat ijin dari pihak sekolah dan yayasan yang menaunginya, maka langkah selanjutnya adalah melakukan *study* pendahuluan dilanjutkan dengan melakukan penelitian, yang terdiri dari observasi *pretest*, perlakuan dan observasi *posttest*

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu kurang lebih selama 30 hari, yaitu dimulai pada tanggal 7 juli – 11 agustus 2011. setelah melakukan

penelitian, peneliti mendapatkan surat keterangan telah melakukan penelitian dari TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang dengan nomor : B/059/VIII/2011/TK.

4.1.3 Penentuan Subjek Penelitian

Teknik penentuan subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ranndomized matched two-groups* design, yaitu pemilihan subjek desain eksperimen yang memiliki tehnik kontrol berupa *randomized* dan *matching* (*matching* dilakukan agar kedua kelompok menjadi setara pada beberapa Variabel terikat yaitu jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke TK yang diduga dapat berpengaruh pada Variable Tergantung yaitu keterampilan sosial selain Variable Bebas.)

Tabel 4.1 Subjek Penelitian

No	Nama	JK	Usia	Jumlah saudara kandung	Riwayat Pendidikan
1	Ailsha Early Wibowo	P	4 th 8 bln	1	-
2	Aditya Indra Setyawan	L	4 th 9 bln	3	-
3	Alfinsa Ray Tomi	L	4 th 7 bln	-	-
4	Alrish Khoirunnisa	P	5 th 2 bln	2	-
5	Aulia Hikmawati	P	4 th 11 bln	1	-
6	Azka Aulia Pratama	L	4 th 7 bln	-	-
7	Bintang Erisyah Putra	L	4 th 3 bln	2	-
8	Dawwas Hafidz Abiyyu	L	4 th 10 bln	1	-
9	Dea Ambar Sari	P	4 th 8 bln	-	-
10	Fani Eka Darmawan	P	4 th 8 bln	1	-
11	Gilang Pradana Nusa	L	4 th 6 bln	1	-
12	Haidar Maulana Yazid	L	4 th 3 bln	-	Kel. Bermain
13	Kevin Bagus Pratama	L	4 th 7 bln	1	-
14	Muhammad Zadyt Taqwa	L	4 th 8 bln	1	Kel. Bermain
15	Nafisa Eltarena Yudhistya	P	4 th 8 bln	-	-
16	Naila Farchatun Nisa	P	4 th 3 bln	1	-
17	Nofal Zaky Pratama	L	4 th 7 bln	2	-
18	Nova Adi Panca	L	4 th 8 bln	2	-

	Pamungkas				
19	Rania Citra Meilisa	P	4 th 5 bln	1	-
20	Ratu Marcha Cadianova	P	4 th 4 bln	-	-
21	Rijal Farrel Rafif M	L	4 th 7 bln	1	-
22	Septian Adi Pamungkas	L	4 th 10 bln	1	-
23	Shesilia Artika Candra Dewi	P	4 th 9 bln	1	-
24	Tiara Ayu Purwaning A	P	5 th	2	-
25	Trasasti Tri Hesti Desita	P	4 th 8 bln	-	-
26	Zalfa Ramadhan	L	4 th 9 bln	1	-
27	Oktavia Tri Ramadani	P	4 th 9 bln	2	-
28	Rahma Raiza Indria	P	5 th	1	-

Tehnik penentuan subjek ini Dilakukan dengan cara memilih siswa dari 29 orang, dan setelah menentukan sesuai dengan karakteristik yang ditentukan, maka subjek pada penelitian ini sebanyak 28 siswa. Subjek dibagi menjadi dua kelompok sama besar yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih secara random dengan undian berdasarkan kesamaan Jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan sebelum masuk ke taman kanak-kanak. Terpilihlah 14 subjek sebagai kelompok eksperimen dan 14 subjek sebagai kelompok kontrol.

Tabel 4.2 Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Kel. Eksperimen	Kel. Kontrol
1	Azka Aulia Pratama (Azka) (L)	Aditya Indra Setyawan (Adit) (L)
2	Bintang Erisyah Putra (Ery) (L)	Alfinsa Ray Tomi (Finsa) (L)
3	Ailsha Early Wibowo (Sha-sa) (P)	Alrish Khoirunnisa (Nisa) (P)
4	Aulia Hikmawati (Lia) (P)	Fani Eka Darmawan (Fani) (P)
5	Dawwas Hafidz Abiyyu (Hafidz) (L)	Gilang Pradana Nusa (Gilang) (L)
6	Haidar Maulana Yazid (Yazid) (L)	Muhammad Zadyt Taqwa (Zadyt) (L)
7	Dea Ambar Sari (Dea) (P)	Nafisa Eltarena Yudhistya (Fisa) (P)
8	Nofal Zaky Pratama (Nofal) (L)	Nova Adi Panca Pamungkas (Adi) (L)
9	Trasasti Tri Hesti Desita (Sasti) (P)	Ratu Marcha Cadianova (cha-cha)(P)
10	Septian Adi Pamungkas (Tian) (L)	Rijal Farrel Rafif M (Farrel) (L)
11	Rahma Raiza Indria (Rahma) (P)	Rania Citra Meilisa (Ra-ra) (P)
12	Naila Farchatun Nisa (Nisa) (P)	Shesilia Artika Candra Dewi (shesi) (P)

13	Tiara Ayu Purwaning A (Tiara) (P)	Oktavia Tri Ramadani (Via) (P)
14	Kevin Bagus Pratama (Kevin) (L)	Zalfa Ramadhan (Zalfa) (L)

4.1.4 Persiapan Instrumen Penelitian

4.1.4.1 Menyusun Instrumen

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam membuat instrumen pada penelitian ini adalah :

a. Menyusun Lay Out Penelitian

Pengembangan instrumen (*rating scale*) dilakukan dengan cara menentukan terlebih dahulu variabel penelitian untuk kemudian menjadi aspek yang ingin diketahui keadaannya. Instrument *rating scale* keterampilan sosial anak Prasekolah ini berasal dari kompetensi dasar anak usia dini yang terdapat dalam Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal (Depdiknas 2007).

Setelah menentukan aspek yang akan diketahui keadaannya, kemudian aspek tersebut dijabarkan menjadi standar kompetensi anak usia dini, kemudian disusun menurut kompetensi dasarnya, dan selanjutnya disusun indikator-indikator dari kompetensi dasar yang telah ditentukan. Indikator-indikator tersebut disusun menjadi beberapa butir aitem berdasarkan sub indikator dalam sebuah *rating scale* Keterampilan Sosial Anak Prasekolah, yang digunakan pada saat observasi *pretest* dan *postest*.

b. Menentukan Karakteristik Jawaban yang dikehendaki

Pertanyaan yang diberikan dalam *rating scale* ini memiliki lima alternatif jawaban, yaitu SELALU (SL), SERING (SR), KADANG-KADANG (KK),

JARANG (JR), TIDAK PERNAH (TP). Jawaban untuk masing-masing aitem diberi skor tertentu, yaitu 4 untuk jawaban SELALU (SL), 3 untuk jawaban SERING (SR), 2 untuk jawaban KADANG-KADANG (KK), 1 untuk jawaban JARANG (JR), dan 0 untuk jawaban TIDAK PERNAH (TP).

c. Menyusun Format Instrumen

Format rating *scale* keterampilan sosial anak usia prasekolah ini disusun secara jelas untuk memudahkan responden dalam mengisi. Adapun format *rating scale* nya terdiri dari :

1) Identitas subjek penelitian

Identitas responden meliputi : nama anak, kelas/sekolah, tanggal observasi dan nama observer.

2) Petunjuk pengisian

Petunjuk pengisian memberikan penjelasan kepada observer yaitu guru mengenai cara mengisi rating scale yang benar, meminta untuk membaca dengan seksama, memberikan jawaban yang tidak dibuat-buat setelah melakukan observasi tingkahlaku anak, dan memberikan penilaian dengan beberapa pedoman yang telah ditentukan.

3) Butir-butir instrumen

Butir-butir instrumen ini berupa pernyataan mengenai keterampilan sosial yang ditunjukkan anak sebelum dan setelah memperoleh permainan kooperatif. Butir-butir pernyataan ini terdiri dari 33 aitem pernyataan.

4.1.4.2 *Penyusunan Permainan Kooperatif sebagai Perlakuan dalam Eksperimen*

Penelitian ini menggunakan permainan kooperatif dalam melakukan perlakuan pada kelompok eksperimen. Sebelum melakukan perlakuan, peneliti menyusun terlebih dahulu bermacam-macam permainan kelompok yang bertujuan untuk menumbuhkan kesenangan pada diri anak, dalam permainan ini anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk tujuan bersama. Permainan yang dibuat juga bertujuan untuk menumbuhkan kerjasama dalam kelompok, komunikasi aktif yang efektif antar siswa, dan secara otomatis juga memerlukan seorang pemimpin yang dapat menuntun teman-temannya dalam memenangkan sebuah kompetisi.

Peneliti menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan permainan kelompok anak-anak usia dini, baik *indoor* maupun *outdoor* dalam Penyusunan permainan pada penelitian ini. Tentunya terlebih dahulu telah dibuat dan disesuaikan dengan keadaan anak dan tempat penelitian. Perlakuan dalam penelitian ini diberikan sebanyak 12x perlakuan dengan macam permainan yang berbeda-beda. Setelah beberapa kali melakukan revisi sesuai dengan masukan dosen pembimbing dan guru kelas, selanjutnya permainan kooperatif tersebut siap digunakan sebagai perlakuan dalam penelitian eksperimen ini. Permainan-permainan yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Jaga bentengku
2. Truk gandeng
3. Hullahup berjalan

4. Memasukkan pensil dalam botol secara berkelompok
5. Permainan Mangkok Bergoyang
6. Jembatan kardus
7. Puzzle raksasa
8. Mengantarkan berita
9. Kalung makaroni
10. Transfer kerikil
11. Karet estafet
12. Batu berbaris

Prinsip pembuatan permainan kooperatif ini ialah bagaimana membuat sebuah permainan yang sederhana, alat dan bahan yang mudah dicari dan digunakan dapat menciptakan kekompakan dalam team, komunikasi dan kerjasama yang baik, memunculkan seorang pemimpin yang dapat memimpin teman-temannya dalam memenangkan permainan yang mereka lakukan.

4.2 Pelaksanaan Penelitian

4.1.5 Pengumpulan Data

Pengambilan data eksperimen dilakukan sebanyak dua kali, yaitu observasi *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Observasi dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak 14 siswa pada masing-masing kelompok, dan seluruhnya berjumlah 28 orang, dan melibatkan observer sebanyak empat orang, tiga orang guru serta peneliti sendiri.

Dua orang observer melakukan observasi pada satu kelompok yaitu sebanyak 14 siswa, Ibu Prihani dan Ibu Retnowati melakukan observasi pada kelompok kontrol, Ibu Novi dan peneliti melakukan observasi pada kelompok eksperimen.

Pretest dilakukan dua hari pada tanggal 11-12 juli 2011, dan *posttest* dilakukan pada tanggal 11 agustus 2011. *Pretest dan posttest* melibatkan semua sample yaitu 28 siswa dan empat orang observer. Eksperimen dilakukan dengan memberikan permainan kooperatif pada kelompok eksperimen yaitu sebanyak 14 siswa.

Pemberian perlakuan berupa permainan kooperatif ini tidak dilakukan setiap hari, tetapi dengan sistem satu hari perlakuan, satu hari jeda waktu dengan pertimbangan permintaan guru agar materi dari sekolah tidak akan tertinggal jauh karena perlakuan ini menggunakan jam pelajaran aktif dan dengan adanya jeda ini siswa-siswa tidak cepat bosan dengan permainan yang diberikan. Perlakuan ini dilakukan berulang-ulang sebanyak 12 kali perlakuan, yang dipimpin oleh peneliti dengan bantuan guru yang ada.

Tabel 4.3 Jadwal Pemberian Perlakuan

Tanggal	Hari	Perlakuan yang dilakukan	Perlakuan ke-	Tempat
11-Jul	senin	observasi		Kelas
12-Jul	selasa	observasi		Kelas
13-Jul	rabu	perlakuan	1	outdoor
14-Jul	kamis	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
15-Jul	jumat	Perlakuan	2	indoor
16-Jul	sabtu	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
18-Jul	senin	Perlakuan	3	indoor
19-Jul	selasa	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
20-Jul	rabu	Perlakuan	4	outdoor
21-Jul	kamis	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
22-Jul	jumat	Perlakuan	5	outdoor
23-Jul	sabtu	Pembelajaran seperti biasa		Kelas

25-Jul	senin	Perlakuan	6	Outdoor
26-Jul	selasa	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
27-Jul	rabu	Perlakuan	7	Indoor
28-Jul	kamis	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
29-Jul	jumat	Perlakuan	8	Outdoor
04-Agust	kamis	Perlakuan	9	Indoor
05-Agust	jumat	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
06-Agust	sabtu	Perlakuan	10	Outdoor
08-Agust	senin	Perlakuan	11	Outdoor
09-Agust	selasa	Pembelajaran seperti biasa		Kelas
10-Agust	rabu	Perlakuan	12	Outdoor
11-Agust	kamis	Observasi		Kelas

Permainan yang diberikan pada siswa ini dilaksanakan didalam kelas dan diluar kelas. Permainan didalam kelas dilaksanakan dikelas yang kosong, dan permainan diluar kelas dilaksanakan di lapangan olahraga badminton Polres Magelang yang terletak di belakang TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.

4.1.6 Pelaksanaan Skoring

Setelah melakukan pengumpulan data penelitian baik *pretest* maupun *posttest*, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memberikan kode subjek dan skor pada masing-masing jawaban yang telah diisi oleh observer, dengan memberikan skor 0-4 untuk jawaban, kemudian mentabulasi data berdasarkan jumlah item. Penskoran butir aitem pada alat pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Penskoran Butir Item

Alternatif jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KK)	2
Jarang (JR)	1
Tidak pernah	0

- b. Mengelompokkan kelompok subjek penelitian, baik kelompok kontrol maupun kelompok kontrol, masing-masing untuk data kelompok kontrol *pretest-posttest*, dan kelompok eksperimen *pretest* dan *posttest*. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah peneliti melakukan tabulasi dan perhitungan..
- c. Melakukan olah data yang menggunakan metode *wilcoxon signed ranks test*, yang meliputi pengujian pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

4.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk melihat pengaruh metode Permainan kooperatif terhadap keterampilan sosial anak prasekolah secara lebih mendalam antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen serta hasil dari *pretest* dan *posttest*. Perlu diketahui didalam hasil analisis data dibawah ini jika $\text{sig} > 0,05$ maka hipotesis ditolak, begitu sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka hipotesis diterima.

Dilihat dari nilai Z yang terdapat didalam tabel Z, maka jika Z tabel $< Z$ hitung maka hipotesis ditolah, sebaliknya jika Z hitung $> Z$ hitung maka hipotesis diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dalam empat macam aspek, antara lain :

4.3.1 Hasil uji hipotesis pada kelompok kontrol

Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotesis pada kelompok kontrol

Test Statistics ^b	
	Kontrol
Mann-Whitney U	72.000
Wilcoxon W	177.000
Z	-1.200
Asymp. Sig. (2-tailed)	.230
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.246 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

Berdasarkan analisis *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai sig = 0,230 dengan nilai Z adalah -1,200. angka tersebut menunjukkan angka yang tidak signifikan, sebab taraf signifikansi lebih dari 0,05 (sig>0,05). Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa tidak ada perbedaan keterampilan sosial pada kelompok kontrol yang dilihat saat *pretest* dan *posttest*.

4.3.2 Hasil uji hipotesis pada kelompok eksperimen

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis pada kelompok eksperimen

Test Statistics ^b	
	Eksperimen
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.508
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

Berdasarkan analisis *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai sig = 0,000 dengan nilai Z adalah $-4,508$. angka tersebut menunjukkan angka yang signifikan, sebab taraf signifikansi kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa ada perbedaan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen yang dilihat saat *pretest* dan *posttest*.

4.3.3 Hasil uji hipotesis *Pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen

Tabel 4. 7 Hasil Uji Hipotesis *Pretest*

Test Statistics ^b	
	pretest
Mann-Whitney U	89.500
Wilcoxon W	194.500
Z	-.392
Asymp. Sig. (2-tailed)	.695
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.701 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

Berdasarkan analisis *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai sig = 0,695 dengan nilai Z adalah $-0,392$. angka tersebut menunjukkan angka yang tidak signifikan, sebab taraf signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa tidak ada perbedaan keterampilan sosial pada kedua kelompok saat *pretest* dilakukan.

4.3.4 Hasil uji hipotesis *Posttest* pada kelompok kontrol dan eksperimen

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis *Posttest*

Test Statistics ^b	
	posttest
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.514
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelpmk

Berdasarkan analisis *non parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai sig = 0,000 dengan nilai Z adalah -4,514. angka tersebut menunjukkan angka yang signifikan, sebab taraf signifikansi kurang dari 0,05 (sig<0,05), berarti ada perbedaan keterampilan sosial pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka hipotesis kerja yang diajukan yaitu Permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Pra Sekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang adalah diterima.

4.4 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan analisis kuantitatif. Untuk menganalisis, peneliti menggunakan angka yang dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan metode statistik. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan statistik

deskriptif yaitu bagian statistik yang hanya membicarakan mengenai pengumpulan data, penyajian data, penentuan nilai-nilai statistik, pembuatan diagram atau gambar mengenai suatu hal dari data yang sudah dianalisis yang umumnya mencakup jumlah subjek (N) dalam kelompok, mean skor skala (M), deviasi standar skor skala (s), dan varians (s^2), skor minimum (Xmin), skor maksimum (Xmaks), dan statistik-statistik lain yang dirasa perlu.

4.4.1 Validitas

Pada eksperimen ini terdapat tiga validitas yang harus diketahui yaitu validitas instrumen, validitas internal eksperimen, dan validitas eksternal eksperimen.

4.4.1.1 Validitas Instrumen

Pengukuran validitas instrumen pada penelitian ini adalah menggunakan validitas isi (*content validity*) dari isi sajian materi permainan kooperatif dan *rating scale* yang diberikan pada eksperimen tersebut. Validitas isi merujuk pada sejauh mana alat ukur jika dilihat dari isinya memang mengukur apa yang dimaksudkan ingin diukur. Validitas isi yang telah dicapai alat ukur, sedikit banyak tergantung pada penilaian subjektif individual. Validitas isi tidak memerlukan perhitungan statistik apapun melainkan hanya melalui analisis rasional lewat *professional judgement*.

Dalam penelitian ini, selain dikonsultasikan pada dua dosen pembimbing, yaitu Dra. Tri Esti Budiningsih dan Drs. Sugiarta SL, M.Si, validitas permainan kooperatif dan *rating scale* sebagai alat pengumpulan data, juga dikonsultasikan

oleh dua orang guru di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang yaitu Prihani T.W, S.AUD dan Novi Pitriani, S.Pd

Setelah beberapa kali melakukan perbaikan baik mengenai aitem *rating scale* dan isi serta kegiatan permainan kooperatif yang diberikan keempat profesional tersebut, pada akhirnya terdapat empat *professional judgement* yang menyatakan kesesuaian *rating scale* keterampilan sosial sebagai alat ukur dalam penelitian ini jika dilihat dari isinya memang mengukur apa yang dimaksud ingin diukur.

Maka validitas isi (*content validity*) dari permainan kooperatif dan dari *rating scale* keterampilan pada penelitian ini dapat terpenuhi melalui analisis rasional lewat *professional judgement*.

4.4.1.2 Validitas Internal Eksperimen

Validitas internal (*internal validity*) merupakan validitas penelitian yang berhubungan dengan pertanyaan: sejauh mana pengaruh yang diamati (Y) dalam suatu eksperimen benar-benar hanya terjadi karena (X) yaitu perlakuan yang diberikan (variabel perlakuan) dan bukan karena pengaruh faktor lain.

Validitas internal dalam penelitian eksperimen ini diketahui dari hasil perbandingan *Mean skor* dan tes uji *non parametrik Wilcoxon* yang didapat dari pengolahan data pada dua kelompok. Dua kelompok tersebut adalah *pretest* pada kelompok kontrol dan *pretest* pada kelompok eksperimen

Tabel 4.9 Uji Validitas Internal dengan Uji *Non Parametrik Wilcoxon*

Test Statistics ^b	
	pretest
Mann-Whitney U	89.500
Wilcoxon W	194.500
Z	-.392
Asymp. Sig. (2-tailed)	.695
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.701 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

Seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.6, berdasarkan teknik uji *non parametrik Wilcoxon* diperoleh nilai Z skor sebesar -0,392 dan nilai signifikansi sebesar 0,695. Karena nilai signifikansi yang diperoleh $>0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok *pretest* ini. Hal ini berarti benar adanya bahwa sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok berada pada kondisi dan keadaan yang sama, serta memiliki tingkat keterampilan Sosial yang tidak berbeda.

Validitas internal dalam penelitian eksperimen ini diketahui dengan:

1. Dalam pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan dengan cara *ranndomized matched two-groups* design. Pemilihan sampel pada kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan dengan randomisasi yang dipadukan dengan menyetarakan jumlah kedua kelompok yaitu 14 siswa pada masing-masing kelompok, dengan ketentuan jenis kelamin, jumlah saudara kandung dan riwayat pendidikan yang sama.

2. Menghindari adanya interaksi antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selama berlangsungnya perlakuan, dengan cara menempatkan pada ruangan yang berbeda dari kelompok eksperimen untuk diberikan perlakuan.
3. Pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dilakukan di kelas yang berbeda dengan kelompok kontrol, dan pada saat kegiatan indoor dilaksanakan, perlakuan dilakukan di gedung olahraga Polres Magelang yang terletak dibelakang sekolah, sehingga kelompok kontrol tidak terganggu dengan kegiatan yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan selama perlakuan tidak ada interaksi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

4.4.2 Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliabel yang artinya dapat dipercaya, dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto 2006: 178). Instrumen yang sudah dapat dipercaya atau yang reliabel, akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabilitas yang digunakan oleh peneliti adalah reliabilitas pengamatan (observasi). Dalam penelitian ini terdapat empat orang pengamat (observer) yang mengamati jalannya penelitian, dan melakukan observasi *pretest* dan *posttest*.

Sebelum penelitian dimulai (*pretest*- perlakuan- *posttest*), peneliti mengumpulkan semua guru (dalam hal ini yang melakukan observasi) untuk

melakukan koordinasi dan menyamakan persepsi. Hal ini dilakukan agar diperoleh pemahaman yang sama terhadap objek pengamatan, dan pembahasan hasil observasi serta evaluasi dilakukan setiap selesai melakukan observasi.

4.5 Hasil Penelitian

4.5.1 Hasil Analisis Deskriptif

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental. Dalam menganalisis, peneliti menggunakan angka yang deskripsikan dengan menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan metode statistik. Deskripsi data penelitian dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Sebagai suatu hasil ukur berupa angka (kuantitatif) skor *rating scale* memerlukan suatu norma pembandingan agar dapat diinterpretasikan secara kuantitatif. Pada dasarnya interpretasi skor *rating scale* ini bersifat normatif, artinya makna skor diacukan pada posisi relatif skor dalam kelompok yang dibatasi terlebih dahulu. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan statistik deskriptif dari distribusi data skor kelompok yang umumnya mencakup banyaknya subjek (N) dalam kelompok, mean skor kelompok (μ), deviasi standar skor (s), varians (s^2), skor maksimum (X_{\max}), dan skor minimum (X_{\min})

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diukur dengan kriteria jenjang atau ordinal yaitu menempatkan subjek kedalam kelompok-

kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur.

4.5.2 Gambaran Umum Keterampilan Sosial yang Terbentuk Oleh Permainan Kooperatif

Berikut dilakukan perhitungan pada Keterampilan Sosial di tiap kompetensi dasar siswa Taman Kanak-kanak. Hal ini guna mengetahui apakah kegiatan yang diobservasi pada tiap kompetensi dasar yang dibentuk melalui permainan kooperatif ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari oleh siswa.

Keterampilan Sosial siswa TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang diukur dengan menggunakan *rating scale*. *Rating scale* ini terdiri dari lima kompetensi dasar yaitu :

1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa
2. Dapat mengekspresikan emosi yang wajar
3. Mulai dapat bertanggung jawab
4. Mulai menunjukkan sikap disiplin
5. Menunjukkan rasa percaya diri

Kompetensi dasar tersebut tertuang dalam 33 aitem yang memiliki skor tertinggi 4 dan skor terendah 0. Untuk mengungkap keterampilan sosial siswa ini dapat dilihat dari kriteria dengan menggunakan perhitungan.

Cara untuk menganalisis hasil penelitian ialah peneliti menggunakan angka yang dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan metode statistik. Metode statistik digunakan untuk

mencari tahu besarnya Mean Hipotetik (Mean Teoritik), dan Standard Deviasi (σ) dengan mendasarkan pada jumlah item, dan skor maksimal serta skor minimal pada masing-masing alternatif jawaban. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kategorisasi berdasarkan model distribusi normal (Azwar, 2003: 108). Penggolongan subjek ke dalam tiga kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Penggolongan Kriteria Analisis berdasar Mean Teoritis

Interval	Kriteria
$X < (M - 1,0 \sigma)$	Rendah
$(M - 1,0 \sigma) \leq X < (M + 1,0 \sigma)$	Sedang
$(M + 1,0 \sigma) \leq X$	Tinggi

Keterangan:

M = Mean Teoritik

σ = Standar Deviasi

X = Skor

Deskripsi data di atas memberikan sebuah gambaran mengenai distribusi skor skala pada kelompok subjek yang dikenai pengukuran dan berfungsi sebagai sumber informasi mengenai keadaan subjek pada aspek atau variabel yang diteliti (Azwar 2003: 105).

Berdasar pedoman kategori interval kriteria analisis diatas maka untuk mengukur keterampilan sosial digunakan *rating scale* keterampilan sosial yang terdiri dari 33 item dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga keterampilan sosial pada anak prasekolah ini dapat dinyatakan dengan kriteria.

Berdasarkan rumus diatas, dilakukan perhitungan sebagai berikut :

Jumlah Item = 33

Range = skor maksimal – skor minimal

$$\begin{aligned} \text{skor maksimal} &= \text{Jumlah item X Skor maksimal per aitem} \\ &= 33 \times 4 \\ &= 132 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{skor minimal} &= \text{Jumlah item X skor minimal per aitem} \\ &= 33 \times 0 \\ &= 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas Jarak Sebaran} &= \text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal} \\ &= 132 - 0 \\ &= 132 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi} &= (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}) : 6 \\ &= (132 - 0) : 6 \\ &= 22 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mean Teoritisnya} &= \text{Jumlah item X 3 (kategori)} \\ &= 33 \times 3 \\ &= 99 \end{aligned}$$

Gambaran secara umum Keterampilan sosial anak berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M = 99$ dan $SD = 22$. Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik *pretest* maupun *posttest* sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 99 - 22 = 77$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 99 + 22 = 121$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.11 Penggolongan Kriteria Keterampilan Sosial berdasar Mean Teoritis

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 77$	Rendah
2.	$77 \leq X < 121$	Sedang
3.	$121 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa apabila subjek penelitian memperoleh skor lebih kecil dari 77, berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 77 hingga 121 maka keterampilan sosial subjek berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 121 maka berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori tinggi.

4.5.2.1 Gambaran Umum Pretest Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Berdasarkan perhitungan rumus diatas diperoleh distribusi frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

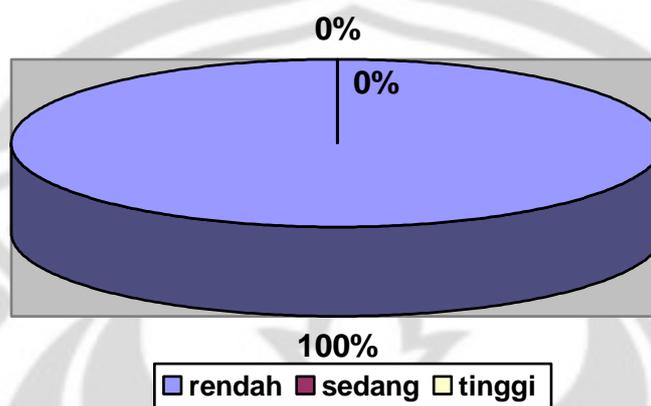
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 77$	14	100 %
Sedang	$77 \leq X < 121$	0	0 %
Tinggi	$121 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua subjek pada kelompok eksperimen memiliki keterampilan sosial yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa, sedangkan tidak terdapat siswa pada

kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen



Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

4.5.2.1.1 Gambaran Keterampilan Sosial *Pretest* Kelompok Eksperimen tiap Kompetensi Dasar

Keterampilan sosial pada anak prasekolah meliputi lima Kompetensi dasar yang harus dicapai selama anak tersebut belajar dan menjadi siswa di Taman Kanak-kanak. Lima kompetensi dasar tersebut antara lain Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, Mulai dapat bertanggung jawab, Mulai menunjukkan sikap disiplin, Menunjukkan rasa percaya diri. Berikut ini diuraikansatu per satu dari lima kompetensi dasar yang harus dicapai:

1) Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, terdiri dari 11 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dapat dinyatakan sebagai berikut :

Jumlah Item	= 11
Range	= skor maksimal – skor minimal
skor maksimal	= Jumlah item X Skor maksimal per aitem = 11 X 4 = 44
skor minimal	= Jumlah item X skor minimal per aitem = 11X 0 = 0
Luas Jarak Sebaran	= Jumlah data maksimal – Jumlah data minimal = 44-0 = 44
Standar Deviasi	= (Skor maksimal – Skor minimal) : 6 = (44 - 0) : 6 = 7,3
Mean Teoritisnya	= Jumlah item X 3 (kategori) = 11 x 3 = 33

Gambaran kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M= 33$ dan $SD= 7,3$.

Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 33 - 7,3 = 25,7$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 33 + 7,3 = 40,3$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.13 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 25,7$	Rendah
2.	$25,7 \leq X < 40,3$	Sedang
3.	$40,3 \leq X$	Tinggi

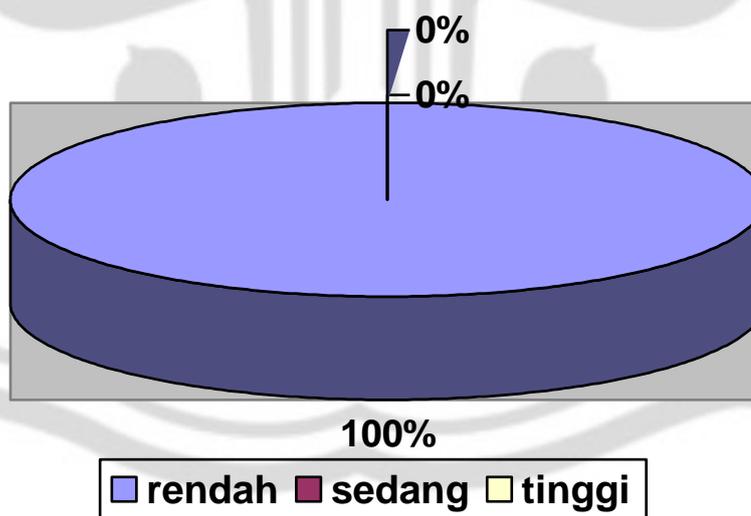
Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 25,7 itu menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 25,7 hingga 40,3 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 40,3 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa maka fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.14 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 25,7$	14	100 %
Sedang	$25,7 \leq X < 40,3$	0	100 %
Tinggi	$40,3 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen pada saat *pretest*, memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa



Gambar 4.2 Diagram *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

2) Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 4 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dapat dinyatakan sebagai berikut :

$$\text{Jumlah Item} = 4$$

$$\text{Range} = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal}$$

$$\text{skor maksimal} = \text{Jumlah item} \times \text{Skor maksimal per aitem}$$

$$= 4 \times 4$$

$$= 16$$

$$\text{skor minimal} = \text{Jumlah item} \times \text{skor minimal per aitem}$$

$$= 4 \times 0$$

$$= 0$$

$$\text{Luas Jarak Sebaran} = \text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}$$

$$= 16 - 0$$

$$= 16$$

$$\text{Standar Deviasi} = (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}) : 6$$

$$= (16 - 0) : 6$$

$$= 2,7$$

$$\text{Mean Teoritisnya} = \text{Jumlah item} \times 3 \text{ (kategori)}$$

$$= 4 \times 3$$

$$= 12$$

Gambaran kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M = 12$ dan $SD = 2,7$. Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 12 - 2,7 = 9,3$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 12 + 2,7 = 14,7$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.15 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 9,3$	Rendah
2.	$9,3 \leq X < 14,7$	Sedang
3.	$14,7 \leq X$	Tinggi

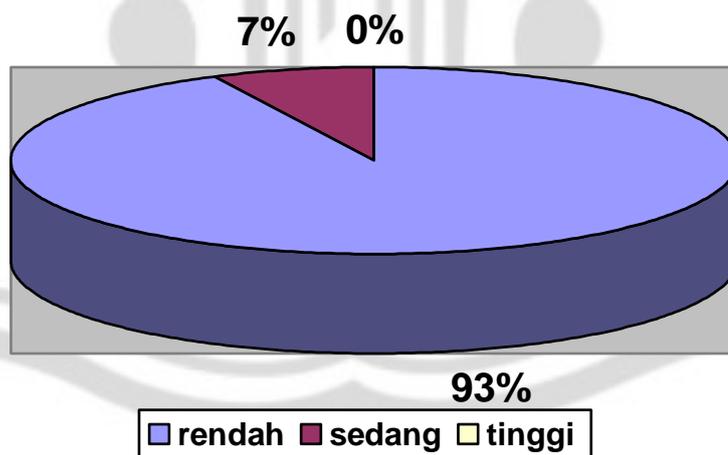
Melihat tabel di atas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 9,3 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 9,3 hingga 14,7 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 14,7 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.16 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 9,3$	13	92,85 %
Sedang	$9,3 \leq X < 14,7$	1	7,15 %
Tinggi	$14,7 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar dapat Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 92,85% yaitu sebanyak 13 orang siswa, sedangkan pada kategori sedang ditemukan sebanyak 7,15% atau berjumlah satu orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Pretest Keterampilan sosial pada kompetensi dasar
Dapat mengekspresikan emosi yang wajar**



Gambar 4.3 Diagram *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

3) Mulai dapat bertanggung jawab

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 9 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab dapat dinyatakan sebagai berikut :

$$\text{Jumlah Item} = 9$$

$$\text{Range} = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal}$$

$$\text{skor maksimal} = \text{Jumlah item} \times \text{Skor maksimal per aitem}$$

$$= 9 \times 4$$

$$= 36$$

$$\text{skor minimal} = \text{Jumlah item} \times \text{skor minimal per aitem}$$

$$= 9 \times 0$$

$$= 0$$

$$\text{Luas Jarak Sebaran} = \text{Jumlah skor maksimal} - \text{Jumlah skor minimal}$$

$$= 36 - 0$$

$$= 36$$

$$\text{Standar Deviasi} = (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}) : 6$$

$$= (36 - 0) : 6$$

$$= 6$$

$$\text{Mean Teoritisnya} = \text{Jumlah item} \times 3 \text{ (kategori)}$$

$$= 9 \times 3$$

$$= 27$$

Gambaran kompetensi dasar dapat bertanggung jawab berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M = 27$ dan $SD = 6$. Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 27 - 6 = 21$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 27 + 6 = 33$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.17 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggung jawab

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 21$	Rendah
2.	$21 \leq X < 33$	Sedang
3.	$33 \leq X$	Tinggi

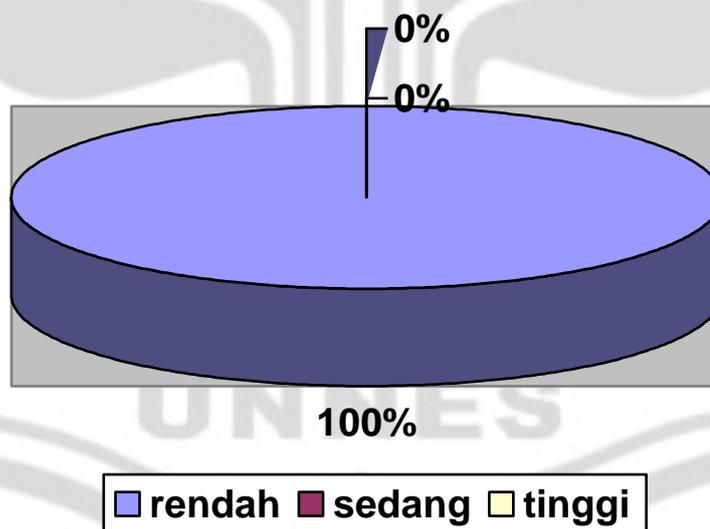
Melihat tabel di atas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 21, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 21 hingga 33 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 33 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 21$	14	100 %
Sedang	$21 \leq X < 33$	0	0 %
Tinggi	$33 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% atau sebanyak 14 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab



Gambar 4.4 Diagram *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar mulai dapat bertanggungjawab

4) Mulai menunjukkan sikap disiplin

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 6 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin dapat dinyatakan sebagai berikut :

Jumlah Item	= 6
Range	= skor maksimal – Data minimal
skor maksimal	= Jumlah item X Skor maksimal per aitem = 6X 4 = 24
skor minimal	= Jumlah item X skor minimal per aitem = 6X 0 = 0
Luas Jarak Sebaran	= Jumlah skor maksimal – Jumlah skor minimal = 24-0 = 24
Standar Deviasi	= (Skor maksimal – Skor minimal) : 6 = (24- 0) : 6 = 4
Mean Teoritisnya	= Jumlah item X 3 (kategori) = 6x 3 = 18

Gambaran kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M = 18$ dan $SD = 4$. Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada pada rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 18 - 4 = 14$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 18 + 4 = 22$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.19 Kriteria Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 14$	Rendah
2.	$14 \leq X < 22$	Sedang
3.	$22 \leq X$	Tinggi

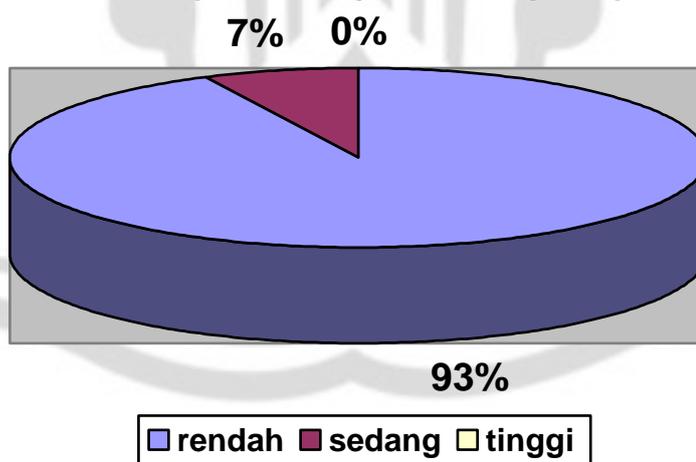
Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 14, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 14 hingga 22 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 22 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Mulai menunjukkan Sikap Disiplin

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 14$	13	92,85 %
Sedang	$14 \leq X < 22$	1	7,15 %
Tinggi	$22 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar dapat Dapat Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 92,85% atau 93% yaitu sebanyak 13 orang siswa, sedangkan pada kategori sedang ditemukan sebanyak 7,15 % atau 7% yaitu berjumlah satu orang. Sedangkan dalam kompetensi ini tidak ditemukan siswa yang berkategori tinggi, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Pretest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar
Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin**



Gambar 4.5 Diagram *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan Sikap Disiplin

5) Menunjukkan rasa percaya diri

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 3 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri dapat dinyatakan sebagai berikut :

Jumlah Item	= 3
Range	= skor maksimal – skor minimal
skor maksimal	= Jumlah item X Skor maksimal per aitem = 3X 4 = 12
skor minimal	= Jumlah item X skor minimal per aitem = 3X 0 = 0
Luas Jarak Sebaran	= Jumlah skor maksimal – Jumlah skor minimal = 12-0 = 12
Standar Deviasi	= (Skor maksimal – Skor minimal) : 6 = (12- 0) : 6 = 2
Mean Teoritisnya	= Jumlah item X 3 (kategori) = 3 x 3 = 9

Gambaran kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berdasarkan perhitungan di atas diperoleh $M = 9$ dan $SD = 2$ Selanjutnya dapat diperoleh perhitungan dan akan diaplikasikan pada pada rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} - 1,0 \text{ SD} = 9 - 2 = 7$$

$$\text{Mean} + 1,0 \text{ SD} = 9 + 2 = 11$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.21 Kriteria Distribusi Frekuensi Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat Menunjukkan Rasa Percaya Diri

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 7$	Rendah
2.	$7 \leq X < 11$	Sedang
3.	$11 \leq X$	Tinggi

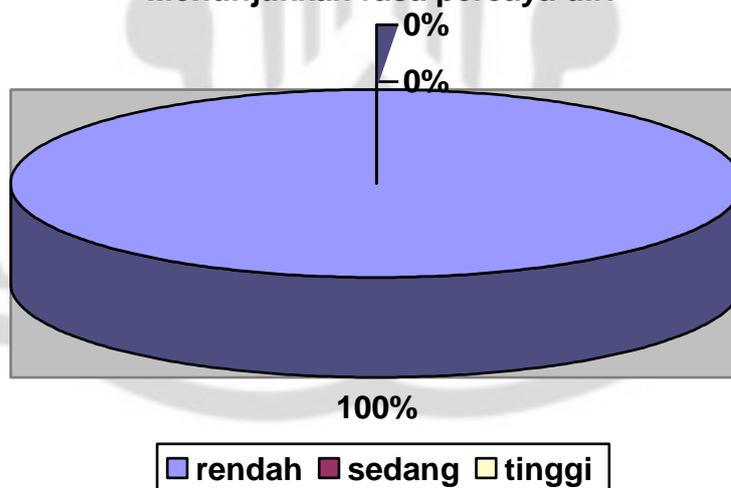
Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 7 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 7 hingga 11, maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari, berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.22 Distribusi Frekuensi *pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri

Kriteria	Interval	\sum Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 7$	14	100 %
Sedang	$7 \leq X < 11$	0	0 %
Tinggi	$11 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil *pretest* pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa, atau semua siswa dalam kelompok eksperimen sedangkan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Pretest Keterampilan sosial kompetensi dasar
Menunjukkan rasa percaya diri**



Gambar 4.6 Diagram *Pretest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri

4.5.2.2 Gambaran Umum *Posttest* Keterampilan Sosial Kelompok eksperimen

Berdasar pedoman kategori interval kriteria analisis data yang telah disebutkan, maka untuk mengukur keterampilan sosial digunakan *rating scale* keterampilan sosial yang terdiri dari 33 item dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga keterampilan sosial pada anak prasekolah ini dapat dinyatakan dengan kriteria yang telah disebutkan dalam gambaran umum pretest keterampilan sosial kelompok eksperimen diatas, maka berdasarkan perhitungan dalam gambaran umum pretest keterampilan sosial kelompok eksperimen diatas dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.23 Penggolongan Kriteria Keterampilan Sosial berdasar Mean Teoritis

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 77$	Rendah
2.	$77 \leq X < 121$	Sedang
3.	$121 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa apabila subjek penelitian memperoleh skor lebih kecil dari 44, berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 44 hingga 88 maka keterampilan sosial subjek berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 88 maka berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan pedoman diatas diperoleh distribusi frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial pada kelompok eksperimen ini adalah sebagai berikut :

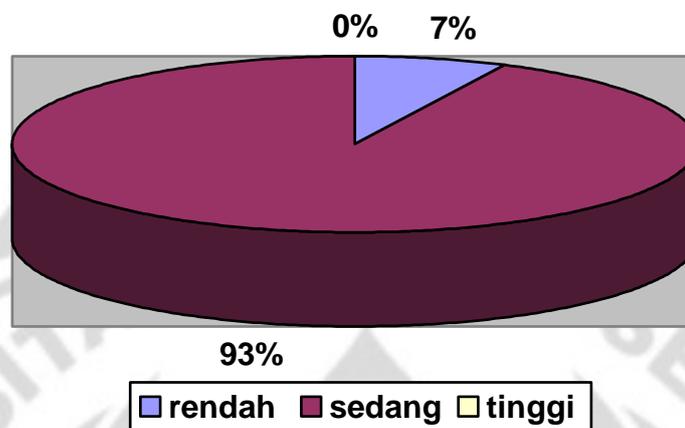
Tabel 4.24 Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial pada Kelompok Eksperimen

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 77$	1	7,14 %
Sedang	$77 \leq X < 121$	13	92,86 %
Tinggi	$121 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa setelah melalui 12x pemberian perlakuan berupa permainan kooperatif dalam kelompok eksperimen ini didapatkan hasil bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen memiliki keterampilan sosial yang Sedang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong memiliki keterampilan sosial sedang berjumlah 92,86 % atau 93 %, sebanyak 13 orang siswa, sedangkan pada kategori rendah terdapat 7,14 % atau 7 % dari semua subjek pada kelompok eksperimen atau sebanyak 1 orang siswa, dan tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah setelah dilakukan perlakuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

PERPUSTAKAAN
UNNES

Posttest Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen



Gambar 4.7 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen

4.4.1.2.1 Gambaran Keterampilan Sosial *Posttest* Kelompok Eksperimen tiap kompetensi dasar

- 1) Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 11 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.25 Kriteria Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 25,7$	Rendah
2.	$25,7 \leq X < 40,3$	Sedang
3.	$40,3 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 25,7 itu menunjukkan bahwa keterampilan sosial

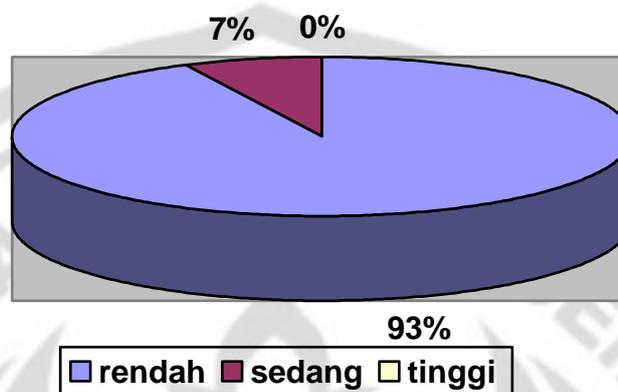
anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 25,7 hingga 40,3 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 40,3 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa maka fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.26 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 25,7$	13	92,86 %
Sedang	$25,7 \leq X < 40,3$	1	7,14 %
Tinggi	$40,3 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen setelah *posttest* memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 92,86% atau 93% yaitu sebanyak 13 orang siswa, dan 1 orang subjek, yang berada pada presentase 7,14 % atau 7 % memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa sedang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Posttest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa



Gambar 4.8 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

2) Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 4 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.27 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 9,3$	Rendah
2.	$9,3 \leq X < 14,7$	Sedang
3.	$14,7 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 9,3 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

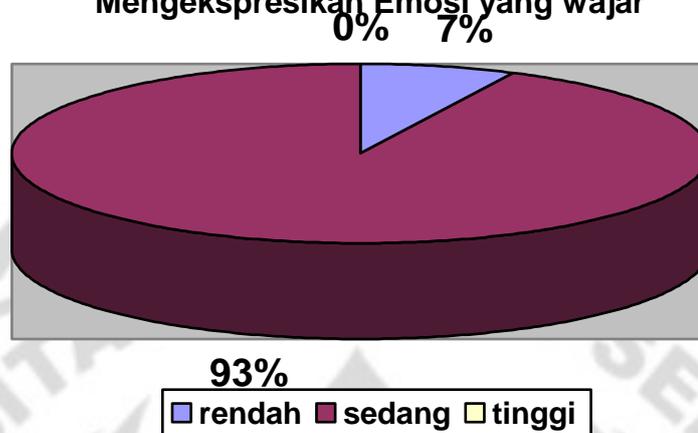
adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 9,3 hingga 14,7 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 14,7 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.28 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang wajar

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 9,3$	1	7,15 %
Sedang	$9,3 \leq X < 14,7$	13	92,85 %
Tinggi	$14,7 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil *posttest* pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah sedang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong sedang berjumlah 92,85% atau 93% yaitu sebanyak 13 orang siswa, sedangkan pada kategori rendah ditemukan sebanyak 7,15% atau 7 % yaitu berjumlah satu orang, dan tidak ada siswa yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi jika dilihat dari kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Posttest Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang wajar



Gambar 4.9 Diagram *posttest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang wajar

3) Mulai dapat bertanggung jawab

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 9 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.29 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 21$	Rendah
2.	$21 \leq X < 33$	Sedang
3.	$33 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 21, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 21 hingga 33 maka

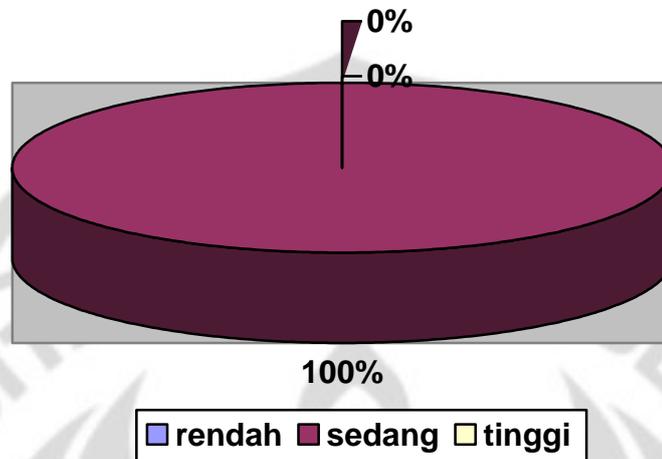
keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 33 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.30 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 21$	0	0 %
Sedang	$21 \leq X < 33$	14	100 %
Tinggi	$33 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil *posttest* pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah sedang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong sedang berjumlah 100% atau sebanyak 14 orang siswa, dan tidak ditemukan siswa pada kategori rendah maupun tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar
Mulai dapat bertanggung jawab**



Gambar 4.10 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

4) Mulai menunjukkan sikap disiplin

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 6 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.31 Kriteria Kompetensi Dasar Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 14$	Rendah
2.	$14 \leq X < 22$	Sedang
3.	$22 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 14, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah

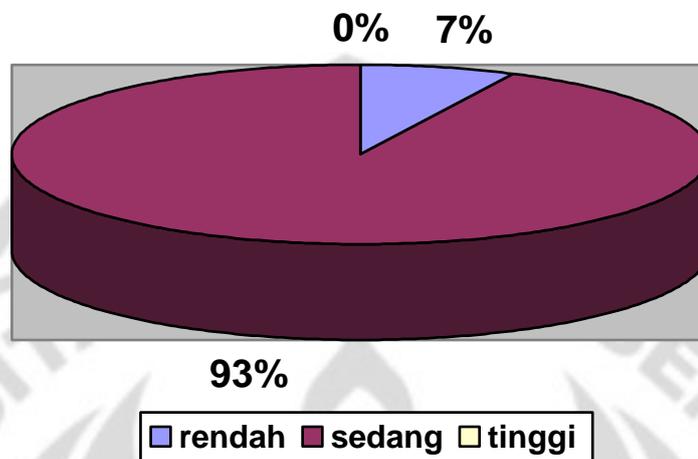
rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 14 hingga 22 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 22 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.32 Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Mulai menunjukkan Sikap Disiplin

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 14$	1	7,15 %
Sedang	$14 \leq X < 22$	13	92,85 %
Tinggi	$22 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar dapat Dapat Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah sedang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong dalam kategori sedang berjumlah 92,85% atau 93% yaitu sebanyak 13 orang siswa, sedangkan pada kategori rendah ditemukan sebanyak 7,15 % atau 7% yaitu berjumlah satu orang. Sedangkan dalam kompetensi ini tidak ditemukan siswa yang bebrkategori tinggi, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar
Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin**



Gambar 4.11 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin

5) Menunjukkan rasa percaya diri

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 3 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat Menunjukkan rasa percaya diri dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.33 Kriteria kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 7$	Rendah
2.	$7 \leq X < 11$	Sedang
3.	$11 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 7 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah.

Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 7 hingga 11, maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari, berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.34 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 7$	14	100 %
Sedang	$7 \leq X < 11$	0	0 %
Tinggi	$11 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa, atau semua siswa dalam kelompok eksperimen sedangkan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan sosial pada kompetensi dasar
Menunjukkan rasa percaya diri**



Gambar 4.12 Diagram *posttest* Keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri

4.5.3 Gambaran Umum Keterampilan Sosial yang Terbentuk Bukan Oleh Permainan Kooperatif

Cara untuk menganalisis hasil penelitian, peneliti menggunakan angka yang dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan yang didasari oleh angka yang diolah dengan metode statistik. Metode statistik digunakan untuk mencari tahu besarnya Mean Hipotetik (Mean Teoritik), dan Standard Deviasi (σ) dengan mendasarkan pada jumlah item, dan skor maksimal serta skor minimal pada masing-masing alternatif jawaban. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kategorisasi berdasarkan model distribusi normal (Azwar 2007: 108), yaitu Penggolongan subjek ke dalam tiga kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 4.35 Penggolongan Kriteria Analisis berdasar Mean Teoritis

Interval	Kriteria
$X < (M - 1,0 \sigma)$	Rendah
$(M - 1,0 \sigma) \leq X < (M + 1,0 \sigma)$	Sedang
$(M + 1,0 \sigma) \leq X$	Tinggi

Keterangan:

M = Mean Teoritis

σ = Standar Deviasi

X = Skor

Deskripsi data di atas memberikan sebuah gambaran mengenai distribusi skor skala pada kelompok subjek yang dikenai pengukuran dan berfungsi sebagai sumber informasi mengenai keadaan subjek pada aspek atau variabel yang diteliti (Azwar 2005: 105).

Berdasar pedoman kategori interval kriteria analisis diatas maka untuk mengukur keterampilan sosial digunakan *rating scale* keterampilan sosial yang terdiri dari 33 item dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga keterampilan sosial pada anak prasekolah ini dapat dinyatakan dengan kriteria sebagai berikut dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.36 Penggolongan Kriteria Keterampilan Sosial berdasar Mean Teoritis

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 77$	Rendah
2.	$77 \leq X < 121$	Sedang
3.	$121 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa apabila subjek penelitian memperoleh skor lebih kecil dari 77, berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 77 hingga 121 maka keterampilan sosial subjek berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 121 berarti keterampilan sosial subjek berada dalam kategori tinggi.

4.5.3.1 Gambaran Umum *Pretest* Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

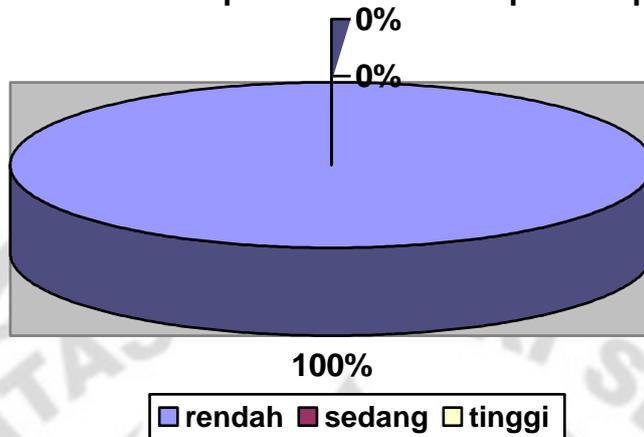
Berdasarkan perhitungan rumus diatas diperoleh distribusi frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 4.37 Distribusi Frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 77$	14	100 %
Sedang	$77 \leq X < 121$	0	0 %
Tinggi	$121 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua subjek pada kelompok kontrol memiliki keterampilan sosial rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100 % atau 14 orang siswa, sedangkan tidak ditemukan subjek pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Posttest Keterampilan Sosial Kelompok Eksperimen



Gambar 4.13 Diagram *Pretest* Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

4.5.3.1.1 Gambaran Keterampilan Sosial *Pretest* Kelompok Kontrol tiap kompetensi dasar

Keterampilan sosial pada anak prasekolah meliputi lima Kompetensi dasar yang harus dicapai selama anak tersebut belajar dan menjadi siswa di Taman Kanak-kanak. Lima kompetensi dasar tersebut antara lain Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, Mulai dapat bertanggung jawab, Mulai menunjukkan sikap disiplin, Menunjukkan rasa percaya diri. Berikut ini diuraikan satu per satu dari lima kompetensi dasar yang harus dicapai pada kelompok kontrol :

1) **Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa**

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, terdiri dari 11 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.38 Kriteria kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 25,7$	Rendah
2.	$25,7 \leq X < 40,3$	Sedang
3.	$40,3 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 25,7 itu menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 25, 7 hingga 40,3 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 40, 3 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa maka fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

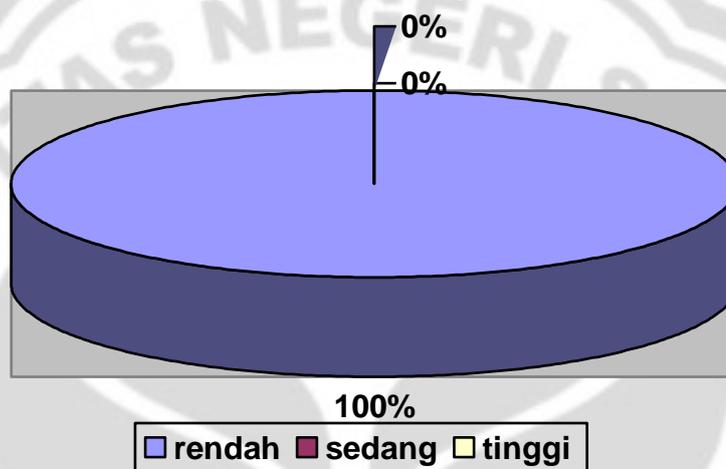
Tabel 4.39 Distribusi Frekuensi *pretest* pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 25,7$	14	100 %
Sedang	$25,7 \leq X < 40,3$	0	100 %
Tinggi	$40,3 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol pada saat pretest, memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang

rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan Sosial Kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa



Gambar 4.14 Diagram *Pretest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

2) Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 4 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.40 Kriteria kompetensi dasar Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 9,3$	Rendah
2.	$9,3 \leq X < 14,7$	Sedang
3.	$14,7 \leq X$	Tinggi

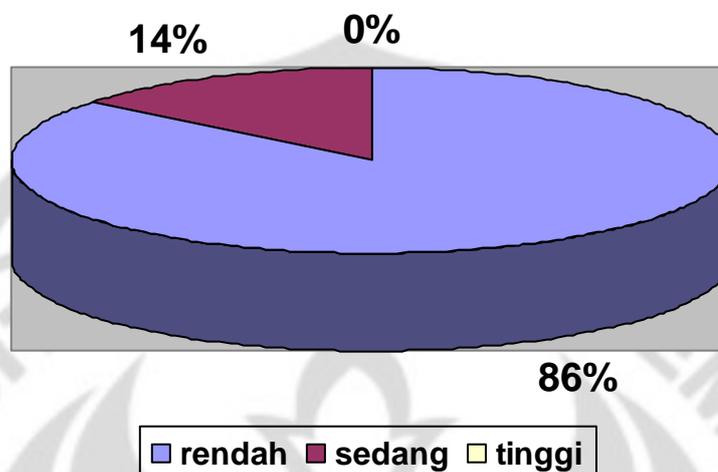
Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 9,3 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 9,3 hingga 14,7 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 14,7 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.41 Distribusi Frekuensi *pretest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang Wajar

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 9,3$	12	85,71 %
Sedang	$9,3 \leq X < 14,7$	2	14,29 %
Tinggi	$14,7 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol ini, hasil pretest pada kompetensi dasar dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 85,71% atau 86% yaitu sebanyak 12 orang siswa, sedangkan pada kategori sedang ditemukan sebanyak 14,29% atau 14 % yang berjumlah dua orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang Wajar



Gambar 4. 15 Diagram *pretest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Dapat Mengekspresikan Emosi yang Wajar

3) Mulai dapat bertanggung jawab

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 9 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.42 Kriteria Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggungjawab

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 21$	Rendah
2.	$21 \leq X < 33$	Sedang
3.	$33 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 21, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah

pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 21 hingga 33 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 33 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.43 Distribusi Frekuensi *pretest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Mulai dapat bertanggung jawab

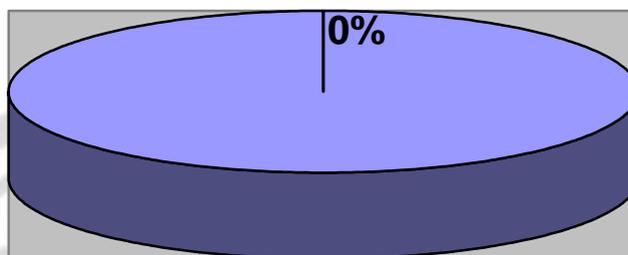
Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 21$	14	100 %
Sedang	$21 \leq X < 33$	0	0 %
Tinggi	$33 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% atau sebanyak 14 orang siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

PERPUSTAKAAN
UNNES

Pretest Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab pada Kelompok Kontrol

0%



100%

■ rendah ■ sedang ■ tinggi

Gambar 4.16 Diagram *Pretest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

4) Mulai menunjukkan sikap disiplin

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 6 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.44 Kriteria Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 14$	Rendah
2.	$14 \leq X < 22$	Sedang
3.	$22 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 14, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah

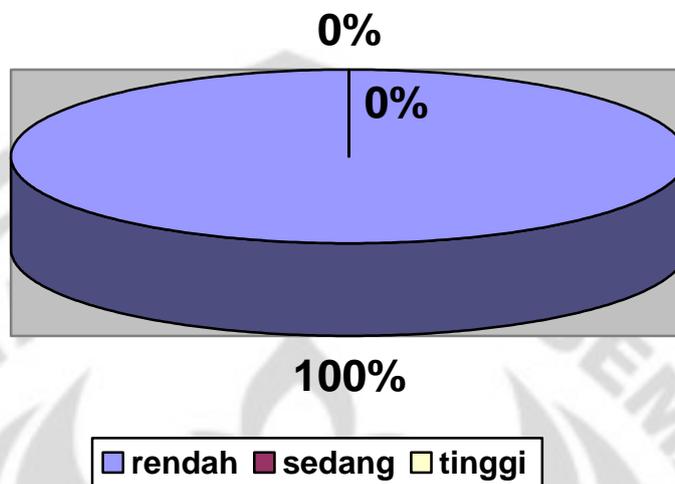
rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 14 hingga 22 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 22 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.45 Distribusi Frekuensi *pretest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 14$	14	100 %
Sedang	$14 \leq X < 22$	0	0 %
Tinggi	$22 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol ini, hasil *pretest* pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa. Sedangkan dalam kompetensi ini tidak ditemukan siswa yang berkategori sedang dan tinggi, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Pretest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin



Gambar 4.17 Diagram *pretest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat Mulai Menunjukkan Sikap Disiplin

5) Menunjukkan rasa percaya diri

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 3 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri ini dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.46 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 7$	Rendah
2.	$7 \leq X < 11$	Sedang
3.	$11 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 7 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah.

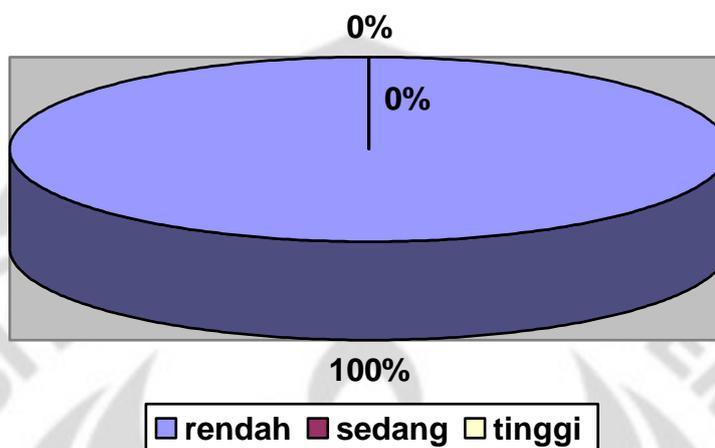
Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 7 hingga 11, maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari, berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.47 Distribusi Frekuensi *pretest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Menunjukkan Rasa Percaya Diri

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 7$	14	100 %
Sedang	$7 \leq X < 11$	0	0 %
Tinggi	$11 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa, atau semua siswa dalam kelompok eksperimen sedangkan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Pretest Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar
Menunjukkan Rasa Percaya Diri**



Gambar 4.18 Diagram *Pretest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan Rasa Percaya Diri

4.5.3.2 Gambaran Umum *Posttest* Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan rumus diatas diperoleh distribusi frekuensi *Pretest* Keterampilan Sosial pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut :

Tabel 4.48 Distribusi Frekuensi *Posttest* Keterampilan Sosial Kelompok Kontrol

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 77$	14	100 %
Sedang	$77 \leq X < 121$	0	0 %
Tinggi	$121 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif memiliki keterampilan sosial yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100 % yaitu sebanyak 14

orang siswa, sedangkan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang dan tinggi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Posttest Keterampilan Sosial pada Kelompok Kontrol



Gambar 4. 19 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial pada Kelompok Kontrol

4.5.3.1.1 Gambaran Keterampilan Sosial *Posttest* Kelompok Kontrol tiap kompetensi dasar

- 1) Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 11 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.49 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 25,7$	Rendah
2.	$25,7 \leq X < 40,3$	Sedang
3.	$40,3 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 25,7 itu menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 25,7 hingga 40,3 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 40,3 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa maka fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

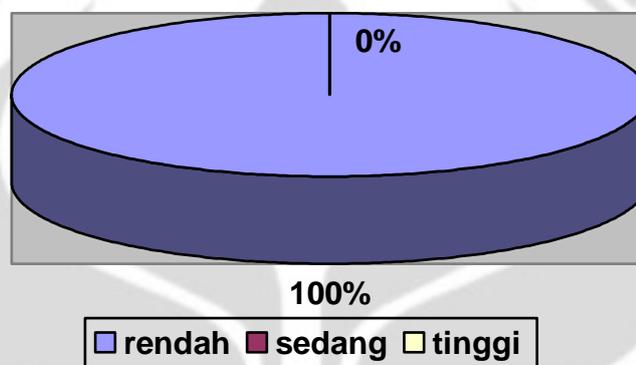
Tabel 4.50 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

Kriteria	Interval	\sum Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 25,7$	14	100 %
Sedang	$25,7 \leq X < 40,3$	0	0 %
Tinggi	$40,3 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol setelah *posttest* memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong

rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa. tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang berada pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

Posttest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa



Gambar 4.20 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa

2) Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 4 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.51 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 9,3$	Rendah
2.	$9,3 \leq X < 14,7$	Sedang
3.	$14,7 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 9,3 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 9, 3 hingga 14,7 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar dapat Dapat mengekspresikan emosi yang wajar berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 14,7 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.52 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

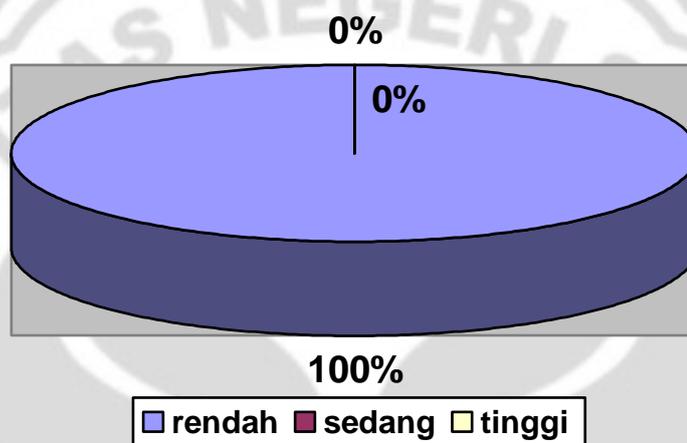
Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 9,3$	14	100 %
Sedang	$9,3 \leq X < 14,7$	0	0 %
Tinggi	$14,7 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol, hasil *posttest* pada kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong renda, yaitu dalam persentase 100%

sebanyak 14 orang siswa, kelompok kontrol pada kompetensi dasar ini tidak ditemukan siswa yang memiliki keterampilan sosial yang sedang dan tinggi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar
Dapat mengekspresikan emosi yang wajar**



Gambar 4.21 Diagram *posttest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

3) Mulai dapat bertanggung jawab

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 9 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.53 Kriteria Keterampilan Sosial kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 21$	Rendah
2.	$21 \leq X < 33$	Sedang
3.	$33 \leq X$	Tinggi

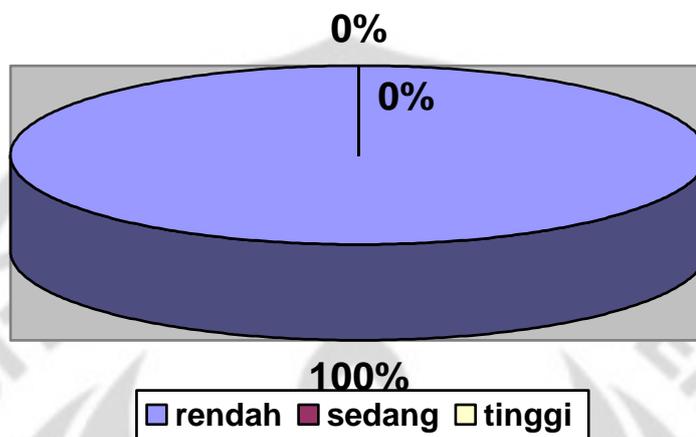
Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 21, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 21 hingga 33 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 33 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.54 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 21$	14	100 %
Sedang	$21 \leq X < 33$	0	0 %
Tinggi	$33 \leq X$	0	0 %
	Jumlah	14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil *posttest* pada kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong sedang berjumlah 100% atau sebanyak 14 orang siswa, dan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang maupun tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar
Mulai dapat bertanggung jawab**



Gambar 4.22 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat bertanggung jawab

4) Mulai menunjukkan sikap disiplin

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 6 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.55 Kriteria Keterampilan Sosial pada Kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 14$	Rendah
2.	$14 \leq X < 22$	Sedang
3.	$22 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 14, menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah

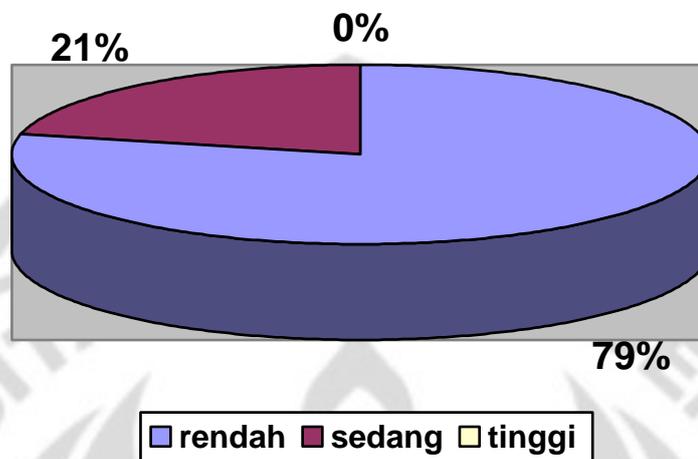
rendah. Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 14 hingga 22 maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari 22 berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Mulai menunjukkan sikap disiplin, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi

Tabel 4.56 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 14$	11	78,57 %
Sedang	$14 \leq X < 22$	3	21,43 %
Tinggi	$22 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok kontrol, hasil *posttest* pada kompetensi dasar dapat Mulai menunjukkan sikap disiplin adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong dalam kategori rendah berjumlah 78,57% atau 79% yaitu sebanyak 11 orang siswa, sedangkan pada kategori sedang ditemukan sebanyak 21,43 % atau 21% yaitu berjumlah 3 orang. Sedangkan dalam kompetensi ini tidak ditemukan siswa yang berkategori tinggi, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar
Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin**



Gambar 4.23 Diagram *Posttest* Keterampilan Sosial pada kompetensi dasar Mulai dapat menunjukkan sikap disiplin

5) Menunjukkan rasa percaya diri

Data mengenai kompetensi dasar ini diambil menggunakan *rating scale* keterampilan sosial yang diisi oleh empat orang observer, yang terdiri dari 3 aitem, dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 0, sehingga Kategori interval keterampilan sosial pada kompetensi dasar dapat disimpulkan menjadi sebuah kriteria berikut:

Tabel 4.57 Kriteria kompetensi dasar Dapat mengekspresikan emosi yang wajar

No.	Interval	Kriteria
1.	$X < 7$	Rendah
2.	$7 \leq X < 11$	Sedang
3.	$11 \leq X$	Tinggi

Melihat tabel diatas dapat diketahui bahwa, bila subjek penelitian memperoleh skor kurang dari 7 menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah.

Kemudian jika subjek penelitian memperoleh skor antara 7 hingga 11, maka keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri berada dalam kategori sedang. Jika subjek memperoleh skor lebih dari, berarti keterampilan sosial anak prasekolah pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri, fleksibilitasnya berada dalam kategori tinggi.

Tabel 4.58 Distribusi Frekuensi *posttest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan rasa percaya diri

Kriteria	Interval	Σ Subjek	Prosentase
Rendah	$X < 7$	14	100 %
Sedang	$7 \leq X < 11$	0	0 %
Tinggi	$11 \leq X$	0	0 %
Jumlah		14	100 %

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwa sebagian besar subjek pada kelompok eksperimen, hasil pretest pada kompetensi dasar Menunjukkan rasa percaya diri adalah rendah. Hal ini ditunjukkan dengan presentase subjek penelitian yang tergolong rendah berjumlah 100% yaitu sebanyak 14 orang siswa, atau semua siswa dalam kelompok eksperimen sedangkan tidak ditemukan siswa pada kategori sedang dan tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram presentase dibawah ini :

**Posttest Keterampilan Sosial pada Kompetensi Dasar
Menunjukkan rasa percaya diri**



Gambar 4.24 Diagram *posttest* Keterampilan Sosial Kompetensi Dasar Menunjukkan rasa percaya diri

Ringkasan hasil dari perhitungan statistik deskriptif Keterampilan Sosial anak Prasekolah di TK Bhayangkari 81 Magelang adalah sebagai berikut :

Tabel 4.59 Ringkasan Uji Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

No.	<i>Pretest</i>			<i>Posttes</i>		
	Kriteria	Jumlah subjek	Presentase	Kriteria	Jumlah subjek	Presentase
Kelompok Eksperimen	R	14	100 %	R	1	7,14 %
	S	0	0 %	S	13	92,86 %
	T	0	0 %	T	0	0 %
Kelompok Kontrol	R	14	100 %	R	14	100 %
	S	0	0 %	S	0	0 %
	T	0	0 %	T	0	0 %

Tabel diatas merupakan tabel ringkasan hasil uji Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Anak Prasekolah pada tiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, saat pretest maupun posttest.

Tabel 4.61 Ringkasan *Mean Rank Uji Statistik Non Parametrik* menggunakan SPSS 17

No.	Keterangan		<i>Mean Rank</i>	
1	Kelompok Kontrol	<i>Pretest</i>	12,64	Tidak ada perbedaan
		<i>Posttest</i>	16,36	
2	Kelompok Eksperimen	<i>Pretest</i>	7,50	Ada perbedaan
		<i>Posttest</i>	21,50	
3	<i>Pretest</i>	Kelompok kontrol	15,11	Tidak ada perbedaan
		Kelompok Eksperimen	13,89	
4	<i>Posttest</i>	Kelompok kontrol	16,36	Ada perbedaan
		Kelompok Eksperimen	21,50	

Tabel di atas merupakan ringkasan Mean Rangki Uji Statistik Non Parametrik keterampilan sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada perbedaan uji statistik pada kelompok kontrol pada saat pretest dan posttest dilakukan. Sedangkan pada kelompok eksperimen ada perbedaan yang signifikan pada saat pretest dan posttest setelah diberikan permainan kooperatif. Ringkasan tabel di atas dapat diketahui juga bahwa pada saat pretest dilakukan tidak ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sedangkan pada saat posttest dilakukan, ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif.

4.6 Pembahasan

Hasil analisa data menggunakan teknik uji statistik *non parametrik* menunjukkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial sebelum dilakukan permainan kooperatif dan sesudah dilakukan permainan kooperatif. Skor hasil sesudah dilakukan permainan kooperatif lebih tinggi daripada skor sebelum dilakukan permainan kooperatif. Hal ini berarti bahwa permainan kooperatif sebagai variabel perlakuan berhasil membuat pengaruh pada variabel yang diamati, yaitu Keterampilan Sosial anak prasekolah, sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif yang dilakukan mampu efektif dalam meningkatkan Keterampilan Sosial anak prasekolah.

Eksperimen yang dilakukan pada anak prasekolah ini, merupakan kegiatan yang materinya didasarkan pada kompetensi dasar yang harus dilalui oleh anak pada saat ia berada di usia prasekolah antara lain: dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, mulai dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mulai dapat bertanggungjawab, mulai menunjukkan sikap disiplin dan menunjukkan rasa percaya diri. Tujuannya ialah untuk meningkatkan keterampilan sosial yang ada dalam diri anak usia prasekolah.

Keterampilan sosial anak prasekolah pada kelompok eksperimen ini dapat terbentuk karena permainan kooperatif yang diberikan pada kelompok ini selama 12x pertemuan. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial anak berasal dari faktor internal, faktor interpersonal dan faktor pengalaman awal yang diterima anak. Faktor internal meliputi perubahan perilaku kebiasaan, jenis kelamin, temperamen anak, regulasi emosi, kemampuan sosial kognitif.

Sedangkan faktor interpersonal diantaranya relasi dalam teman sebaya yang dibangun dengan bermain dan hubungan yang baik dalam komunikasi. Salah satu contoh jenis permainan yang dianggap tepat seperti bermain yang melibatkan kelompok (permainan kooperatif). Selanjutnya ialah faktor pengalaman awal yang diterima anak baik itu disekolah maupun di rumah, seperti jumlah saudara kandung, keutuhan keluarga dirumah, apakah anak dapat membina hubungan dengan saudara di rumah yang notabene sebagai lingkungan tempat ia bergaul pertama kali dan dapat mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki anak.

Perlakuan ini dilakukan berulang-ulang dengan tujuan subjek terbiasa dengan pengkondisian ini dan dapat secara otomatis meneruskan apa yang menjadi kebiasaannya. Konsep permainan menunjukkan bahwa secara psikologis siswa memiliki reaksi kognitif dan perilaku terhadap materi perlakuan yang diberikan. Permainan kooperatif ini dapat berfungsi sebagai stimulus yang kemudian menjadi objek pada proses bersosialisasi siswa dan pada akhirnya dapat menanamkan pemahaman baru dibenak siswa sebagai hasil interaksi kognitif antara individu dan permainan yang diberikan.

Setelah mengikuti permainan kooperatif ini, keterampilan sosial yang dimiliki anak meningkat atau berkembang jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dapat dilihat melalui peningkatan kompetensi dasar siswa yang diambil melalui observasi *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa permainan kooperatif yang diberikan memiliki pengaruh positif pada kompetensi dasar sosioemosional anak parasekolah.

Permainan kooperatif yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang, dengan metode permainan yang memiliki Prinsip pembuatan bagaimana membuat sebuah permainan yang sederhana, alat dan bahan yang mudah dicari dan digunakan dapat menciptakan kekompakkan dalam team, komunikasi dan kerjasama yang baik, memunculkan seorang pemimpin yang dapat memimpin teman-temannya dalam memenangkan permainan yang mereka lakukan. Permainan ini dilakukan terpisah dari kelompok kontrol dan dilakukan bergantian antara permainan *indoor* dan *outdoor* agar terdapat variasi permainan sehingga anak tidak merasa bosan dan merasa nyaman dalam mengikuti permainan ini karena peneliti membuat keadaan senyaman mungkin dengan menghindarkan dari keadaan bisik dan permainan dipisahkan dengan kelas yang lain sehingga tidak merasa terganggu satu dengan yang lain.

Materi permainan kooperatif ini dibuat dengan prinsip-prinsip untuk menumbuhkan kesenangan pada diri anak, dalam permainan ini anak mendapatkan peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan untuk tujuan bersama, menumbuhkan kerjasama dalam kelompok, komunikasi aktif yang efektif antar siswa, dan secara otomatis juga memerlukan seorang pemimpin yang dapat menuntun teman-temannya dalam memenangkan sebuah kompetisi. Sehingga dapat terjalin hubungan timbal-balik antara siswa satu dengan siswa yang lain dalam kegiatan bermain tersebut. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dalam hal ini, keefektifan keterampilan sosial anak prasekolah dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif.

Subjek penelitian pada kelompok eksperimen mengikuti perlakuan berupa permainan kooperatif sebanyak 12x pertemuan, Perlakuan ini dilakukan atau dipimpin oleh peneliti sendiri dengan bantuan 2 orang guru sebagai pendamping, sedangkan observasi *pretest* dan *posttest* dilakukan oleh empat orang sehingga observer dapat fokus pada subjek penelitian. Pada saat *pretest* dan *posttest* dilakukan, subjek penelitian tidak ada yang absen, sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan observasi. Pada saat perlakuan, dalam beberapa hari ada subjek yang tidak masuk sekolah, tetapi itu tidak memberikan pengaruh yang besar dalam pemberian perlakuan berupa permainan kooperatif ini, karena pada waktu istirahat pun siswa dapat berinteraksi dan bermain dengan teman-teman yang lainnya, tetapi kegiatan ini kurang terstruktur dibandingkan dengan permainan kooperatif yang diberikan oleh peneliti.

Setelah subjek mengikuti permainan kooperatif dalam empat minggu ini, ada perubahan tingkahlaku positif yang terjadi pada kelompok eksperimen, perubahan tingkahlaku yang terjadi diantaranya ialah dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dengan permainan kooperatif ini anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah yang baru dan belajar menghormati serta berinteraksi dengan guru yang baru serta belajar untuk menghormati orang dewasa dan teman sebaya disekitarnya. Tingkahlaku positif kedua yang muncul setelah pemberian permainan kooperatif ialah dapat mengekspresikan emosi yang wajar dengan tidak menangis lagi ketika objek lekatnya tidak menunggu di sekolah, mau meminta maaf ketika berbuat kesalahan dan tidak memukul dan tidak menangis ketika terjadi perselisihan dengan teman.

Tingkhalku yang ketiga ialah anak mulai menunjukkan sikap disiplin, dalam permainan kooperatif in anak belajar sikap disiplin dengan mengikuti aturan permainan yang telah dibuat setiap kali perlakuan, dan mendapatkan hukuman ketika ia melanggar peraturan tersebut, ini menjadi pembiasaan ketika ia menemui sebuah peraturan baik itu dirumah ataupun disekolah, seperti datang kesekolah tepat waktu, mengikuti upacara bendera setiap hari senin, mengenakan seragam dengan rapi, sabar menunggu giliran ketika masuk kelas, dan tidak berebut ketika menggunakan alat bermain yang ada disekolah.

Pemberian perlakuan ini Terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah, hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Soetarno (Nugraha 2004: 4.10) dan dilengkapi oleh Hurlock (Nugraha 2004: 4.10), bahwa faktor dari luar rumah atau dari luar keluarga dapat berpengaruh dalam pembentukan keterampilan sosial anak. Pengalaman sosial anak disekolah, hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulanginya. Hal ini juga sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Havighurst (dalam Hurlock 1978: 40) tugas perkembangan adalah tugas yang timbul pada atau sekitar periode kehidupan individu tertentu, keberhasilan melakukannya menimbulkan kebahagiaan dan keberhasilan pelaksanaan tugas lainnya kelak, sedangkan kegagalan menimbulkan ketidakbahagiaan, ketidak setujuan masyarakat, dan kesulitan dalam pelaksanaan tugas lainnya kelak. Faktor selanjutnya ialah faktor pengaruh pengalaman sosial awal yaitu Jika anak senang berhubungan dengan orang luar, ia akan terdorong untuk berperilaku dengan cara

yang dapat diterima orang luar tersebut sesuai dengan harapan-harapan yang disampaikan masyarakat. Cara yang menyenangkan dan dapat diterima anak dengan sukarela seperti permainan kooperatif ini, dapat memperkenalkan sikap dan perilaku sosial yang positif dengan menggunakan pendekatan belajar sambil bermain

Seseorang dapat mempelajari pola perilaku dan keterampilan tertentu dengan lebih mudah dan berhasil pada usia-usia tertentu daripada pada saat-saat lainnya. Beberapa orang sangat menyadari adanya harapan sosial yang ada dalam masyarakat, yang sebagian besar harapan sosial itu menentukan pola belajar mereka. Harapan-harapan sosial yang timbul dimasyarakat ini dikenal dengan sebutan "tugas perkembangan" (Hurlock 1978: 40). Menurut Havighurst tugas perkembangan adalah tugas yang timbul pada atau sekitar periode kehidupan individu tertentu, keberhasilan melakukannya menimbulkan kebahagiaan dan keberhasilan pelaksanaan tugas lainnya kelak, sedangkan kegagalan menimbulkan ketidakbahagiaan, ketidaksetujuan masyarakat, dan kesulitan dalam pelaksanaan tugas lainnya kelak. Oleh karena itu, peneliti memilih Taman Kanak-kanak sebagai tempat yang sesuai, karena ditempat ini siswa belajar kehidupan baru yang sebelumnya hanya ia dapatnya dari orang tua dan terbatas di lingkungan rumah saja. Di Taman kanak-kanak siswa dipersiapkan untuk memasuki usia sekolah dan menghadapi tugas-tugas perkembangan selanjutnya, sehingga ia berhasil melewati masa ini dengan baik.

Adanya permainan kooperatif yang dilakukan peneliti dan guru ditaman kanak-kanak memberikan dampak yang positif, terbukti dari pemberian

permainan kooperatif ini, kemampuan yang dimiliki siswa pada kompetensi dasar Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, Dapat mengekspresikan emosi yang wajar, Mulai menunjukkan sikap disiplin meningkat secara signifikan dengan perhitungan statistik diskriptif di atas. Hal ini sesuai dengan Hasil penelitian dari Eisenberg dkk (1993) juga menyebutkan bahwa ada hubungan antara keterampilan sosial anak secara umum dengan pengaturan temperamen emosional dan cara mengatasinya, sehingga dapat mempengaruhi hubungan sosialnya dengan teman sebaya. Ketika si anak memiliki temperamen yang tinggi maka ia tidak diterima oleh teman sebaya. Temperamen yang tinggi itu menandakan keterampilan sosial yang rendah sehingga ia tidak diterima oleh lingkungan sekitarnya. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Sujiono dkk (2005:132) bahwa Pada akhir masa kanak-kanak, anak mengalami Perubahan tahapan bermain yang disebabkan oleh meningkatnya kemampuan anak memahami realitas dan penyesuaian dirinya dengan lingkungan, yaitu dari tahap bermain asosiatif (terjadi interaksi dalam bermain, namun masih sering terjadi konflik) ke tahap bermain kooperatif (mampu bekerja sama, mendengarkan dan merespon dengan tepat) saat anak sedang bermain.

Beberapa hal pokok yang mendukung permainan kooperatif ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang ini yaitu, permainan sejenis ini jarang dilakukan guru disekolah karena guru lebih banyak memberikan keterampilan dan permainan individu setiap harinya, sehingga interaksi bebas dengan teman-teman lain hanya terjadi pada saat jam istirahat. Guru juga menyadari bila siswa kurang mendapatkan pembelajaran

yang bersifat kelompok karena jumlah tenaga guru yang terbatas, dan tuntutan Sekolah Dasar ketika ia lulus Taman Kanak-Kanak ia harus sudah dapat baca dan tulis, sehingga guru lebih banyak memberikan materi yang bersifat akademik.

Kegiatan perlakuan ini juga tidak luput dari kelemahan dan kekurangan meski sudah dilakukan pengendalian, kadang-kadang instruksi yang diberikan guru dan peneliti tidak dapat dilaksanakan dengan baik oleh siswa, instruksi tersebut harus diberikan berkali-kali. Pengawasan pun harus selalu dilakukan agar siswa tidak salah dalam mengikuti aturan permainan. Terkadang orang tua tidak mau masih tidak mau meninggalkan sendiri anaknya, sehingga anak yang tadinya mau ditinggal menjadi tidak mau ditinggal dan harus selalu melihat orang tuanya selama jam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatnya keterampilan sosial pada kelompok eksperimen adalah benar-benar karena perlakuan yang diberikan yaitu permainan kooperatif. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan berbagai penelitian sebelumnya yang mempunyai bidang kajian yang sama dengan penelitian ini yang telah disesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini, karena menurut Menurut Nugraha, Ali & Yeni. R (2004: 1.15) salah satu sikap yang dapat dikembangkan melalui bermain, ialah sikap sosial yaitu dalam bermain anak belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama, ia pun akan belajar makna kerja tim dan semangat tim. Seperti apa yang dikatakan oleh Wolfgang dan Wolfgang (dalam Sujiono 2010: 36) yang berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (*the value of play*), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif.

Keterampilan sosial ini digunakan sebagai dasar untuk bergaul dalam lingkungan sosialnya, baik disekolah maupun dirumah. Berdasarkan teori tersebut, permainan kooperatif merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Hasil yang didiapat setelah subjek mengikuti perlakuan ini adalah meingkatnya keterampilan sosial anak. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya pembahasan dan pengetahuan mengenai permainan dengan topik permainan kooperatif atau yang sejenisnya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak parasekolah.

Hasil penelitian ini dapat mendukung penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa pada kegiatan bermain, keterampilan sosial anak dapat terekplor secara maksimal (Hertinjung WS dkk). Hasil penelitian Izzaty dan Nuryoto (2006) menyebutkan bahwa hanya ada satu prediktor yang terbukti berkorelasi secara signifikan, berhubungan langsung, dan memberikan sumbangan terbesar yaitu 21,455% terhadap permasalahan perilaku anak usia TK, yaitu kemampuan pendidik dalam menstimulasi perkembangan emosi dan sosial anak. Hasil dari penelitian tersebut mendukung hasil dari penelitian ini bahwa, Stimulus yang diberikan oleh peneliti yang berupa permainan kooperatif dapat meningkatkan perkembangan emosi dan sosial anak yaitu keterampilan sosial siswa TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Nantinya, hasil yang akan dicapai oleh subjek akan dipengaruhi

oleh banyak faktor, diantaranya adalah apakah perlakuan ini akan berlanjut dan teratur atau tidak oleh sekolah.

4.7 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang berjudul Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah ini memiliki beberapa keterbatasan atau kelemahan penelitian, antara lain:

1. Kegiatan subjek saat di rumah tidak dapat dikontrol, sehingga dapat mempengaruhi hasil dari penelitian ini
2. Pengisian *rating scale* pada saat observasi melibatkan Subjektivitas observer yang tidak dapat dihindarkan, karena mengisi tersebut berdasarkan apa yang dilihat dan menjadi keyakinannya.

Permintaan sekolah agar perlakuan yang dilakukan peneliti tidak setiap, berakibat hasil yang muncul pada kelompok eksperimen tidak maksimal karena ada jeda waktu yang diberikan.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan Keterampilan Sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya kompetensi dasar yang ditunjukkan oleh para siswa setelah diberikan perlakuan, antara lain dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat mengekspresikan emosi yang wajar, dan mulai menunjukkan sikap disiplin.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebaiknya Permainan kooperatif ini dapat terus berlanjut dan dilaksanakan secara teratur agar keterampilan sosial anak dapat optimal dan selalu terjaga.

2. Bagi Orang tua

Apabila anak sedang berada dirumah, keterampilan sosial anak harus selalu diasah, dengan cara biarkan anak bermain dengan teman-teman disekitar rumah tetapi tetap dengan pengawasan orang tua.



Daftar Pustaka

- Adiyanti, M. G. 1999. *Skala Keterampilan Sosial*. Laporan penelitian. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmani, J. M. 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Astuti, A.Y. 2010. *Kumpulan Games Cerdas & Kreatif*. Yogyakarta Galangpress
- Azwar, Saifuddin. 2003. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2003. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bierman, K. L & Wyndol Furman. 1984. The effects of social skill training and peer involvement on the social adjustment of preadolescents. Universitas of Denver: *Journal of Child Development* 55 (1)
- Budianto. PE, lestari B. Soeharjo dkk. 1996. Perbedaan Kematangan sosial dan Intelligensi dari anak kelas satu sekolah dasar yang melalui bina anaprasa dengan yang tidak melalui pendidikan Pra-sekolah. Surabaya: *jurnal Anima*, XI (43)
- Cartledge, G & Milburn, J.F. 1995. *Teaching social skills to children & youth: Innovative approaches (3rd ed)*. Massachussetts : Allyn and Bacon
- Denham S.A, Susan M. R dkk. 1991. Working and playing together : prediction of preschool social emotional competence from mother-child interaction. George Mason University: *Journal of Child Development*
- Depdiknas. 2007. *Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Formal*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research Jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset
- Hartup, Willard W. 1992. *Having Friends, Making Friends & Keeping Friends*. <http://google.com>. Diunduh 1 Februari 2011

- Hertjung, WS, Partini, dan Wiwin dkk. Keterampilan Sosial Anak Pra Sekolah Ditinjau dari Interaksi Guru-Siswa Model Mediated Learning Experience. Surakarta: *Journal Penelitian Humaniora*, 9 (2)
- Hurlock, E.B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*, edisi keenam. Jakarta Penerbit Erlangga.
- Iswati, Erna. 2008. *Mendidik Anak dengan Bermain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Izzaty, E & Nuryoto, S. 2006. Prediktor Permasalahan perilaku Anak Usia TK. Yogyakarta: *Jurnal Sosiosains* 19 (3)
- Kim, Yanghee. 2003. *Necessary social skills related to peer acceptance. Childhood Education*, http://findarticles.com/p/articles/mi_qa3614/is_200307/ai_n9250219. Diunduh 5 januari 2011.
- Latipun, 2004. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Liche, Seniati, Aries Y dan Bernadette N.S. 2009. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nisak, R. 2011. *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Nugraha, Ali dan Rachmawati Yeni. 2004. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pendidikan Nasional, Menteri. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Departemen Pendidikan Nasional
- Poerwanti, Kristi. 2001. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian perilaku Manusia*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana pengukuran dan Pendidikan Psikologi, Fak. Psikologi UI
- Saputra, Y.M dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Santrock. 1995. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga

Sujiono, Yuliani N & Bambang Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia

_____ 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks

Sutadi, Rusda Kato & Sri Maryati Deliana. 1944. *Permasalahan Anak Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jend. Pendidikan Tinggi, Proyek Pendidikan Tenaga Guru

Suryabrata, Sumadi, 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

_____ 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press

Tedjasaputra, Mayke S. 2005. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Rahayu, Iin Tri & Tristiadi Ardi Ardani. 2004. *Observasi & Wawancara*. Malang: UIN Press

Rubin, K. H., Bukowski, W. & Parker, J. G. (1988). Peer Interaction, Relationship & Group. Dalam Damon, W. & Eisenberg, N., *Handbook of Child Psychology Volume 3 : Social, Emotional and Personality development (5th ed, hal 619-700)*. New York: John Wilwy and Sons, Inc

Yanti, Desvi. 2005. Keterampilan Sosial Pada Anak menengah Akhir yang Mengalami Gangguan Perilaku. Sumatera Utara: *Jurnal Penelitian*



LAMPIRAN 1

(*RATING SCALE KETERAMPILAN SOSIAL*

ANAK PRASEKOLAH)

PERPUSTAKAAN
UNNES

RATING SCALE

Nama Anak :

Kelas/Sekolah :

Tanggal observasi :

Observer :

Petunjuk pengisian :

Sebelum bapak/ibu memberikan penilaian terlebih dahulu diminta untuk membaca keterangan perilaku yang tersedia. Bapak/Ibu dimohon untuk melakukan observasi terhadap tingkahlaku anak serta memberikan penilaian dengan pedoman sebagai berikut :

Beri tanda (√) *check* pada kolom tingkahlaku yang tertera jika tingkahlaku tersebut ditunjukkan oleh anak pada saat observasi dilaksanakan, dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. **SL** bila tingkah laku **SELALU** muncul pada saat observasi berlangsung.
- b. **SR** bila tingkah laku **SERING** muncul pada saat observasi berlangsung.
- c. **KK** bila tingkah laku **KADANG-KADANG** muncul pada saat observasi berlangsung.
- d. **JR** bila tingkah laku **JARANG** muncul pada saat observasi berlangsung.
- e. **TP** tingkah laku **TIDAK PERNAH** muncul pada saat observasi berlangsung.

No	Kegiatan yang diobservasi	Alternatif jawaban				
		SL	SR	KK	JR	TP
1	Mau berpisah dengan ibu atau pengantar tanpa menangis.					
2	Mau menyapa teman pada saat sampai disekolah.					
3	Mengikuti upacara bendera					
4	Mengenakan seragam dengan rapi					
5	Sabar menunggu giliran ketika masuk kelas					
6	Memperhatikan ketika ibu guru sedang mengajar berbicara					
7	Meminta izin bila menggunakan benda milik orang					

	lain.					
8	Melaksanakan tugas yang diberikan guru sampai selesai					
9	Tidak mengganggu teman ketika sedang mengerjakan tugas					
10	Menjaga barang milik sendiri dan orang lain					
11	Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati					
12	Berani menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.					
13	Berani bercerita di depan kelas					
14	Mau menunjukkan hasil kerjanya kepada teman-teman					
15	Berterimakasih ketika menerima bantuan dari teman lain					
16	Meminta maaf ketika mengganggu teman saat kegiatan belajar					
17	Sabar menunggu giliran dalam menggunakan alat bermain					
18	Berinisiatif mengajak teman untuk bermain.					
19	Mampu memimpin dan memberikan pendapat dalam permainan yang sedang berlangsung					
20	Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika bermain					
21	Mau Mengikuti aturan permainan					
22	Mengembalikan alat bermain pada tempatnya tanpa disuruh					
23	Berhenti bermain pada waktunya.					
24	Meminta maaf ketika mengganggu teman dalam kegiatan bermain					
25	Tidak menangis ketika ada masalah dengan teman					
26	Tidak mengumpat dan tidak memakai tangan dalam menyelesaikan masalah dengan teman					
27	Mau menghormati dan mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru					
28	Mematikan air kran setelah digunakan.					
29	Membersihkan peralatan makanan setelah digunakan					
30	Tidak mencoret-coret tembok					
31	Membuang sampah pada tempatnya					
32	Berpamitan kepada guru ketika akan pulang kerumah masing-masing.					
33	Mengucapkan selamat tinggal kepada teman ketika akan pulang kerumah masing-masing.					



LAMPIRAN 2

(MODUL PERMAINAN KOOPERATIF)

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan perkembangan yang membekas dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini memiliki sejumlah potensi baik potensi fisik-biologis, kognisi maupun sosio-emosional, dan individu yang sedang mengalami proses perkembangan sangat pesat serta merupakan pembelajar yang aktif dan energik. Umumnya diakhir usia empat tahun, daya khayal anak semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Kemampuan mengatasi masalah pun meningkat dimana anak mulai mampu mengungkapkan apa yang dirasakannya dengan cara yang lebih tepat. Penyesuaian diri dengan lingkungan pun semakin berkembang disebabkan oleh kemampuan untuk membedakan mana yang salah dan mana yang benar. Kontrol internal ini memudahkan anak bergaul dengan teman sebayanya, tetapi ketika kontrol internal ini tidak dapat tumbuh dengan baik di masa kanak-kanak maka akan terjadi penolakan oleh teman sebaya, seperti apa yang dikatakan oleh Shapiro (1998: 175) bahwa sekitar 50 persen anak-anak yang dirujuk kebagian pendidikan khusus disekolah diidentifikasi mempunyai keterampilan sosial yang buruk dan cenderung ditolak oleh teman-teman sebaya.

Melihat perkembangan anak dalam banyak hal, masalah sosial pada anak menjadi lebih menonjol dibanding kesulitan dalam menghadapi pelajaran disekolah itu sendiri. Ratusan studi menunjukkan bahwa penolakan oleh teman sebaya pada masa kanak-kanak menjadi salah satu faktor yang ikut menyebabkan buruknya prestasi akademik, timbulnya masalah emosi, dan meningkatnya risiko kenalakan remaja.

Semakin bertambahnya masalah yang dihadapi anak, mereka yang mengalami penolakan dan dijauhi banyak teman sebayanya, disebabkan oleh rendahnya keterampilan sosial yang dimiliki anak. Kondisi tersebut akan menyebabkan anak menjadi *underachievement* dan mengalami penyimpangan sosial pada masa dewasa nanti. Libet & Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn, 1995: 3)

menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang kompleks untuk melakukan perbuatan yang akan diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan seorang anak.

Keterampilan sosial yang rendah sering ditandai dengan tingginya perilaku agresif, perilaku memusuhi, bermain sendiri, tidak bersedia mengerjakan tugas, malu cemas, takut dan distres emosional. Keterampilan sosial yang rendah, menurut akan menjadi prediksi buruk bagi perkembangan anak dimasa dewasa nanti, seperti memiliki kepribadian antisosial, masalah sosial, kepribadian neurotil atau masalah internal lainnya.

Bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan perkembangan sosialnya. Bermain adalah pemenuhan kebutuhan diri dengan kebebasan beraktivitas, didasari oleh motivasi instrinsik dan bukan karena penghargaan dari luar, dapat menyesuaikan diri dalam pergantian peran, dan tidak berebutan. Bermain memberikan kenyamanan dan kesenangan, sehingga anak belajar berelasi tanpa unsur paksaan yang selanjutnya akan mengembangkan kemampuan bekerja sama dan imitasi.

Kegiatan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan untuk bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Salah Satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak yakni permainan kooperatif. *Cooperative play* atau permainan kooperatif ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu (Tedjasaputra, 2005:23). Bermain secara kooperatif dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi tanpa meninggalkan dunia mereka yaitu dunia bermain. Oleh karena itu, peneliti semakin yakin bahwa untuk mengembangkan keterampilan sosial anak dapat dilakukan dengan bermain yang tentunya menggunakan permainan yang tepat, maka peneliti tertarik untuk mengangkat tentang efektivitas permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial Anak Prasekolah di TK Kemala Bhayanglari 81 Magelang.

Setelah siswa mengikuti permainan kooperatif yang dipimpin oleh guru dan peneliti, maka keterampilan sosial yang dimiliki anak akan meningkat. Agar hasilnya dapat berkelanjutan dengan baik, maka sesungguhnya permainan ini dapat diberikan secara berkesinambungan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, sehingga dalam menjalankan tugas-tugas perkembangannya, anak dapat meminimalisir hambatan yang ia temui.

B. TUJUAN PERMAINAN

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan Keterampilan Sosial anak prasekolah di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.

C. PESERTA

Peserta yang akan mengikuti permainan kooperatif ini ialah :

1. Siswa-siswa TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang.
2. Siswa-siswa kelas A TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol)
3. Usia 4-6 tahun

D. SETTING PERMAINAN

Pemberian perlakuan berupa Permainan kooperatif ini akan dilaksanakan pada hari Senin, Rabu, dan Jumat dari tanggal 18-29 Juli 2011 (enam kali pemberian perlakuan). Permainan kooperatif ini diberikan pada saat kegiatan inti pada jadwal yang telah ditentukan dari pukul 08.00 – 09.15. tempat pemberian permainan kooperatif ini ada yang dilakukan didalam kelas, tetapi ada juga yang dilakukan diluar kelas (tempat bermain anak).

Sebelum pemberian perlakuan, yaitu dari tanggal 11-16 Juli 2011, dilakukan observasi (pretest) untuk mengetahui keterampilan social anak sebelum dilakukan perlakuan berupa permainan kooperatif.

Setelah pemberian perlakuan dilakukan maka sehari setelah perlakuan dilaksanakan, yaitu hari Selasa, Kamis, dan Sabtu dari tanggal 19-30 Juli 2011

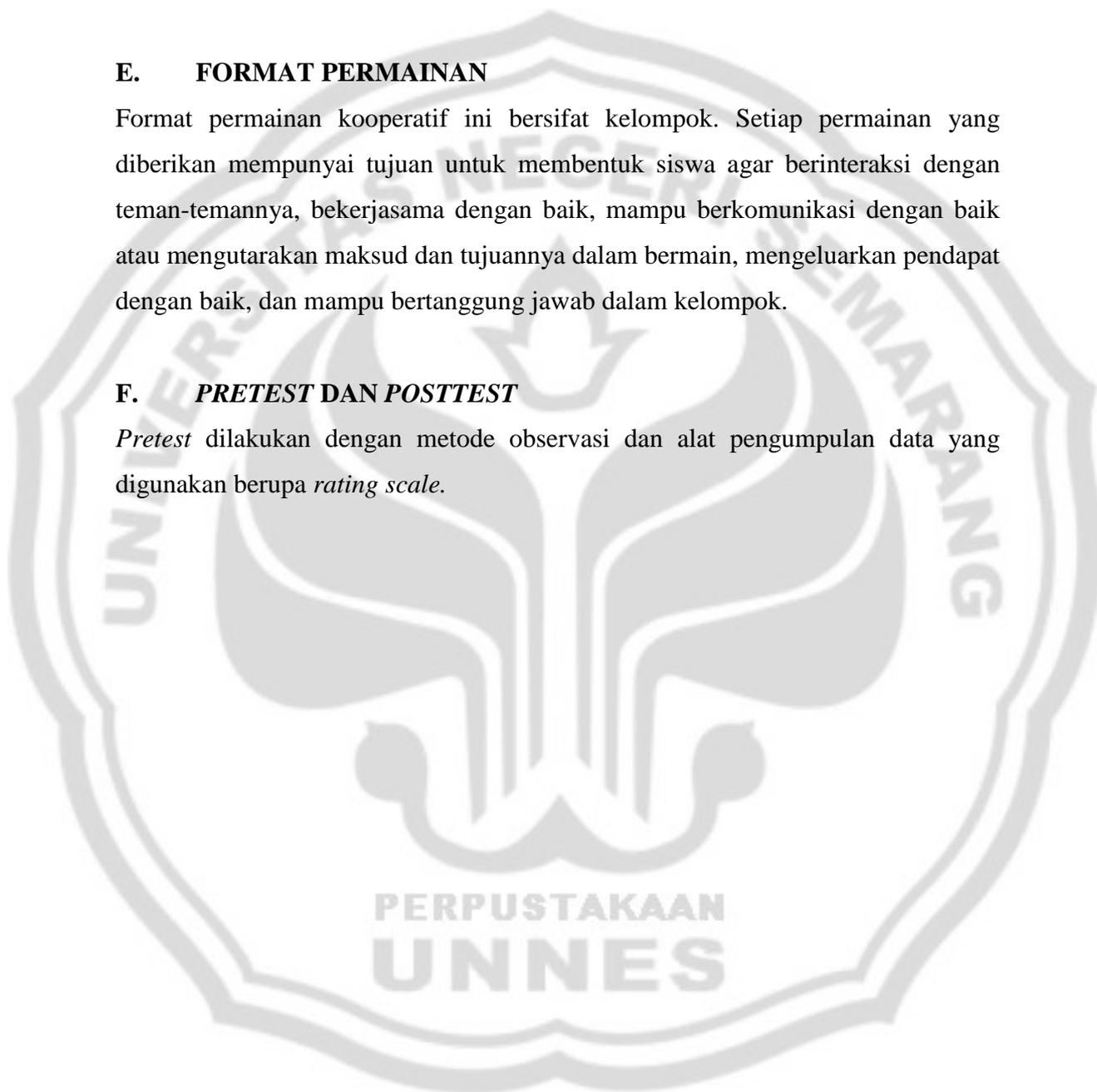
dilakukan observasi (posttest) dengan menggunakan lembaran *rating scale* yang telah disediakan oleh peneliti.

E. FORMAT PERMAINAN

Format permainan kooperatif ini bersifat kelompok. Setiap permainan yang diberikan mempunyai tujuan untuk membentuk siswa agar berinteraksi dengan teman-temannya, bekerjasama dengan baik, mampu berkomunikasi dengan baik atau mengutarakan maksud dan tujuannya dalam bermain, mengeluarkan pendapat dengan baik, dan mampu bertanggung jawab dalam kelompok.

F. PRETEST DAN POSTTEST

Pretest dilakukan dengan metode observasi dan alat pengumpulan data yang digunakan berupa *rating scale*.



Rabu, 13 Juli 2011

PENGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif, sedangkan kelompok eksperimen ialah kelompok yang diberikan perlakuan berupa

PERKENALAN

TUJUAN :

Untuk memperkenalkan peneliti pada siswa begitu pula sebaliknya.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar peneliti dan siswa dapat saling kenal.

METODE :

Perkenalan

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti memperkenalkan diri kepada siswa, dan sebaliknya masing-masing siswa (pada kelompok eksperimen) memperkenalkan diri pada peneliti.

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.05-08.15

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

JEMBATAN KARDUS

TUJUAN :

1. Menumbuhkan komunikasi yang baik antar siswa.
2. Menumbuhkan tanggung jawab dalam tiap kelompok.

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang.

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Empat buah kardus bekas yang telah dibuka lebar dan direntangkan.

ATURAN BERMAIN

1. Bagi peserta menjadi dua kelompok
2. Bagikan dua buah kardus yang telah direntangkan kepada setiap kelompok.
3. Atur semua peserta berdiri di atas kardus 1 di garis START, sedangkan kardus 2 dipegang
4. Beri aba-aba MULAI, secara cepat, semua kelompok bergerak maju dengan cara meletakkan kardus 2 yang dipegang rapat ke kardus 1 yang diinjak. Lalu semua peserta berpindah ke kardus 2.
5. Kemudian kardus 1 segera diambil dan diletakkan rapat di depan kardus 2, dan begitu seterusnya sampai garis akhir.
6. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil menyentuh garis akhir terlebih dahulu.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Jumat, 15 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.30 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatannng ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

PUZZLE RAKSASA

TUJUAN :

1. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa
2. melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa
3. menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa
4. menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.05-08.30

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Amplop
2. Puzzle (terbuat dari gambar berwarna pada karton)

ATURAN BERMAIN:

1. Peneliti membuat puzzle dari kertas karton yang memiliki tema sesuai yang sedang berlangsung
2. Masukkan potongan-potongan gambar kedalam amplop (dua amplop).
3. Bagi kelompok eksperimen menjadi dua kelompok
4. Bagikan amplop tersebut kepada masing-masing kelompok.
5. Berikan waktu secukupnya pada siswa untuk merangkai puzzle tersebut.
6. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang laing banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut.
7. Diskusikan apa makna yang terkandung dalam gambar itu, beri kesempatan tiap-tiap kelompok untuk mengeluarkan pendapatnya.

MENGANTARKAN BERITA

TUJUAN :

1. Melatih konsentrasi siswa
2. Melatih komunikasi yang baik dan efektif antar siswa

TEMPAT :

Ruang Kelas

WAKTU :

08.30-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

Daftar informasi sederhana yang akan diberikan pada siswa

ATURAN BERMAIN

1. Bagi siswa (kelompok eksperimen) menjadi dua kelompok
2. Minta kepada siswa untuk berbaris membentuk antrian yang panjang sesuai kesepakatan
3. Berilah informasi yang akan diberikan kepada siswa
4. Guru atau peneliti yang pertama kali menyebarkan informasi, sedangkan siswa selanjutnya mengikuti
5. Kabarkan informasi secara berurutan pada siswa satu persatu dengan cara membisikkan ketelinga teman yang ada didepannya.
6. Siswa yang menerima informasi tersebut harus mengulangi materi informasi yang ia dengar ke telinga teman yang ada didepannya.
7. Siswa paling depan atau yang terakhir harus memiliki gambar yang sesuai dengan informasi yang ia terima pada beberapa gambar yang telah disediakan.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Halaman sekolah

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Senin, 18 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.30 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

KALUNG MAKARONI

TUJUAN :

1. Membangun kerjasama antar siswa untuk bekerja dalam kelompok.
2. Membangun rasa kompetisi yang positif
3. Membangun komunikasi yang baik dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan.

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.05-08.30

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Benang sepanjang 50 cm
2. Makaroni mentah
3. Mangkok besar

ATURAN BERMAIN

1. Bagi peserta menjadi dua kelompok dengan jumlah peserta yang sama
2. Bagikan semangkuk makaroni dan seutas benang sepanjang 50 cm kepada tiap peserta
3. Beri aba-aba mulai, tiap kelompok berlomba untuk membuat kalung makaroni, dengan cara tiap peserta hanya boleh menggunakan satu tangan. Sedangkan satu tangan yang lainnya diletakkan di belakan punggung

4. Setelah lima menit, periksa hasil kerja mereka. Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil membuat kalung makaroni terpanjang.

TRANSFER KERIKIL

TUJUAN :

1. Menanamkan pentingnya komunikasi yang efektif
2. Menanamkan kerjasama dalam team
3. Meningkatkan konsentrasi
4. Melatih tanggungjawab dan kedisiplinan dalam setiap pekerjaan yang dilakukan.

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.30-08.50

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. kerikil berjumlah 20 buah tiap kelompok

ATURAN BERMAIN

1. Peserta di bagi menjadi 2 kelompok, dan berbaris berbanjar.
2. Peserta diminta berbalik arah dengan posisi tetap berbaris berbanjar dan duduk berselonjor.
3. Anggota kelompok yang paling belakang mengambil kerikil di belakangnya dan memberikan ke anggota kelompoknya yang berada di depannya (tidak boleh menoleh kebelakang, tidak boleh berbicara), begitu seterusnya.

4. Anggota kelompok yang paling akhir mendapatkan kerikil menaruh kerikil tersebut di depannya.
5. Kelompok yang menang, adalah kelompok yang paling cepat menaruh semua kerikil diposisi paling depan..

Nb : setelah memberikan instruksi cara bermain, beri kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk berdiskusi membuat strateginya masing-masing

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.50-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Rabu, 20 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA**TUJUAN :**

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.30 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN**TUJUAN :**

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatannng ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

KARET ESTAFET**TUJUAN :**

1. Melatih anggota kelompok untuk bekerjasama
2. Melatih anggota untuk berkomunikasi dengan baik
3. Strategi pemilihan anggota kelompok pada posisi pemain terakhir dapat mempengaruhi hasil pertandingan

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang h

WAKTU :

08.05-08.30

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Karet gelang
2. Sedotan
3. Air minum

ATURAN BERMAIN

1. Bagi siswa menjadi dua kelompok
2. Tiap anggota kelompok berdiri memanjang kesamping dan tiap siswa diberikan sedotan satu persatu
3. Disalah satu ujung barisan disediakan tujuh buah karet gelang yang diletakkan di piring untuk masing-masing kelompok

4. Permainan dimulai dengan cara, pemain pertama yang paling dekat dengan piring karet dan mengambil karet dengan sedotan yang digigit di mulut siswa. Ia kemudian harus meneruskan ke pemain kedua yang akan menerima dengan cara yang sama. Perpindahan karet sama sekali tidak boleh menyentuh tangan dan harus dilakukan satu per satu.
5. Setelah karet terakhir sampai diujung barisan siswa terakhir, maka siswa terakhir harus meminum air sampai habis.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Halaman sekolah

WAKTU :

08.50-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Jumat, 22 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA**TUJUAN :**

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.30 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN**TUJUAN :**

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

JAGA BENTENGGU**TUJUAN :**

1. Untuk meningkat komunikasi antar kelompok dalam pembagian kerja
2. Melatih sportivitas dalam permainan
3. Menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
4. Melatih kekompakkan dalam kelompok

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

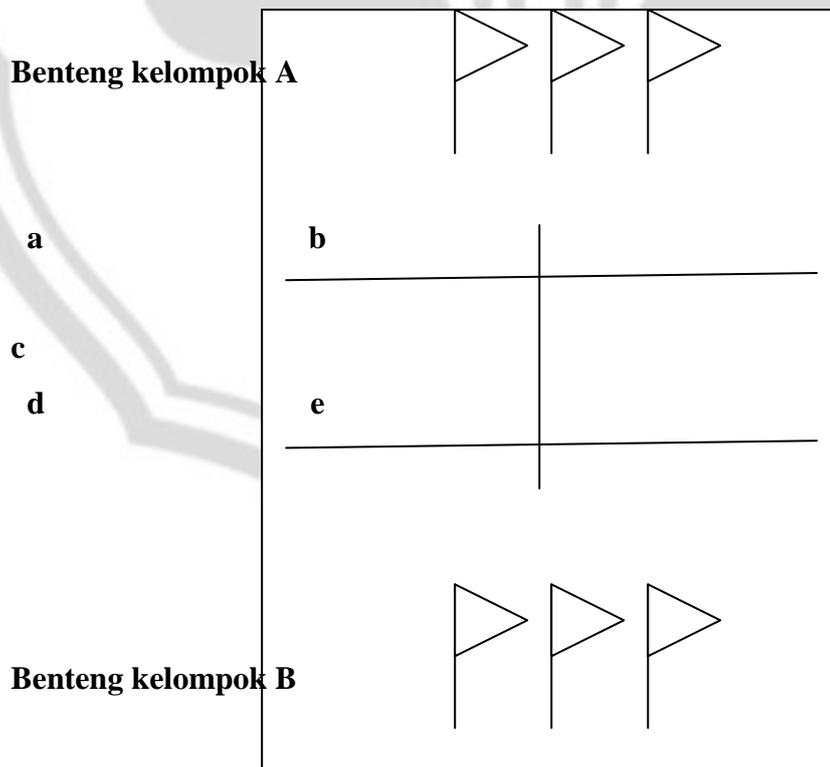
ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

ATURAN BERMAIN :

1. Bagi siswa menjadi dua kelompok
2. Tentukan pemimpin dalam kelompok
3. Tentukan kelompok mana yang akan menjaga dan kelompok mana yang akan menyerang dengan cara pengundian.

4. Masing-masing ketua kelompok membagi anggotanya dalam pembagian tugas dalam permainan.
5. Untuk kelompok yang menang dalam pengundian, kelompok tersebut berperan sebagai penyerang yang bertugas merebut bendera di benteng lawan yang telah dijaga.
6. Untuk kelompok yang kalah dalam undian, bertugas menjaga bendera yang ia miliki dengan membuat pintu pertahanan (pintu a, b, c, d, e dijaga oleh masing-masing anak) yang bertugas menangkap kelompok penyerang.
7. Apabila salah satu anggota kelompok penyerang tertangkap, maka kelompok penyerang bergantian menjadi kelompok menjaga, begitu pula sebaliknya kelompok penjaga menjadi kelompok penyerang untuk mengambil bendera yang ada di benteng kelompok menjaga.
8. Permainan dikatakan telah berakhir jika kelompok penyerang berhasil mengumpulkan tiga bendera yang ada dibenteng lawan.



KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Senin, 25 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

TRUK GANDENG

TUJUAN :

1. Membangun kekompakkan dalam team
2. Membangun komunikasi yang efektif antar siswa

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Cermin kecil dua buah perkelompok
2. Kapur tulis
3. Tali

ATURAN BERMAIN

1. Bagi siswa menjadi dua kelompok
2. Buat garis lintasan yang berkelok-kelok dengan kapur tulis sejauh 10 mtr. Jumlah jalur lintasan disesuaikan dengan jumlah kelompok yang bertanding.
3. Tiap anggota kelompok berdiri berurutan dengan membelakangi garis start
4. Tiap anggota digandeng dengan tali yang terikat di pinggang mereka (tali dipasang mirip dengan truk gandeng atau kereta api)
5. Perlombaan dimulai dengan masing-masing tim berlomba berjalan mundur. Anggota paling depan (ketika posisi berjalan mundur) akan memandu kawan-kawanya untuk berjalan tetap di dalam rute mereka dengan bantuan dua cermin yang dipegangnya, mirip kaca spion.

6. Dengan bantuan dua cermin yang berfungsi sebagai kaca spion tersebut, ”sang supir” dapat leluasa memandu semua gandenganya melewati jalan berkelok hingga tiba di garis finish.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Rabu, 27 Juli 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

BATU BERBARIS

TUJUAN :

1. menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. mengembangkan imajinasi anak
4. melatih kekompakan dalam kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Kertas berpola (persegi)
2. Batu-batuan kecil warna-warni

ATURAN BERMAIN

1. Kumpulkan batu-batuan warna-warni
2. Gunakan stopwatch untuk menentukan waktu dalam bermain
3. Bagi siswa menjadi dua kelompok
4. Masing-masing kelompok diminta untuk mengisi kertas berpola yang telah disediakan dengan batu-batuan warna-warni dengan pola bebas.
5. Tiap-tiap kelompok diminta untuk menentukan sendiri dan bekerjasama untuk mengisi kertas berpola dengan batu-batuan warni-warni tersebut dengan kesepakatan bersama.
6. Setelah selesai satu dari delegasi antar kelompok, bercerita tentang karya yang mereka kerjakan bersama-sama tersebut.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Jumat, 29 Juli 2011

PENGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

MEMASUKKAN PENSIL DALAM BOTOL

TUJUAN :

1. menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. melatih kekompakan dalam kelompok

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. dua buah pensil
2. tali rafia
3. 2 buah botol kecap kosong

ATURAN BERMAIN

1. siswa dibagi menjadi dua kelompok sama besar.
2. tiap kelompok mendapatkan satu buah pensil untuk dimasukkan dalam botol yang telah disediakan
3. tiap-tiap anak diikat dipinggang dengan satu pensil yang telah dibagikan, jadi tiap anak saling berkaitan satu sama lain dan dengan satu pensil tersebut.
4. tugas tiap kelompok adalah berjalan kedekat botol dan memasukkan pensil yang telah dikaitkan dengan tali rafia itu kedalamnya, dengan cara badan tidak boleh menghadap kebotol hanya boleh menengok dengan kepalanya.
5. kelompok yang tercepat memasukkan pensil dalam botol adalah kelompok yang menang.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Kamis, 4 agustus 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

MENGGAMBAR BERSAMA

TUJUAN :

1. menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. mengembangkan imajinasi anak
4. melatih kekompakan dalam kelompok

TEMPAT :

Gedung olahraga bulutangkis Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Selebar kertas karton putih untuk tiap-tiap kelompok (3 lembar)
2. satu buah spidol untuk masing-masing kelompok (3 buah)

ATURAN BERMAIN

1. Peserta dibagi menjadi tiga kelompok sama besar, dan masing-masing anggota kelompok memiliki nomor urut sendiri-sendiri dari nomor 1 dan seterusnya
2. Tiap kelompok mendapatkan selebar kertas karton dan satu buah spidol untuk menggambar
3. Secara berurutan setiap menit, setiap siswa salam kelompok masing-masing eiminta untuk menggambar pada kertas yang telah disediakan, dengan syarat : tidak boleh bertanya atau berbicara satu sama lain, setiap siswa menggambar apa yang dimaunya dan dipikirkannya sendiri, kemudian dilanjutkan oleh siswa yang lain pada kertas yang sama, dan seterusnya sampai seluruh anggota dalam kelompok memperoleh bagian masing-masing.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Sabtu, 6 Agustus 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

DONAT ESTAFET

TUJUAN :

1. Menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. Melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. Melatih kekompakan dalam kelompok

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Donat
2. sumpit
3. air minum

ATURAN BERMAIN

1. Bagi siswa menjadi dua kelompok sama besar.
2. Masing-masing kelompok berdiri memanjang kesamping dan masing-masing anak diberikan satu stik sumpit.
3. Disalah satu ujung barisan disediakan sepiring donat untuk masing-masing kelompok
4. Permainan dimulai dengan cara, pemain pertama yang paling dekat dengan piring donat akan mengambil donat dengan cara memasukkan sumpit ketengah-tengah lubang donat. Ia harus meneruskan kepemain kedua yang akan menerima dengan cara yang sama. Perpindahan donat sama sekali tidak boleh menyentuh donat dengan tangan dan harus dilakukan satu persatu.

5. Setelah donat sampai di ujung barisan terakhir, maka pemain terakhir harus memakan donat memakan donat tersebut sampai habis.
6. Kelompok yang tercepat memindahkan donat ke ujung dan pemain berhasil menghabiskan donat akan dinyatakan sebagai pemenang.



KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Halaman sekolah

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Senin, 8 Agustus 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

MANGKUK BERGOYANG

TUJUAN :

1. menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. melatih kekompakan dalam kelompok

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. Sapu tangan besar (2 buah)
2. Mangkuk plastik (2 buah)
3. mainan bongkar pasang yang kecil

ATURAN BERMAIN

1. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 anggota kelompok
2. tiap kelompok diberikan sapu tangan besar dan sebuah mangkuk plastik yang berisi mainan.
3. permainan ini dilakukan dengan Cara tiap team akan menuju garis finish sambil membawa mangkuk yang berisi mainan kecil tersebut. Mangkuk itu yang diletakkan di tengah sapu tangan besar yang keempat ujung sudutnya dipegang oleh tiap anggota kelompok
4. diujung sudut garis finish, disediakan sebuah ember kosong yang harus diisi peserta sampai penuh dengan mainan yang ia bawa.
5. team pertama yang dapat mengisi ember kosong dengan mainan secara penuh akan dinyatakan sebagai pemenangnya.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

Rabu, 10 Agustus 2011

PENINGKONDISIAN SISWA

TUJUAN :

Untuk mengumpulkan siswa dan memisahkan siswa menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

DASAR PEMIKIRAN :

Agar memudahkan membedakan siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dan mengantisipasi agar waktu efektif sesuai jadwal yang telah ditentukan.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Kelompok

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.45 – 07.55

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peserta dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

KEGIATAN PRA BERMAIN

TUJUAN :

Mengkomunikasikan tujuan kegiatan bermain pada siswa dan aturan-aturan yang harus dipatuhi selama bermain.

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui tujuan bermain yang akan dilakukan dan tahu aturan-aturan atau batasan-batasan yang harus dipatuhi dalam kegiatan bermain.

METODE :

Pemberian instruksi

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Ruang kelas

WAKTU :

07.55-08.05

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Peneliti menyampaikan tentang tujuan bermain dan aturan-aturan yang berlaku saat permainan dilakukan.

HULAHOP BERJALAN

TUJUAN :

1. menumbuhkan kerjasama team untuk mencapai suatu tujuan
2. melatih komunikasi yang efektif dalam kelompok
3. melatih kekompakan dalam kelompok
4. melatih motorik siswa

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.05-08.30

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

1. satu buah hulahop untuk tiap kelompok

ATURAN BERMAIN

2. bagi siswa menjadi dua kelompok sama besar.
3. atur siswa agar membentuk lingkaran dan bergandenganan tangan
4. hulahop diletakkan diujung salah satu siswa, lalu tugas kelompok adalah memindahkan hulahop sampai pada anak terakhir tanpa membuka gandengan dalam kelompok. Siswa diharuskan bekerja sama, saling membantu agar hulahop dapat berjalan tanpa halangan ke pemain terakhir.
5. kelompok yang tercepat menjalankan dan memindahkan hulahop pada pemain terakhir, adalah kelompok yang menang.

MENGANTARKAN BERITA

TUJUAN :

3. Melatih konsentrasi siswa
4. Melatih komunikasi yang baik dan efektif antar siswa

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang.

WAKTU :

08.30-08.45

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

Daftar informasi sederhana yang akan diberikan pada siswa

ATURAN BERMAIN

8. Bagi siswa (kelompok eksperimen) menjadi dua kelompok
9. Minta kepada siswa untuk berbaris membentuk antrian yang panjang sesuai kesepakatan
10. Berilah informasi yang akan diberikan kepada siswa
11. Guru atau peneliti yang pertama kali menyebarkan informasi, sedangkan siswa selanjutnya mengikuti
12. Kabarkan informasi secara berurutan pada siswa satu persatu dengan cara membisikkan ketelinga teman yang ada didepannya.
13. Siswa yang menerima informasi tersebut harus mengulangi materi informasi yang ia dengar ke telinga teman yang ada didepannya.
14. Siswa paling depan atau yang terakhir harus memiliki gambar yang sesuai dengan informasi yang ia terima pada beberapa gambar yang telah disediakan.

KEGIATAN PENUTUP BERMAIN

TUJUAN :

Menyampaikan aspek penting dalam permainan yang telah dilakukan siswa

DASAR PEMIKIRAN :

Kegiatan ini diberikan agar siswa mengetahui manfaat atau aspek penting yang ada dalam permainan dan agar manfaat itu dapat digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari

METODE :

Ceramah dan tanya jawab

FORMAT :

Individu

TEMPAT :

Lapangan Olahraga Badminton Polres Magelang

WAKTU :

08.45-09.00

ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN :

-

DESKRIPSI SINGKAT :

Menjelaskan dan memberikan informasi tentang aspek-aspek penting dalam bermain yang dilakukan siswa.

LAMPIRAN 3

(HASIL ANALISIS DATA)



```

NPAR TESTS
  /M-W= Kontrol BY kelompok(1 2)
  /STATISTICS=DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:17:25
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	28
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= Kontrol BY kelompok(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.015
	Elapsed Time	0:00:00.031
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kontrol	28	42.8929	6.25590	30.00	53.00
kelompok	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kontrol pre	14	12.64	177.00
post	14	16.36	229.00
Total	28		

Test Statistics^b

	Kontrol
Mann-Whitney U	72.000
Wilcoxon W	177.000
Z	-1.200
Asymp. Sig. (2-tailed)	.230
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.246 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

NPAR TESTS

```

/M-W= Eksperimen BY klmpk(1 2)
/STATISTICS=DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:18:19
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	28
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= Eksperimen BY klmpk(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.015
	Elapsed Time	0:00:00.017
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen	28	61.5714	22.99505	27.00	95.00
klmpk	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

	klmpk	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	pre	14	7.50	105.00
	post	14	21.50	301.00
	Total	28		

Test Statistics^b

	Eksperimen
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.508
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: klmpk

NEW FILE.

NPAR TESTS

/M-W= pretest BY kelompok(1 2)

/STATISTICS=DESCRIPTIVES

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:22:11
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	28
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= pretest BY kelompok(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.000
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretest	28	41.3571	6.86491	27.00	56.00
kelompok	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
pretest kontrol	14	15.11	211.50
eksperimen	14	13.89	194.50
Total	28		

Test Statistics^b

	pretest
Mann-Whitney U	89.500
Wilcoxon W	194.500
Z	-.392
Asymp. Sig. (2-tailed)	.695
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.701 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

```

NPAR TESTS
/M-W= posttest BY kelompok(1 2)
/STATISTICS=DESCRIPTIVES
/MISSING ANALYSIS.

```

PERPUSTAKAAN
UNNES

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:24:49
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data	28
	File	
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= postest BY kelmpk(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.000
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
postest	28	63.1071	21.36342	30.00	95.00
kelmpk	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

kelmpk		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest	kontrol	14	7.50	105.00
	eksperimen	14	21.50	301.00
	Total	28		

Test Statistics^b

	posttest
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.514
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelmpk

```

DATASET ACTIVATE DataSet0.
NPAR TESTS
  /M-W= Eksperimen BY klmpk(1 2)
  /STATISTICS=DESCRIPTIVES
  /MISSING ANALYSIS.

```

PERPUSTAKAAN
UNNES

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:34:23
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	28
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= Eksperimen BY klmpk(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.000
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Eksperimen	28	61.5714	22.99505	27.00	95.00
klmpk	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

	klmpk	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	pre	14	7.50	105.00
	post	14	21.50	301.00
	Total	28		

Test Statistics^b

	Eksperimen
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.508
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: klmpk

DATASET ACTIVATE DataSet1.

NPAR TESTS

/M-W= postest BY kelmpk(1 2)

/STATISTICS=DESCRIPTIVES

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Notes

Output Created		12-Aug-2011 12:35:00
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	28
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /M-W= postest BY kelpmk(1 2) /STATISTICS=DESCRIPTIVES /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	0:00:00.000
	Elapsed Time	0:00:00.015
	Number of Cases Allowed ^a	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet1]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
postest	28	63.1071	21.36342	30.00	95.00
kelpmk	28	1.5000	.50918	1.00	2.00

Mann-Whitney Test

Ranks

kelmpk		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest	kontrol	14	7.50	105.00
	eksperimen	14	21.50	301.00
	Total	28		

Test Statistics^b

	posttest
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	105.000
Z	-4.514
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelmpk



LAMPIRAN 4

(DOKUMENTASI PENELITIAN)

Hasil Dokumentasi Penelitian



Gambar 1 pembukaan sebelum melakukan penelitian



Gambar 2 subjek sedang memainkan puzzle raksasa



Gambar 3 subjek sedang memainkan puzzle raksasa



Gambar 4 subjek sedang memainkan permainan kalung makaroni



Gambar 5 subjek sedang memainkan permainan kalung makaroni



Gambar 6 subjek sedang bermain memasukkan pensil dalam botol



Gambar 6 subjek sedang bermain memasukkan pensil dalam botol



Gambar 7 subjek sedang bermain hulahop berjalan