

**PENERAPAN *COOPERATIVE PLAY* DALAM BENTUK PERMAINAN
KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA
ANAK USIA DINI**

**THE APPLICATION OF COOPERATIVE PLAY IN THE FORM OF CONSTRUCTIVE PLAYS TO
INCREASE THE SOCIAL SKILLS OF EARLY CHILDHOOD**

Anisatus Shalehah¹, M. Syarif Hidayatullah², Dwi Nur Rachmah³

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, JL. A. Yani

Km.36,00. Banjarbaru, 70714, Indonesia

E-mail: anisa.shalehah@gmail.com

ABSTRAK

Masa anak merupakan fase yang sangat penting dan berharga dan sering disebut sebagai masa emas. Pada masa ini potensi anak mengalami tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Aspek perkembangan sosial tidak kalah pentingnya. Pada masa ini anak belajar mempersiapkan dirinya menjadi bagian kehidupan baik secara pribadi maupun sebagai bagian kehidupan sosial. Cooperative play merupakan jenis permainan yang bernuansa sosial. Permainan ini dapat mengajarkan anak keterampilan yang dibutuhkan saat berinteraksi dengan orang lain dan dianggap efektif karena penalaran moral pada masa anak usia dini berkembang menjadi lebih canggih dalam berpikir tentang persoalan-persoalan sosial, khususnya tentang kemungkinan kerjasama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penerapan cooperative play untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Subjek penelitian berjumlah 15 anak pada setiap kelompok (eksperimen dan kontrol). Berdasarkan hasil independent sample t-test nilai signifikansi bernilai 0.000 (<0.05), analisis ini menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan perbedaan rerata peningkatan keterampilan sosial yaitu peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen memiliki 21.47 yang lebih besar dari kelompok kontrol yaitu 1.53. Cooperative play dapat memfasilitasi subjek dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

Kata Kunci : cooperative play, keterampilan sosial, anak usia dini

ABSTRACT

Childhood is an important and precious period and usually called as a golden age. At this period, the child's potentials are experienced a rapid and strong development. The social development aspects are not least important. At this period, the children learn to prepare themselves as a part of their life, individually and socially. Cooperative play is a type of play with social form. This play teaches the children skills needed to interact with the others and believed being effective for moral cognition in the early childhood develops more progressive in thinking about social problems, especially about cooperation possibilities. The aim of this study is to know the effectivity of implementation of cooperative play in increasing the social skills in early childhood. The subjects of this study are 15 childrens each on different groups (experiment and control). According to the result of independent sample t-test, the significance score is 0.000 (<0.05), this analysis shown there is a difference on increase of social skills between experiment and control groups and difference of means of increase of social skills, in which the increase of social skills on experiment group has 21.47 higher than the control group which has 1.53. Cooperative play can facilitate the subjects to increase the social skills at early childhood.

Keywords: cooperative play, social skills, early childhood

Masa anak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Anak usia dini adalah anak berusia antara 3-6 tahun, anak pada usia tersebut mengalami perubahan pada fase kehidupan sebelumnya. Masa anak usia dini sering disebut dengan “*golden age*” atau masa emas.

Secara garis besar ada empat aspek perkembangan yang perlu ditingkatkan dalam kegiatan pengembangan anak, yaitu: aspek perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial (Santrock, 2012). Aspek perkembangan sosial tidak kalah pentingnya dalam masa perkembangan anak usia dini.

Pada masa ini anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik secara pribadi yang utuh maupun sebagai bagian kehidupan sosial masyarakat. Pengalaman sosial awal sangat menentukan dan berpengaruh pada proses perkembangan selanjutnya. Kemampuan menjalin hubungan baik dengan teman sebaya tidak muncul begitu saja. Menjalinkan hubungan dengan teman sebaya merupakan suatu keterampilan yang harus dipersiapkan sejak awal masa kehidupan anak. Menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekeliling anak dipengaruhi oleh adanya keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak langsung (Merrell & Gimpel, 2014).

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang memiliki kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Keterampilan sosial diperoleh melalui proses belajar baik belajar dari orang tua sebagai figur yang paling dekat dengan anak maupun belajar dari teman sebaya dan lingkungan masyarakat (Perdani, 2014). Keterampilan sosial yang anak pelajari di masa awal anak-anak menjadi dasar untuk hubungan yang mereka bangun pada masa dewasa. Karena pentingnya perkembangan sosial di tahun-tahun awal formatif, maka semua anak perlu belajar dan berlatih keterampilan sosial (Bobzien, Richels, Raver, Hester, Browning, & Morin, 2013).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan untuk anak-anak, karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain. Ketika bermain

anak-anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa marah, sedih, senang, gembira, dan puas. Kadang-kadang saat bermain anak menemui teman atau kawan bermainnya yang tidak setuju, marah atau merajuk. Anak pun akan belajar memahami emosi dan perasaan, serta pendapat yang lain dan belajar memahami bahwa anak lain memiliki hak dan tuntutan yang sama seperti dirinya (Kusumastuti, 2017). Ketika anak-anak diberi kesempatan bermain dengan bebas, mereka dengan sendirinya melakukan interaksi dengan anak lain disekitarnya untuk membuat permainan menjadi lebih menarik, kemudian hal tersebut akan melatih keterampilan sosial anak (Bundy, Naughton, Tranter, Wyver, Baur, Schiller, Bauman, Engelen, Ragen, Lockett, Niehues, Stewart, Jessup, & Brentnall, 2011). Terdapat enam kategori dalam permainan, yaitu *unoccupied behavior*, *solitary independent play*, *parallel play*, *associative play*, dan *cooperative play* (Hapsari, 2016).

Cooperative play adalah jenis permainan yang bersifat sosial. Permainan ini dapat mengajarkan anak-anak keterampilan yang diperlukan anak-anak saat berinteraksi dengan orang lain (Penela, Walker, Degnan, Fox, & Henderson, 2015). Permainan ini ditandai dengan adanya pembagian tugas atau kerjasama dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mendapatkan suatu tujuan tertentu. Melalui permainan ini anak-anak belajar berinteraksi dan memecahkan masalah bersama dengan anak lainnya. Selama bermain, ketika anak-anak saling berinteraksi, mereka bekerja sama dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mempertahankan hubungan sosial. *Cooperative play* dapat dilakukan dengan permainan drama dan permainan konstruktif (Duque, Martins, & Clemente, 2016).

Penelitian lainnya yang terkait dengan *cooperative play* yaitu untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan gejala kepribadian *introvert* menunjukkan hasil hampir setengah anggota kelompok perlakuan mempunyai kriteria baik (41,7%), cukup sebanyak 41,7%, dan kurang baik sebanyak 16,7%, angkat tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan (Rahmawati, Yusuf, & Krisnana, 2010). Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Aisyah Barulak untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional diperoleh hasil bahwa keterampilan sosial anak meningkat, terdapat 1 anak dengan persentase 7,69% berada pada kategori sangat terampil, 11 orang anak dengan persentase 86,61% berada pada kategori terampil, dan 1 orang anak dengan persentase 7,69% berada pada kategori cukup terampil (Diyenti, 2017).

dimainkan oleh subjek secara *cooperative*. Permainan tersebut akan dimainkan oleh subjek berdasarkan tugas yang sudah dibuat oleh peneliti, yaitu:

- a) Menyusun balok menjadi bentuk geometri sederhana
- b) Menyusun balok menjadi bentuk geometri campuran
- c) Menyusun balok menjadi bentuk geometri lingkaran
- d) Menyusun balok menjadi bentuk geometri kompleks
- e) Membentuk *playdough* menjadi geometri
- f) Membentuk *playdough* menjadi hewan
- g) Membentuk *playdough* menjadi tumbuhan
- h) Membentuk *playdough* menjadi objek bebas
- i) Menyusun *lego* menjadi geometri
- j) Menyusun *lego* menjadi hewan
- k) Menyusun *lego* menjadi tumbuhan
- l) Menyusun *lego* menjadi objek bebas

Peneliti akan menjelaskan kepada anak tugas yang harus diselesaikan pada permainan dengan media berupa gambar sebagai contoh untuk diperlihatkan kepada anak.

Penerapan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif dilakukan selama 12 kali pertemuan masing-masing selama 30 menit. Tugas yang harus diselesaikan subjek saat bermain pada setiap pertemuan selalu meningkat dari yang mudah terlebih dahulu kemudian semakin sulit untuk diselesaikan.

Pada kelompok eksperimen, subjek dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, selain agar semua subjek mudah diawasi, saat bermain semua subjek diharapkan dapat memperlihatkan dimensi yang ingin diteliti oleh peneliti, yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku asertif. Setelah semua alat permainan disiapkan, kemudian peneliti menjelaskan alur dari permainan dan tujuan dari permainan. Permainan dimulai secara bersama-sama, dan diselesaikan juga secara bersamaan. Pada kelompok kontrol, subjek tidak diberikan perlakuan. Sehingga subjek hanya akan diminta belajar seperti biasanya.

Teknik pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*, yaitu pemilihan sampel didasarkan pada kepentingan penelitian (Subagyo, 2010). Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak usia 8 tahun di TK PKK Pelambuan Banjarmasin. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah, anak yang berusia 5-6 tahun yang berada di kelas tingkat B, dan memiliki keterampilan sosial lebih rendah dibanding anak lainnya.

Subjek penelitian ini berjumlah 30 orang anak yang dibagi menjadi dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) dengan 15 anak dengan setiap kelompoknya. Tempat penelitian dilaksanakan di TK PKK Pelambuan Banjarmasin. Peneliti memilih tempat penelitian ini karena berdasarkan studi pendahuluan di TK PKK Pelambuan Banjarmasin bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan media permainan seperti *playdough* dan balok, namun hanya sekedar permainan yang dilakukan jika anak sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan untuk menghindari anak tersebut mengganggu pekerjaan anak lainnya yang belum selesai, tanpa ada maksud dan tujuan khusus atau memberitahukan kepada anak manfaat apa saja yang didapatkan dari bermain baik secara individu atau berkelompok.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen yaitu observasi. Observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan. Pada observasi ini peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas subjek, namun hanya sebagai pengamat independen (Sugiyono, 2009). Peneliti juga menggunakan observasi terstruktur untuk pengumpulan data. Observasi ini telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati (Sugiyono, 2009). Dalam observasi ini peneliti menggunakan pedoman observasi dari dimensi keterampilan sosial yang dikemukakan oleh Merrel & Gimpel (2014) yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku asertif.

Data penelitian digunakan pengkategorisasian data dengan lima kategori yaitu Deskripsi sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan subjek ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur (Azwar, 2015).

Tabel 1. Rentang Norma Kategorisasi Keterampilan Sosial

$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah
$21 \leq X \leq 35$	Rendah
$36 \leq X \leq 45$	Sedang
$46 \leq X \leq 60$	Tinggi
$61 \leq X < 80$	Sangat Tinggi

Data yang terkumpul melalui pedoman observasi akan diolah dengan menggunakan analisis statistik parametrik. Uji parametrik digunakan untuk menganalisis data interval atau rasio dari populasi yang berdistribusi normal. Jadi dalam hal ini teknik korelasi dan regresi dapat berperan sebagai statistik inferensial (Sugiyono, 2017). Analisis data untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus uji t dua sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Selanjutnya, menggunakan uji dua sampel tidak berhubungan (*independent sample t-test*) untuk membandingkan keterampilan sosial pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus tabel yang diperoleh kategorisasi pada variabel keterampilan sosial berdasarkan skor total tiap subjek penelitian. Skor *pretest* dan *posttest* didapatkan dari nilai rata-rata pada total perilaku yang muncul pada setiap indikator. Rata-rata nilai diambil dari hasil penjumlahan skor observasi.

Panduan observasi keterampilan sosial terdiri 16 indikator perilaku, setiap indikator diberi skor minimum 0 dan maksimum 5. Rentang minimum dan maksimum panduan observasi adalah 16 x 0 sampai dengan 16 x 5 yaitu 0 – 80. Standar deviasi hipotetik adalah 13,33 dan *mean* hipotetik adalah 40. Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditentukan kategori untuk data variabel keterampilan sosial. Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditentukan data kelompok eksperimen.

Tabel 2. Skor Individu Kelompok Eksperimen

No	Nama	Pretest		Posttest		Gain Score
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	RP	39	Sedang	49	Tinggi	10
2	AB	15	Sangat Rendah	40	Sedang	25
3	RAR	40	Sedang	47	Tinggi	4
4	R	19	Sangat Rendah	54	Tinggi	35
5	A	39	Sedang	46	Tinggi	7
6	NA	13	Sangat Rendah	47	Tinggi	34
7	AA	23	Rendah	46	Tinggi	23
8	PS	27	Rendah	48	Tinggi	27
9	ZA	22	Rendah	48	Tinggi	26
10	MUK	23	Rendah	47	Tinggi	24

11	DNA	34	Rendah	47	Tinggi	13
12	AL	12	Sangat Rendah	44	Sedang	32
13	ARM	19	Sangat Rendah	49	Tinggi	30
14	ARJ	39	Sedang	49	Tinggi	10
15	HD	10	Sangat Rendah	35	Rendah	25

Tabel 3. Distribusi Kategorisasi Data Kelompok Eksperimen (Pretest)

Kelompok	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelompok Eksperimen (Pretest)	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah	6	40%
	$21 \leq X \leq 35$	Rendah	5	33.33%
	$36 \leq X \leq 45$	Sedang	4	26.67 %
	$46 \leq X \leq 60$	Tinggi	-	-
	$61 \leq X < 80$	Sangat Tinggi	-	-

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 3 tersebut, dapat diketahui 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) sangat rendah, 5 subjek (33,33%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) rendah, sedangkan 4 subjek (26,67%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) sedang, dan tidak ada subjek yang memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 4. Distribusi Kategorisasi Data Kelompok Eksperimen (Posttest)

Kelompok	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelompok Eksperimen (Posttest)	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah	-	-
	$21 \leq X \leq 35$	Rendah	1	6.67%
	$36 \leq X \leq 45$	Sedang	2	13.33%
	$46 \leq X \leq 60$	Tinggi	12	80%
	$61 \leq X < 80$	Sangat Tinggi	-	-

Berdasarkan hasil kategor pada tabel 4 tersebut, dapat diketahui 1 subjek (6.67%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) rendah, 2 subjek (13.33%) memiliki

keterampilan sosial (*skor posttest*) sedang, sedangkan 12 subjek (80%) memiliki keterampilan sosial (*skor posttest*) tinggi, dan tidak ada subjek yang memiliki keterampilan sosial (*skor posttest*) sangat rendah dan sangat tinggi.

Sementara untuk kelompok kontrol, dilakukan perhitungan sesuai dengan rumus tabel diperoleh kategorisasi pada keterampilan sosial berdasarkan skor hasil observasi yang sama dengan kelompok eksperimen. Berdasarkan data tersebut, maka dapat ditentukan kategori untuk data pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Individu Kelompok Kontrol

No	Nama	Pretest		Posttest		Gain Score
		Skor	Kategori	Posttest	Kategori	
1	NJ	21	Rendah	21	Rendah	0
2	MA	37	Sedang	36	Sedang	-1
3	AR	25	Rendah	21	Rendah	-4
4	LSH	19	Sangat Rendah	20	Sangat Rendah	1
5	AG	24	Rendah	29	Rendah	4
6	IO	11	Sangat Rendah	17	Sangat Rendah	6
7	NS	18	Sangat Rendah	23	Rendah	5
8	RY	18	Sangat Rendah	18	Sangat Rendah	0
9	RD	18	Sangat Rendah	25	Rendah	7
10	M	23	Rendah	23	Rendah	0
11	MH	36	Sedang	32	Rendah	-4
12	MI	40	Sedang	37	Sedang	-3
13	MKA	18	Sangat Rendah	29	Rendah	11
14	NSS	23	Rendah	24	Rendah	1
15	SF	23	Rendah	22	Rendah	-1

Tabel 6. Distribusi Kategorisasi Data Kelompok Kontrol (Pretest)

Kelompok	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelompok Kontrol(Pretest)	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah	6	40%
	$21 \leq X \leq 35$	Rendah	6	40%
	$36 \leq X \leq 45$	Sedang	3	20%
	$46 \leq$	Tinggi	-	-

	$X \leq 60$			
	$61 \leq X < 80$	Sangat Tinggi	-	-

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 6 tersebut, maka didapatkan 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (*skor pretest*) kategori sangat rendah, 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (*skor pretest*) kategori rendah, sedangkan 3 subjek (20%) memiliki keterampilan sosial (*skor pretest*) sedang, dan tidak ditemukan subjek dengan keterampilan sosial (*skor pretest*) tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 7. Distribusi Kategorisasi Data Kelompok Kontrol (Posttest)

Kelompok	Rentang nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Kelompok Kontrol(Posttest)	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah	3	20%
	$21 \leq X \leq 35$	Rendah	10	66.67%
	$36 \leq X \leq 45$	Sedang	2	13.33%
	$46 \leq X \leq 60$	Tinggi	-	-
	$61 \leq X < 80$	Sangat Tinggi	-	-

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 8 tersebut, maka didapatkan 3 subjek (20%) memiliki keterampilan sosial (*skor posttest*) kategori sangat rendah, 10 subjek (66.67%) memiliki keterampilan sosial (*skor posttest*) kategori rendah, 2 subjek (13.33%) memiliki keterampilan sosial (*skor posttest*) kategori sedang, dan tidak ditemukan subjek dengan keterampilan sosial (*skor posttest*) tinggi dan sangat tinggi.

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan analisis data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu berupa uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk syarat analisis *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*.

a. Uji Normalitas

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

	Chi-Square	Df	Sig.
Kelompok Eksperimen (Pretest)	3.333	10	0.972
Kelompok Kontrol (Pretest)	7.000	9	0.637
Kelompok Eksperimen (Posttest)	4.733	7	0.692
Kelompok Kontrol (Posttest)	1.800	11	0.999

Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai signifikasni untuk *pretest* kelompok eksperimen adalah sebesar 0.972, skor *pretest* kelompok kontrol adalah sebesar 0.637, dan nilai signifikasni untuk skor *posttest* kelompok eksperimen adalah sebesar 0.692, serta skor *posttest* kelompok kontrol adalah sebesar 0.999. Berdasarkan nilai signifikansi dari *pretest* kelompok eksperimen, *pretest* kelompok kontrol, *posttest* kelompok eksperimen, dan *posttest* kelompok kontrol lebih dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa populasi data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

	Df	Sig.
Pretest	28	0.102
Posttest	28	0.082

Pada tabel 9 dapat dilihat bahwa signifikansi untuk *pretest* adalah sebesar 0.102, nilai signifikansi *posttest* adalah sebesar 0.082. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, pada data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok, nilai signifikansi lebih dari 0.05, dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) memiliki varian yang sama pada skor *pretest* dan *posttest*.

c. Paired Sample T-test

Dalam penelitian ini, ditentukan hipotesis nol dan tandingannya yang diuji, yaitu:

:*Cooperative Play* dalam bentuk permainan konstruktif tidak dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (tidak ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini

sebelum dan sesudah diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif)

:*Cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini sebelum dan sesudah diterapkannya *coopertaive play* dalam bentuk permainan konstruktif).

Adapun hasil uji t berpasangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Paired Sample t-test Kelompok Eksperimen

	Mean	SD	T	Df	Sig (2-tailed)
Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen	- 21.467	9.753	- 8.524	14	0.000

Pada tabel hasil *paired sample t-test* diatas diperoleh nilai sig = 0.000 yang jauh lebih kecil dari 0.05. Dengan Ho ditolak, artinya bahwa *Cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini sebelum dan sesudah diterapkannya *coopertaive play* dalam bentuk permainan konstruktif).

Selanjutnya menghitung *paired sample t-test* pada kelompok kontrol dengan hipotesis nol yang diuji, yaitu:

:Tidak ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini saat *pretest* dan *posttest*, tanpa diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif.

:Ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini saat *pretest* dan *posttest*, tanpa diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif.

Tabel 11. Hasil paired sample t-test Kelompok Kontrol

	Mean	SD	T	Df	Sig (2-tailed)
Pretest-PosttestKelompok Kontrol	1.533	4.357	1.363	14	0.194

Pada tabel *paired sample t-test* di atas diperoleh nilai sig = 0.194 yang lebih besar dari 0.05. Dengan H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini saat *pretest* dan *posttest*, tanpa diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif.

d. Independent Sample T-test

Dalam penelitian ini ditentukan hipotesis nol dan tandingannya yang diuji, yaitu:

:Tidak ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

:Ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 12. Hasil Independent Sample T-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	T	Df	Sig (2-tailed)
Kelompok Eksperimen danKelompok Kontrol	7.064	28	0.000

Pada tabel t (df = 28) signifikansi 5% : 2= 2,5% uji dua sisi, sehingga diperoleh nilai t table = 2.048. Pada tabel *independent sample t-test* diperoleh nilai t = 7.064 dan signifikansi 0.000. Melalui hasil ini maka dapat dilihat bahwa t hitung > t tabel (7.064> 2.048) dan signifikansi 0.000< 0.050, maka H_a diterima atau ada perbedaan keterampilan sosialantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

e. PerbedaanRerataKeterampilanSosial

Tabel 13. Hasil Perbedaan Rerata Kelompok Eksperimen

	Mean
Pretest Kelompok Eksperimen	24.93
Posttest Kelompok Eksperimen	46.4
Peningkatan Rerata	21.47

Tabel 14. Hasil Perbedaan Rerata Kelompok Kontrol

	Mean
Pretest Kelompok Kontrol	23.6
Posttest Kelompok Kontrol	25.13
Peningkatan Rerata	1.53

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan sosial kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, setelah diberikannya perlakuan berupa *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif pada kelompok eksperimen di TK PKK Pelambuan Banjarmasin. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rentang waktu pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen adalah satu bulan sebanyak 12 kali perlakuan.

Berdasarkan uji asumsi, diketahui bahwa keempat sebaran data berdistribusi normal (*pretest* kelompok eksperimen, *posttest* kelompok eksperimen, *pretest* kelompok kontrol, *posttest* kelompok kontrol). Selanjutnya, uji homogenitas dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua sebaran data homogen. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai sig. kelompok eksperimen sebesar 0.000, nilai signifikasni tersebut lebih kecil dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini sebelum dan sesudah diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif. Sedangkan nilai sig. kelompok kontrol sebesar 0.194, nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini saat *pretest* dan *posttest*, tanpa diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif. Hasil analisis data *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000, dapat diinterpretasikan bahwa t hitung > t tabel (7.064 > 2.048) dan signifikansi 0.000 < 0.50. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan sosial antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisa data tersebut menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima, yaitu "*Cooperative play* dalam bentuk

permainan konstruktif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini (ada perbedaan keterampilan sosial anak usia dini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diterapkannya *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif pada kelompok eksperimen di Taman Kanak-Kanak PKK Pelambuan Banjarmasin)".

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Wolfberg, Dewitt, Young, dan Nguyen (2015) yang menyatakan bahwa anak yang diberi kesempatan di dalam kelas untuk melakukan permainan konstruktif secara kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak, anak akan melakukan hubungan timbal balik dan interaksi selama bermain dengan temannya dengan terkoordinasi untuk mencapai suatu tujuan dalam permainan tersebut. Dalam situasi kooperatif, individu berusaha mencari hasil yang bermanfaat pada diri mereka sendiri dan manfaat bagi semua anggota kelompok lainnya. Melalui permainan ini anak-anak bereksperimen, merasakan, dan membayangkan apa yang harus dilakukan selama permainan berlangsung. Anak-anak otomatis berinteraksi dengan orang lain, membangun keterampilan kooperatif dan meningkatkan kemampuan anak untuk mempertahankan hubungan sosial dengan orang lain (Duque, Martins, & Clemente, 2016). Penerapan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif membuat subjek pada kelompok eksperimen mampu belajar berbagi ide dan saling menghargai perbedaan pendapat untuk memecahkan suatu masalah dan melatih kerjasama dengan teman sebaya untuk mencapai tujuan, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, hanya belajar di kelas seperti biasa. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian Ramani & Brownell (2014) yang mengatakan bahwa bermain sosial dan kooperatif dapat meningkatkan pengetahuan anak untuk melakukan interaksi kooperatif dan bekerjasama dengan teman sebaya.

Ariyani, Ngadino, & Palupi (2014) mengatakan bahwa *cooperative play* terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman non-verbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi verbal dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain kooperatif. Permainan ini berorientasi pada pengembangan kemampuan bekerjasama dan sosialisasi diri anak yang bertujuan untuk membangun pola perilaku taat aturan, tahu aturan, membangun kerjasama, persahabatan, empati, berbagi, dan menolong.

Selanjutnya, subjek dalam penelitian ini ialah anak usia dini usia 5-6 tahun. Santrock (2012) menyatakan bahwa aspek perkembangan sosial anak usia dini memiliki

karakteristik antara lain berinteraksi dengan teman sebaya, baik secara positif maupun negatif, menyesuaikan diri dengan keadaan sosial dan keadaan yang tidak menyenangkan, mulai menyesuaikan diri dengan keadaan yang lebih baik ketika masuk sekolah. Pengalaman sosial sangat menentukan dan berpengaruh pada proses perkembangan selanjutnya. Sebagian besar subjek telah mampu untuk bermain secara kooperatif bersama temannya, mampu bekerjasama, menerima pendapat orang lain, misalnya dengan berdiskusi saat bermain untuk menentukan hal apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan saat bermain, dan saling mendengarkan pendapat antar teman satu kelompok. Sejalan dengan Panella, Walker, Degnan, Fox, & Henderson (2015) bahwa *cooperative play* dapat mengajarkan anak keterampilan yang dibutuhkan saat berinteraksi dengan orang lain.

Peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen yaitu 24.93 dan 46.4. Terdapat peningkatan rerata sebanyak 21.47. Selanjutnya peningkatan rerata *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yaitu 23.6 dan 25.13. Terdapat peningkatan rerata sebanyak 1.53. Berdasarkan kedua hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan berupa *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif memiliki peningkatan rerata yang lebih besar dari kelompok kontrol. *Cooperative play* terjadi apabila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain (Ariyani, Ngadino, & Palupi, 2014). Sejalan dengan hasil penelitian dimana subjek pada kelompok eksperimen sebagian mengaku sangat menyukai permainan yang diterapkan di kelas mereka. Bermain secara kooperatif dan mendapatkan tugas kelompok saat bermain membuat subjek lebih banyak melakukan interaksi dengan teman lainnya, dan saling bantu membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Dibandingkan dengan ketika hanya belajar seperti biasa, subjek hanya fokus pada tugas individu yang diberikan oleh guru dan tidak terlalu memperdulikan teman lainnya. Hal ini terbukti dari nilai atau skor peningkatan kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan menggunakan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif memiliki peningkatan keterampilan sosial yang lebih tinggi dibandingkan peningkatan yang ada pada kelompok kontrol.

Peningkatan keterampilan sosial setelah diberikan perlakuan berupa *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif pada kelompok eksperimen karena keterampilan sosial merupakan kemampuan individu

untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat (Perdani, 2014). Pernyataan tersebut dirasa cocok dengan *cooperative play*. *Cooperative play* mampu meningkatkan kemampuan subjek dalam keterampilan komunikasi, bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok, saling membantu, mendengarkan pendapat orang lain, dan berani memberikan pendapat kepada orang lain.

Hasil keterampilan sosial berupa nilai *pretest* pada kelompok eksperimen menunjukkan 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) sangat rendah, 5 subjek (33.33%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) rendah, sedangkan 4 subjek (26.67%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) sedang. Skor *posttest* pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan, skor menunjukkan 1 subjek (6.67%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) rendah, 2 subjek (13.33%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) sedang, sedangkan 12 subjek (80%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) tinggi. Sedangkan pada skor *pretest* kelompok kontrol menunjukkan 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) kategori sangat rendah, 6 subjek (40%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) kategori rendah, sedangkan 3 subjek (20%) memiliki keterampilan sosial (skor *pretest*) sedang. Sedangkan Skor *posttest* pada kelompok kontrol menunjukkan 3 subjek (20%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) kategori sangat rendah, 10 subjek (66.67%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) kategori rendah, 2 subjek (13.33%) memiliki keterampilan sosial (skor *posttest*) kategori sedang. Berdasarkan kategori data tersebut, secara umum terdapat peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen setelah diebrikan perlakuan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif serta tidak adanya peningkatan yang signifikan dari subjek penelitian pada kelompok kontrol.

Keterampilan sosial adalah tingkah laku yang didapatkan dari hasil belajar. Anak dengan keterampilan sosial yang baik akan mampu mengungkapkan perasaan baik secara positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain (Merrel & Gimpel, 2014). Skor keterampilan sosial diukur pada saat pemberian *pretest* dan *posttest*. Dimensi keterampilan sosial yaitu hubungan dengan teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku asertif (Merrel & Gimpel, 2014). Peningkatan keterampilan sosial dalam dimensi hubungan dengan teman sebaya dimana subjek mampu memuji atau menasihati teman, menawarkan bantuan kepada teman,

bermain bersama teman, memberikan pertolongan kepada orang lain, dan mendengarkan orang lain berbicara. Manajemen diri yang meningkat berupa mengikuti aturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik, dan mampu untuk mengontrol emosianya. Kemampuan akademis yang meningkat adalah subjek lebih mendengarkan arahan guru dengan baik dibandingkan sebelum diberi perlakuan pada subjek kelompok eksperimen dan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Kepatuhan meningkat pada subjek kelompok eksperimen berupa dapat mengikuti peraturan, menggunakan waktu dengan baik dan membagikan sesuatu kepada orang lain, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang masih banyak mengerjakan tugas dari guru melebihi batas yang waktu yang telah diberikan, dan sering ribut dikelas saat guru menjelaskan pelajaran dan kurang mematuhi peraturan yang diberikan. Sedangkan perilaku asertif yang meningkat adalah subjek berani mengemukakan pendapatnya kepada orang lain, dan menunjukkan hasil saat menyelesaikan tugas, dibandingkan dengan kelompok kontrol, masih banyak subjek yang terlihat malu-malu untuk menunjukkan hasil pekerjaannya baik kepada guru ataupun kepada peneliti.

Ada tujuh faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial, yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan/sekolah, dan persahabatan dan solidaritas kelompok (Septiyani, Sukarti, & Indirawati, 2007). Faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan keterampilan sosial pada subjek penelitian yaitu rekreasi, subjek pada kelompok eksperimen keterampilan sosialnya meningkat karena para subjek mendapatkan hal baru yang menarik perhatian mereka yaitu dengan melakukan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif sehingga subjek terlepas dari rasa capek, bosan, dan monoton, dan hal ini tidak didapatkan oleh para subjek kelompok kontrol, sehingga tidak terlalu memberikan pengaruh pada keterampilan sosial subjek. Faktor lainnya adalah persahabatan dan solidaritas kelompok, selama pemberian perlakuan pada subjek kelompok eksperimen, terdapat proses belajar untuk saling bekerjasama dan mendahulukan kepentingan kelompok, sehingga anak-anak menjadi terbiasa, dan keterampilan sosial mereka meningkat, hal ini tidak terlihat pada subjek kelompok kontrol dimana mereka tidak diberikan perlakuan.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pengaruh dari luar sekolah seperti lingkungan keluarga di rumah. Selanjutnya, penelitian ini memerlukan waktu yang panjang dan biayapendukung penelitian yang cukup banyak, serta penelitian ini melibatkan banyak pihak diantaranya guru dan *observer* sehingga sulit untuk

menyamakan persepsimengetahui pelaksanaan penelitian yang tepat dikarenakan waktu yang terlalu singkat. Saat hari-hari pertama para *observer* kesulitan memahami operasional pelaksanaan observasi *pretest*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian studi eksperimen tentang penerapan *cooperative play* dalam bentuk permainan konstruktif untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak PKK Pelambuan Banjarmasin ada perbedaan peningkatan keterampilan sosial subjek diantara kelompok eksperimen (diterapkan *cooperative play*) dan kelompok kontrol (tidak diterapkan *cooperative play*). Nilai *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan keterampilan sosial subjek diantara kelompok eksperimen (diterapkan *cooperative play*) dan kelompok kontrol (tidak diterapkan *cooperative play*) pada penelitian ini yaitu dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 pada keterampilan sosial subjek, yang lebih rendah dibandingkan dengan nilai signifikansi 0.05. Hal ini terlihat pula pada hasil beda rerata peningkatan keterampilan sosial yaitu peningkatan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen memiliki 21.47 yang lebih besar dari kelompok kontrol yaitu 1.53. *Cooperative play* dapat memfasilitasi subjek dalam meningkatkan keterampilan sosial baik dalam bentuk kemampuan subjek dalam keterampilan komunikasi, bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok, saling membantu, mendengarkan pendapat orang lain, dan berani memberikan pendapat kepada orang lain.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan keterbatasan-keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut: Bagi orang tua/wali siswa TK PKK Pelambuan Banjarmasin dapat membimbing siswa dalam menerapkan keterampilan sosial baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah. Dengan menerapkan keterampilan sosial yang baik siswa diharapkan mampu berinteraksi sosial secara positif.

Bagi guru dan tenaga pengajar lain di TK PKK Pelambuan Banjarmasin dapat menerapkan pengajaran dengan cara yang lebih efektif dan memperhatikan kebutuhan siswa dalam proses belajar serta dapat menggunakan *cooperative play* untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian-penelitian yang berubungan dengan metode bermain selain *cooperative play*, seperti *pretend play* dan *social play* dengan berfokus pada pendekatan psikologi,

serta lebih banyak meneliti mengenai faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi* Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bobzien, J., Richels, C., Raver, S. A., Hester, P., Browning, E., & Morin, L. (2013). An Observational Study of Social Communication Skills in Eight Preschoolers With and Without Hearing Loss During Cooperative Play. *Journal of Early Childhood Education*, 4(1), 339-346.
- Bundy, A. C., et al. (2011). The Sydney Playground Project: Popping The Bubblewrap – Unleashing The Power of Play: A Cluster Randomized Controlled Trial of A Primary School Playground-Based Intervention Aiming to Increase Children's Physical Activity and Social Skills. *Journal of BMC Public Health*, 11(680)
- Diyenti, A. K. (2017). Pengaruh Bermain Kooperatif terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Aisyah Barulak. *Jurnal Publikasi Universitas Negeri Padang*.
- Duque, I., Martins, F. M. L., & Clemente, F. M. (2016). Outdoor Play and Interaction Skills in Early Childhood Education: Approaching for Measuring Using Social Network Analysis. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(4).
- Hapsari, I. I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Kusumastuti, A. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di Tk Aba Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6).
- Merrel, K. W., & Gimpel, G. A. (2014). *Social Skills of Children and Adolescents*. New York: Psychology Press.
- Penela, E. C., Walker, O. L., Degnan, K. A., Fox, N. A., & Henderson, H. A. (2015). Early Behavior Inhibition and Emotion Regulation Pathways Toward Social Competence in Middle

Childhood. *Journal of Child Dev*, 86(4), 1227-1240.

Perdani, P. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1).

Rahmawati, I., Yusuf, A., & Krisnana, I. (2010). *Cooperative Play* Memengaruhi Interaksi Sosial Anak Dengan Gejala Kepribadian Introversi. *Jurnal Ners*, 5(1).

Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development Perkembangan Masa Hidup* Edisi 13 Jilid 1. Jakarta: Erlangga

Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and Quasi-Experimental Design: For Generalized Causal Inference*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks

Subagyo, P. (2010). *Statistika Terapan*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta