



## PENERAPAN *COOPERATIVE PLAY* PADA ANAK USIA DINI

Risma Khoirun Nisak\*, Anayanti Rahmawati, Nurul Shofiatin Zuhro  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
Corresponding author: [rismakhoirunn06@gmail.com](mailto:rismakhoirunn06@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menerapkan metode *cooperative play* untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam menguji validitas data yaitu menggunakan Teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data berupa data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif komparatif dan analisis data kualitatif menggunakan analisis data interaktif. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Tahapan pelaksanaan metode *cooperative play* meliputi: (1) Tahap perencanaan yaitu membuat lembar observasi anak, menyiapkan media, menyiapkan instrument penilaian, peraturan dalam bermain dan RPPH. (2) Tahap pelaksanaan dilakukan setelah anak memahami aturan dalam bermain dan pembagian tugas yang diberikan oleh kelompoknya. (3) Tahap pengamatan dilakukan untuk mengamati keadaan dan tingkah laku anak bermain *cooperative play*. (4) Tahap refleksi berupa evaluasi dari permainan yang telah diterapkan pada anak. Manfaat penerapan metode *cooperative play*, dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, yang menjadikan anak mudah dalam bersosialisasi terhadap temannya dan diterima dalam kelompok bermainnya.

**Kata Kunci:** *Cooperative play; anak usia dini*

### ABSTRACT

The purpose of this study is to apply cooperative play methods to improve social skills in early age. The approach of this study is to use a qualitative and qualitative approach with class research types. Data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The techniques used in testing data validity are used to use source triangulation and triangulation techniques. Data analysis techniques are quantitative data analysis uses comparative analysis and qualitative data analysis using interactive analysis of the qualitative data analysis is interactive data analysis. Studies indicate that the application of cooperative play methods can improve social skills at an early age. The application of cooperative play methods involves: (1) The planning stage of making child observation sheets, preparing media, preparing instruments of judgment, rules in play and RPPH. (2) Performing the method of cooperative play after understanding the rules and distribution of tasks given by his group. (3) The observation is done to observe the state and conduct of the cooperative play. (4) a reflection of the performance of child's play. The benefit of cooperative play methods can improve the child's skills, making it easy to be socialized and acceptable in his group.

**Keywords:** *Cooperative play; early age child*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini, sebagai pondasi yang memiliki peran penting untuk perkembangan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tua maupun orang yang berada dilingkungan sekitar anak. Pentingnya dalam memberikan stimulasi dan rangsangan yang *positive* bagi anak menjadikan anak tumbuh dan berkembang dengan baik.

Melalui pendidikan anak usia dini, perkembangan anak akan lebih optimal karena, aspek perkembangan anak akan terbentuk, salah satunya aspek sosial. Upaya mengembangkan aspek sosial, dibutuhkan anak dalam meningkatkan keterampilan sosial. Meningkatnya keterampilan sosial pada anak, akan terciptanya hubungan anak satu dengan anak yang lainnya, sehingga memudahkan anak untuk beradaptasi dengan

lingkungannya. Keterampilan sosial merupakan kemampuan anak dalam berinteraksi terhadap orang lain, baik melalui tulisan, ucapan, maupun isyarat anggota tubuh agar mudah dipahami (Yuliatiningsih et al., 2016). Keterampilan sosial anak memiliki peran penting untuk memosisikan diri anak agar dapat diterima oleh teman yang berada di lingkungan anak. Penguasaan keterampilan sosial dapat dipraktikkan langsung melalui interaksi atau berkumpul bersama dengan teman melalui aktivitas bermain. Aktivitas bermain, memberikan pengaruh besar terhadap anak dalam mengembangkan keterampilan sosialnya.

Metode pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini dapat dilakukan melalui *cooperative play*. Hasil pengamatan mengenai metode *cooperative play*, dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak, sehingga menumbuhkan perilaku prososial seperti halnya berbagi, membantu temannya, menghargai temannya dan sebagainya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial dengan menggunakan metode *cooperative play* pada anak usia dini.

### **Metode Cooperative Play**

*Cooperative play* adalah permainan yang membutuhkan Kerjasama antar kelompok yang didalamnya terdapat pembagian tugas (Shalehah et al., 2018). Berbagai jenis permainan yang digunakan dalam menerapkan metode ini diantaranya permainan mami (mari mikir) anak diajak untuk menyusun *puzzle*, susunlah aku anak diajak untuk menyusun gambar cerita dan mewarnai, *form the earth* anak diajak untuk membuat bumi dari *playdough*, *my zoo* anak diajak untuk membuat kebun binatang dari balok, rintangan susun anak diajak untuk menyusun persegi menuju garis *finish* dan dimana tempatku anak diajak untuk meletakkan gambar yang dibawanya untuk diletakkan di wadah yang sesuai dengan mata ditutup.

Ciri-ciri kegiatan *cooperative play*, meliputi anak yang masih duduk dibangku non formal yang mulai menunjukkan keberaniannya bergabung bersama dalam bermain, adanya interaksi antar teman sebaya, anak belajar bekerjasama antar anggota kelompoknya, adanya aturan dalam bermain, terdapat peran atau tugas dalam bermain, menggunakan kemampuan keterampilan sosial dan bergabung pada kegiatan permainan (Prabandari et al., 2019).

Beberapa manfaat yang dapat diambil pada kegiatan *cooperative play* adalah adanya sikap Kerjasama dan sosial anak yang dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Perilaku menunjukkan sikap kompromi, menasehati teman Ketika ada yang mengejek, bergantian dengan teman, memiliki rasa kasihan jika hal buruk terjadi pada temannya dan perilaku prososial lainnya dapat meningkat melalui kegiatan ini.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Marsudisiwi Surakarta yang berlangsung selama 6 bulan yaitu Bulan Januari 2023 hingga Bulan Juni 2023. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A TK Marsudisiwi Surakarta yang berjumlah 15 anak. Data yang diperoleh penelitian yaitu data hasil observasi mengenai perilaku keterampilan sosial anak pada saat melakukan kegiatan *cooperative play*. Sumber data yang digunakan peneliti terdiri dari sumber data primer yang diperoleh dari narasumber yaitu anak dan guru kelompok A TK Marsudisiwi Surakarta dan sumber data sekunder yang diperoleh melalui berbagai arsip atau dokumen. Teknik pengumpulan data didapat dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi Teknik. Analisis

data menggunakan analisis interaktif yang terdiri dari 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Prihantoro & Hidayat, n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data wawancara, observasi dan dokumentasi dianalisis sesuai dengan pelaksanaan metode *cooperative play* di TK Marsudisiwi Surakarta. Tindakan siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan, dengan metode *cooperative play* menggunakan permainan mami (mari mikir) pada pertemuan pertama dan permainan susunlah aku pada pertemuan kedua. Tindakan siklus 2 terdiri dari 2 pertemuan, dengan metode *cooperative play* menggunakan permainan *form the earth* pada pertemuan pertama dan permainan *my zoo* pada pertemuan kedua. Tindakan siklus 3, dengan metode *cooperative play* menggunakan permainan rintangan susun pada pertemuan pertama dan permainan dimana tempatku pada pertemuan kedua.

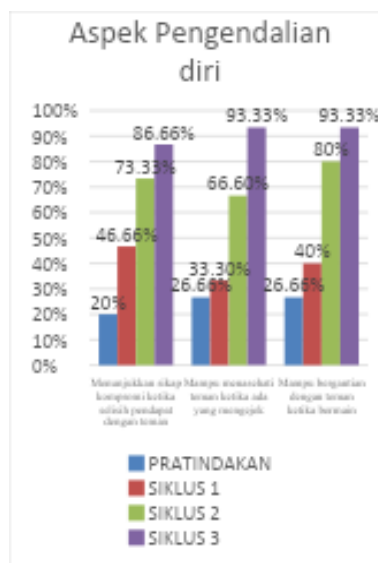
Kegiatan *cooperative play* bagi anak ada empat tahap yang harus dilakukan diantaranya menurut Masitoh (2005) meliputi: a) Kegiatan persiapan yang dirancang sesuai dengan kondisi sekolah. Guru merancang kegiatan *cooperative play* yang dapat menarik perhatian anak agar anak tidak bosan, sehingga peneliti menciptakan permainan-permainan yang menarik bagi anak. Setiap pertemuan, menggunakan berbagai jenis permainan yang berbeda-beda. Guru mempersiapkan RPPH dan media yang digunakan dalam bermain, misalnya permainan mami (mari mikir) membutuhkan media *puzzle* dengan mengajak anak untuk menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, permainan susunlah aku guru mempersiapkan media gambar dengan mengajak anak untuk menyusun gambar menjadi sebuah cerita, permainan *form the earth* mempersiapkan media playdough untuk membentuk bumi. Permainan *my zoo* mempersiapkan media balok mengajak anak membuat bangunan kebun binatang. Permainan rintangan susun mempersiapkan media kotak persegi dari kardus untuk membuat jalan dengan menyusun kardus persegi tersebut sampai finish. Permainan dimana tempatku menyiapkan media gambar mengajak anak untuk diletakkan di wadah yang sesuai dengan tempatnya dengan mata tertutup. Selain mempersiapkan media, peneliti membuat aturan bermain agar permainan berjalan dengan lancar dan mempersiapkan lembar observasi pada anak ketika melaksanakan kegiatan *cooperative play*.

Kegiatan awal yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan, yaitu anak berbaris di halaman sekolah untuk mengikuti kegiatan fisik motorik, selanjutnya guru mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas dan membangkitkan semangat anak dengan tepuk tangan dan apersepsi terlebih dahulu mengenai kegiatan yang akan dilakukan anak. Sedangkan, pada kegiatan inti, guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, sesuai dengan aturan dalam permainan tersebut dan menjelaskan aturan dalam bermain selanjutnya mencotohkan. Anak secara berkelompok mengerjakan tugas atau perannya masing-masing sesuai dengan pembagian kelompok yang telah disepakati. Kemudian, di kegiatan akhir, guru mengkondisikan anak dengan bernyanyi bersama dan menanyakan perasaan mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

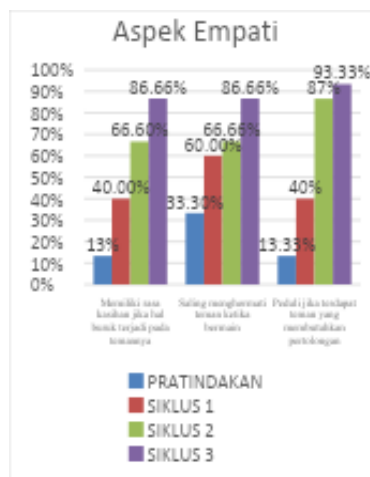
Hasil observasi pada siklus 1, menggunakan permainan “mami” (mari mikir) dan susunlah aku. Terdapat peningkatan keterampilan sosial anak, meskipun belum sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan. Berdasarkan grafik perbandingan presentase pratindakan dan siklus 1, keterampilan sosial anak meningkat dengan presentase rata-rata dari 43,377% menjadi 67,73%.

Hasil observasi pada siklus 2, menggunakan permainan form the earth dan my zoo. Terdapat peningkatan keterampilan sosial anak dengan rata-rata presentase 82,22%. Indikator yang telah dicapai anak atau yang sudah mengalami ketuntasan diantaranya: (1) mampu bergantian dengan teman Ketika bermain, (2) saling menghormati teman Ketika bermain, (3) mampu bertanya Ketika belum memahami informasi guru, (4) mampu menasehati teman yang agresif, (5) menyelesaikan pekerjaan bermain dengan tepat waktu, (6) mematuhi aturan dalam bermain.

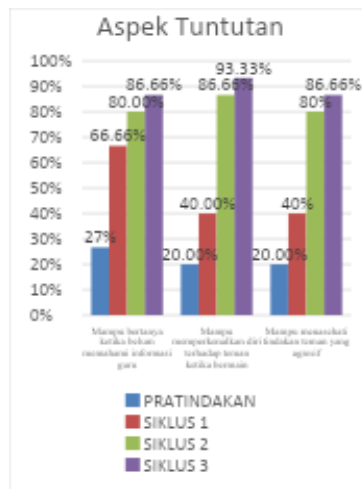
Hasil observasi pada siklus 3, menggunakan permainan rintangan susun dan dimana tempatku. Terdapat peningkatan keterampilan sosial anak dengan presentase rata-rata 91,288%. Indikator yang telah ditetapkan pada penelitian ini anak sudah sangat baik, sehingga terdapat peningkatan hasil observasi dari siklus sebelumnya. Siklus ke 3 ini, telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan yaitu 80%, sebanya 13 anak sudah tuntas, dan 2 anak belum tuntas. Anak yang belum tuntas, selanjutnya akan dikembalikan kepada gurunya untuk diberikan treatment lebih lanjut. Berikut grafik perbandingan presentase pada setiap aspek keterampilan sosial.



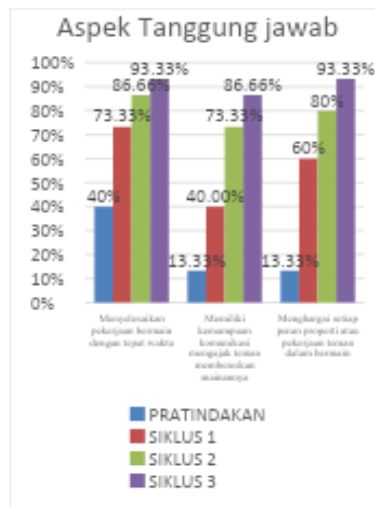
Gambar 1. Grafik Presentase Pada Aspek Pengendalian Diri



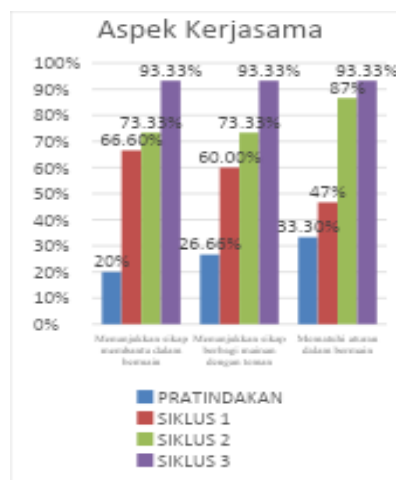
Gambar 2. Grafik Presentase Pada Aspek Empati



Gambar 3. Grafik Presentase pada Aspek Tuntutan



Gambar 4. Grafik Presentase Pada Aspek Tanggung Jawab



Gambar 5. Grafik Presentase Pada Aspek Kerjasama

Penelitian ini, penggunaan media untuk kegiatan *cooperative play* sangat penting dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini yang masih memiliki

konsep belajar sambil bermain (Ii, n.d.). Penerapan metode *cooperative play* terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial pada kelompok A TK Marsudisiwi Surakarta, sejalan dengan pendapat Hanna Choirunnisa Aziz, “melalui *cooperative play* akan terjadi interaksi sosial dengan teman dan memiliki peran masing-masing anak dalam bermain, membiasakan anak memiliki sikap saling tolong menolong, memahami dan menghargai antar teman kelompok sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak” (Aziz, 2022). Hal tersebut juga dibuktikan dengan peningkatan jumlah presentase anak pada hasil penilaian unjuk kerja dalam setiap siklusnya dan hasil wawancara terhadap guru bahwa keterampilan sosial pada kelompok A TK Marsudisiwi Surakarta telah menunjukkan peningkatan melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan oleh guru dan peneliti yaitu minimal 80% dari jumlah peserta didik pada setiap indikatornya.

**Pada indikator pertama, menunjukkan sikap kompromi ketika selisih pendapat dengan teman,** sebelumnya masih rendah karena banyak anak yang berselisih jika tidak sesuai dengan keinginannya. Metode *cooperative play* yang dilakukan secara berulang-ulang melalui enam kali pertemuan, anak telah mampu menunjukkan sikap kompromi, dengan presentase jumlah anak yang tuntas sebesar 86,66%, terbukti ketika anak bermain dan melihat temannya sedang berebut mainan, anak lainnya mampu menjadi jalan tengah untuk melerainya, sedangkan presentase jumlah anak yang belum tuntas menunjukkan sikap kompromi ketika selisih pendapat dengan teman sebesar 13,33% yaitu anak belum mampu dan masih acuh dalam menunjukkan sikap kompromi ketika selisih pendapat dengan teman, masih suka menang sendiri, untuk mengatasi hal tersebut guru dapat memberikan pemahaman lebih secara individu dan memberikan *treatment* tersebut hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator kedua, mampu menasehati teman ketika ada yang mengejek,** pada indikator ini jika terdapat anak yang mengejek, seperti halnya memanggil bukan dengan namanya, teman yang mendengarnya sudah bisa membela temannya, dan beberapa anak memberitahukan perbuatan tidak terpuji tersebut kepada gurunya. Presentase jumlah anak yang tuntas pada indikator ini sebesar 93,33%, sedangkan presentase anak yang belum tuntas pada indikator mampu menasehati tindakan teman yang mengejek sebesar 6,66%, yaitu anak belum mampu dan masih tidak peduli jika ada temannya yang mengejek, anak lebih fokus pada kegiatannya sendiri dari pada mengurus temannya. Mengatasi hal tersebut, guru dapat memberikan perhatian khusus kepada anak tersebut, untuk selalu peka terhadap situasi disekitar anak, jika ada teman yang berantem, saling mengejek, mengingatkan kepada anak untuk melerainya dan mengajarkan untuk menasehati anak tersebut.

**Indikator ketiga, mampu bergantian dengan teman ketika bermain,** pada tindakan siklus 1 masih banyak dijumpai anak yang menang sendiri, terlihat anak yang ingin selalu menjadi nomer satu, semisal ditunjuk gurunya untuk maju kedepan saling berebut meskipun guru sudah menunjuk salah satu anak. Presentase jumlah anak yang tuntas pada indikator ini sebesar 93,33%, terbukti setelah dilakukan tindakan secara berulang-ulang anak mampu bergantian dengan temannya dan jika mengambil sesuatu seperti halnya balok, *playdough* anak mampu untuk mengantri, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,6%, yaitu anak belum mampu bergantian dengan teman ketika bermain. Mengatasi hal tersebut, guru dapat memberikan pemahaman lebih kepada anak tersebut jika terdapat anak yang ingin menang sendiri melalui memberikan arahan secara langsung dan memberikan *treatment* hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator keempat, memiliki rasa kasihan jika hal buruk terjadi pada temannya,** pada indikator ini anak belum memiliki rasa kasihan, terlihat jika ada temannya yang diejek, jatuh pada saat bermain, masih ada anak yang menertawakan dan tidak peduli. Presentase jumlah anak yang tuntas indikator ini sebesar 86,6% terbukti setelah dilakukan tindakan berulang-ulang, pada saat anak bermain *form the earth* terdapat anak yang menangis karena berebut media *playdough* yang sebelumnya telah dibagi secara rata oleh kelompoknya, akan tetapi anak tersebut mampu menasehatinya, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 13,3% yaitu anak belum mampu menunjukkan sikap memiliki rasa kasihan jika hal buruk terjadi pada temannya, untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan pemahaman kepada anak untuk saling memahami apa yang sedang terjadi pada temannya. Jika hal buruk terjadi kepada temannya mengajarkan kepada anak untuk segera menolongnya dan guru memberikan *treatment* tersebut hingga anak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator kelima, saling menghormati teman ketika bermain,** pada indikator ini anak belum mampu menghormati teman, terbukti pada saat bermain mami (mari mikir) dengan menyusun *puzzle*, terdapat anak yang masih suka menyalahkan temannya, jika dalam menyusun kepingan *puzzle* salah. Presentase anak yang tuntas pada indikator ini sebesar 86,6% anak sudah mampu menghormati teman ketika bermain, hal itu terlihat pada tindakan siklus 2 dimana anak mampu menghormati pembagian tugas yang diberikan kelompoknya, mampu menghormati karya temannya. Sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 13,3% yaitu anak belum mampu menunjukkan sikap saling menghormati teman ketika bermain. Mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya memberikan *treatment* tersebut hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator keenam, peduli jika terdapat teman yang membutuhkan pertolongan,** sebelumnya masih rendah, karena banyak ditemui anak yang tidak saling membantu dalam menyelesaikan permainan dalam bermain mami dan susunlah aku pada siklus 1. Metode *cooperative play* yang dilakukan secara berulang-ulang, anak telah mampu menunjukkan sikap peduli jika terdapat teman yang membutuhkan pertolongan, dengan presentase jumlah anak yang tuntas 93,3%, terbukti pada tindakan siklus 3, terdapat anak yang ingin mengambil balok di lemari dan tidak sanggup mengambilnya, setelah temannya mengetahui hal tersebut, anak lain mengambilkan kursi agar temannya dapat mengambil balok. Selain itu, ketika bermain *my zoo* ada teman yang belum mendapatkan media gambar, mengetahui hal tersebut anak menghampiri gurunya untuk memintakan media gambar binatang. Presentase jumlah anak yang belum tuntas sebesar 6,6%, yaitu anak belum mampu menunjukkan sikap kepedulian terhadap teman yang membutuhkan pertolongan, untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan *treatment* kepada anak tersebut hingga anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator ketujuh, mampu bertanya ketika belum memahami informasi guru,** pada indikator ini, sebelumnya kemampuan anak dalam memahami informasi masih rendah, terbukti pada siklus 1, anak yang belum memahami informasi bermain tanpa mengetahui aturan dan sesuai dengan keinginannya sendiri. Metode *cooperative play* yang dilakukan secara berulang-ulang mampu menunjukkan sikap bertanya ketika belum memahami informasi guru, dengan presentase jumlah anak yang tuntas sebesar 86,6% terbukti pada saat akan memulai kegiatan bermain pada siklus 2, banyak anak yang bertanya jika belum memahami petunjuk dalam bermain, baik bertanya kepada gurunya maupun temannya, sedangkan presentase jumlah anak yang belum tuntas sebesar 13,3% yaitu anak belum mampu bertanya ketika belum memahami informasi

karena masih malu-malu. Mengatasi hal tersebut, perlu adanya pendekatan guru terhadap anak untuk diberikan motivasi agar anak lebih berani sehingga mudah bersosialisasi dengan temannya.

**Indikator kedelapan, mampu memperkenalkan diri terhadap teman ketika bermain**, sudah mulai baik, meskipun masih ada beberapa anak yang sudah saling kenal, akan tetapi tidak mau ikut bergabung dalam bermain. Metode *cooperative play* yang dilakukan secara berulang-ulang mampu meningkatkan indikator ini, dengan jumlah presentase anak yang tuntas sebesar 93,3% terbukti dengan anak sudah saling bersatu dalam mengikuti suatu kegiatan dengan penuh keakraban, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,66%. Mengatasi hal tersebut, guru perlu memberikan pendekatan khusus untuk memberikan motivasi dalam membangun kepercayaan diri anak.

**Indikator kesembilan, mampu menasehati tindakan teman yang agresif**, sudah mulai baik akan tetapi belum mencapai indikator ketuntasan pada saat siklus 1, pada saat kegiatan bermain masih ada anak yang rebutan media, rebutan barisan sehingga anak ingin untuk mencelakai temannya dengan memukul menggunakan tangan dan sebagainya, teman yang melihat tidak melerainya, fokus pada kegiatannya masing-masing. Metode *cooperative play* yang dilakukan secara berulang-ulang mampu meningkatkan indikator menasehati tindakan teman yang agresif, dengan jumlah presentase anak yang tuntas sebesar 86,66%, terbukti jika ada anak yang berantem, ada kepedulian terhadap temannya baik dengan dinasehati atau memberitahukan kepada gurunya, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 13,3%. Mengatasi hal tersebut guru memberikan pendekan kepada anak tersebut dan diberikan pembiasaan dengan memberikan contoh menasehati temannya jika ada yang berperilaku agresif.

**Indikator kesepuluh, menyelesaikan pekerjaan bermain dengan tepat waktu**, pada indikator ini anak belum mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu, jika guru menyuruh untuk mengumpulkan anak menghiraukan perintah dari guru dan masih ada yang tidak mau mengikuti kegiatan. Presentase anak yang tuntas sebesar 93,3%, anak sudah mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan perannya yang telah dibagi dengan kelompoknya, dan jika guru mengingatkan waktu kegiatan hamper habis, anak berusaha untuk segera menyelesaikan, sehingga tidak melupakan tanggung jawabnya, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,6% yaitu anak belum mampu menyelesaikan peerjaan bermain dengan tepat waktu. Mengatasi hal tersebut, guru selalu mengingatkan kepada anak, jika kegiatan selesai sesuai dengan jam aturan yang telah ada.

**Indikator kesebelas, memiliki kemampuan komunikasi mengajak teman membereskan mainannya**, pada indikator ini belum terlihat. Jika anak membereskan mainannya setelah bermain, harus diingatkan oleh gurunya dan itupun hanya beberapa anak yang mau membereskan mainannya, jadi untuk kemampuan komunikasi dalam mengajak bermain kurang terlihat. Presentase anak yang tuntas indikator ini sebesar 86,6%, hal ini terbukti pada saat tindakan siklus 2, ketika anak bermain *form the earth* dan *my zoo* masih diingatkan guru untuk dibereskan mainannya, setelah selesai bermain dan anak-anak pun mengikuti petunjuk guru beberapa anak juga mampu mengajak temannya membereskan balok sesudah selesai bermain, sedangkan presentase anak yang belum tuntas sebesar 13,3% yaitu anak belum mampu memiliki kemampuan komunikasi mengajak teman membereskan mainannya. Mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya memberikan *treatment* kepada anak untuk mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator duabelas, menghargai setiap peran atau properti pekerjaan**

**teman ketika bermain**, pada indikator ini belum terlihat, anak belum dapat menghargai setiap tugas yang diberikan. Presentase anak yang tuntas indikator ini sebesar 93,33%, hal ini terbukti pada saat anak bermain *form the earth* anak sudah mampu membagi tugas temannya dan masing-masing anak mau untuk menyelesaikan tugasnya, jika diberikan tugas untuk membentuk bumi, menghias bumi dan sebagainya anak akan melakukannya dan menghargai hasil karya temannya, begitu pun pada saat anak bermain *my zoo*. Presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,66% yaitu anak belum mampu memiliki kemampuan menghargai setiap peran atau properti pekerjaan teman ketika bermain. Mengatasi hal tersebut, guru perlu memberikan pemahaman khusus kepada anak untuk saling menghargai temannya dan diberikan *treatment* sampai anak mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator ketigabelas, menunjukkan sikap membantu dalam bermain**, sebelumnya pada indikator ini anak masih rendah dalam menunjukkan sikap membantu kepada temannya, karena kurangnya rasa peduli. Presentase anak yang tuntas pada indikator ini sebesar 93,3% hal ini terbukti pada indikator sebelumnya, jika anak selesai bermain dan membutuhkan bantuan untuk membereskan mainannya, anak tersebut mampu membantunya. Presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,6% yaitu anak belum mampu menunjukkan sikap membantu dalam bermain. Mengatasi hal tersebut, guru melakukan pendekatan khusus kepada anak tersebut untuk diberikan arahan agar muncul sikap kepedulian terhadap apa yang ada disekitar anak dan diberikan *treatment* untuk mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

**Indikator keempatbelas, menunjukkan sikap berbagi mainan dengan teman**, masih banyak yang berebut mainan atau media yang akan digunakan untuk bermain. Melalui metode *cooperative play* yang dilakukan secara terus menerus, pada tindakan siklus 2 presentase anak yang tuntas sebesar 93,3% terbukti ketika anak bermain *form the earth*, ada anak yang mendapatkan media *playdough* sedikit. Mengetahui hal tersebut anak yang ada disampingnya memberikan *playdough* sedikit kepada temannya. Presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,6% anak belum mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya. Mengatasi hal tersebut, guru memberikan pendekatan khusus kepada anak jika terdapat anak yang tidak mau berbagi mainan.

**Indikator kelimabelas, mematuhi aturan dalam bermain**, pada indikator ini belum terlihat. Anak ketika bermain masih saling berebut, menang sendiri dan bahkan ada yang sampai agresif kepada temannya seperti dengan indikator yang telah disampaikan sebelumnya. Melalui metode *cooperative play* yang dilakukan secara terus menerus, presentase anak yang tuntas sebesar 93,3% terbukti pada saat melakukan kegiatan bermain, mereka telah memahami aturan yang dibuat bersama sebelumnya sehingga kegiatan berjalan dengan lancar dan suasana kondusif. Presentase anak yang belum tuntas sebesar 6,6% anak belum mampu mematuhi aturan dalam bermain. Mengatasi hal tersebut, guru selalu mengingatkan kepada anak jika anak melanggar aturan dan memberikan *treatment* sampai anak mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada kelompok A TK Marsudisiwi Surakarta. Peningkatan keterampilan sosial dibuktikan dengan meningkatnya capaian tingkat keterampilan sosial anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Metode *cooperative play* yang digunakan dalam meningkatkan

keterampilan sosial anak meliputi permainan-permainan yang diciptakan oleh peneliti yaitu (1) Permainan mami (mari mikir) yang mengajak anak menyusun kepingan gambar *puzzle* untuk menjadi gambar yang utuh, (2) Permainan susunlah aku, yang mengajak anak menyusun gambar untuk menjadi sebuah alur cerita, (3) Permainan *form the earth* yang mengajak anak membuat bumi dari media *playdough*, (4) Permainan *my zoo*, yang mengajak anak membuat bangunan kebun binatang dengan menggunakan media balok, (5) Permainan rintangan susun, yang mengajak anak menyusun persegi kardus secara berkelompok untuk dibuat jalan menuju *finish* serta (6) Permainan dimana tempatku, yang mengajak anak meletakkan gambar yang dibawa untuk diletakkan sesuai dengan wadahnya, akan tetapi mata harus ditutup menggunakan kain dan teman yang satu kelompok memberikan arahan untuk memudahkan jalannya. Hasil akhir presentase rata-rata ketuntasan telah tercapai melebihi batas yang telah ditetapkan dengan jumlah ketercapaian sebesar 91,377%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, H. C. (2022). *Penerapan Permainan Kooperatif terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 5(October), 31–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Masitoh; Ocih Setiasih dan Heny Djoehaeni. (2005). Pendekatan belajar aktif di taman kanak-kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Prabandari, I. R., Fidesrinur, ;, Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Psikologi, F., & Pendidikan, D. (2019). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF. In *Jurnal AUDHI* (Vol. 1, Issue 2).
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (n.d.). *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)
- Shalehah, A., Syarif Hidayatullah, M., & Rachmah, D. N. (2018). 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
- Yuliatiningsih, N., Saporahayuningsih dan Sumarsih, S., & Saporahayuningsih, S. (2016). 91 MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI BERMAIN PEMBANGUNAN PADA ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B RAUDHATUL ATHFA HABIBILAH PEKIK NYARING BLOK III BENGKULU TENGAH. In *Jurnal Ilmiah Potensia* (Vol. 1, Issue 2).