

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF TEMA PEKERJAAN
PADA PESERTA DIDIK KELOMPOK A TK AISYIYAH SUMBER 3
BANJARSARI SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

Sayyida Sarah¹, Sutijan², Tri Budiharto³

Email: sarah.sayyida@yahoo.com

Abstract: *The purpose of this research is to improve social skills in kindergarten students A group Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Academic Year 2013/2014. This research is a form of action research by using two cycles with each cycle there are two meetings, and each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation and reflection. The subjects are kindergarten students in A group Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Academic Year 2013/2014 with the total of the students is 20 that consisting 12 boys and 8 girls. The data collection techniques used was observation, interviews, performance test and documentation. The validity of the data used was triangulation techniques. The analysis used was an interactive model analysis technique that consists of three components analysis of data reduction, data presentation, and conclusion or verification. Classroom Action Research results show that there is an increase in social skills through cooperative game method in kindergarten students A group Aisyiyah Sumber 3 Surakarta academic year 2013/2014, with the acquisition of the pre action completeness value reached 30%, then the action on the first cycle increased with completeness value reached 50% and the second cycle to 80%. Conclusion of this study is learning through cooperative game method can improve social skills in kindergarten students A group Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Academic Year 2013/2014.*

Keywords: *social skills, cooperative game method, theme of the job*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan, dan tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014 dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, unjuk kerja dan dokumentasi. Validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif pada peserta didik kelompok A di TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014, dengan perolehan nilai pada pratindakan nilai ketuntasan mencapai 30%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan dengan nilai ketuntasan mencapai 50% dan pada siklus II menjadi 80%. Simpulan penelitian ini adalah melalui metode bermain kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata kunci: keterampilan sosial, metode bermain kooperatif, tema pekerjaan

¹ Mahasiswa S1 PG PAUD FKIP UNS

² Dosen PGSD FKIP UNS selaku Pembimbing I

³ Dosen PGSD FKIP UNS selaku Pembimbing II

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Mutiah (2012: 6) “Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa, dan komunikasi”. Salah satu aspek perkembangan yang harus menjadi perhatian penuh dari pihak guru maupun orang tua adalah perkembangan sosial. Aspek sosial perlu dikembangkan karena pada dasarnya setiap peserta didik akan memerlukan bantuan orang lain dan akan hidup menjadi manusia sosial, namun dalam kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Oleh karena itu peserta didik harus memiliki keterampilan sosial pada dirinya. Berdasarkan hasil observasi pratindakan pada tanggal 10 Februari 2014 yang dilakukan oleh peneliti dari 20 peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 hanya 6 peserta didik atau 30% yang mendapatkan nilai tuntas (●), dan mendapat nilai tidak tuntas (○) sebanyak 14 peserta didik atau 70% . Itu artinya sebagian besar peserta didik belum memiliki keterampilan sosial yang baik.

Dari data hasil observasi pratindakan yang sudah dilakukan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik di TK Aisyiyah Sumber 3 belum terlihat tepat guna. Metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan sosial hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, dan metode bercerita. Metode-metode tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip belajar melalui bermain. Hurlock (1978) berpendapat bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bagi anak usia dini bermain adalah hal yang menyenangkan, melalui bermain dapat melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Disamping itu, proses pembelajaran di TK, guru menggunakan pendekatan tematik, dimana guru menggunakan suatu tema sebagai fokus dari kegiatan pembelajaran. Tema-tema belajar yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran tematik diambil dari lingkungan kehidupan sekitar anak. Hal ini dilakukan untuk mempermudah memberikan pembelajaran pada anak dan agar hasil pembelajaran di TK dapat tercapai dengan maksimal. Maka untuk menciptakan sebuah kondisi psikososial yang mantap pada peserta didik, guru bisa menggunakan metode bermain kooperatif dengan pembelajaran tematik karena materi pembelajaran menjadi dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami sekaligus menerapkannya dengan mudah, peserta didik dapat saling bekerja dalam kelompok hal ini dapat mengembangkan aspek keterampilan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Kooperatif Tema Pekerjaan Pada Peserta Didik Kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

Perumusan Masalah

Apakah penggunaan metode bermain kooperatif tema pekerjaan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik kelompok A di TK Aisyiyah Sumber 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun ajaran 2013/2014?

Tujuan Penelitian

Meningkatkan keterampilan sosial setelah diterapkan metode bermain kooperatif tema pekerjaan pada peserta didik kelompok A di TK Aisyiyah Sumber 3 Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun ajaran 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Seriati dan Hayati (2012: 4) menyatakan, “Keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguatan dalam hubungan interpersonal yang dilakukan”. Dengan keterampilan sosial, individu akan mampu menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial pula yang menyebabkan individu mampu mengemukakan pikiran dan perasaannya tanpa merasa malu ataupun merasa bersalah (Colhoun & Accocella dalam Kibtiyah, 2006).

Pentingnya keterampilan sosial dalam kehidupan individu terbukti dari adanya korelasi antara keterampilan sosial ini dengan kemampuan penyesuaian individu. Keterampilan sosial perlu di pelajari anak di Taman Kanak-Kanak yaitu membina dan menanggapi hubungan antar pribadi dengan anak lain secara memuaskan; tidak suka bertengkar, tidak ingin menangis, berbagi kue atau mainan, dan saling membantu, Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004). Krehbiel berpendapat bahwa keterampilan sosial merupakan komponen penting dalam keberhasilan hidup, dan pada anak keterampilan tersebut dibutuhkan untuk memiliki keterampilan lain dan belajar mengenai peran sosial (Istanti, 2008).

Metode bermain kooperatif adalah sebuah cara bermain dimana anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama dan kelompok serta berbagi peran (Craig & Kermis dalam Kibtiyah, 2006). Sapon dan Shevin menyatakan kelebihan metode bermain kooperatif antara lain: Permainan kooperatif dapat berguna mempromosikan interaksi sosial, antara lain: Melibatkan anak yang ditinggalkan (sendirian), memulai permainan dan mengajak anak lain untuk bermain, berbagi dan bergiliran, menyentuh anak lain dengan lembut, membantu anak lain yang jatuh atau mengalami kesulitan, berbicara manis dengan teman sekelas. Anak dapat belajar menghargai hak, perasaan, dan barang milik orang lain, serta belajar untuk bersabar menunda dan menanti giliran untuk melakukan sesuatu perbuatan (Kibtiyah, 2006).

Abimanyu (2008) berpendapat bahwa pembelajaran tematik yaitu kegiatan pembelajaran yang berdasarkan pusat topik tertentu, penelitian ini menggunakan tema pekerjaan, dari tema ini dikembangkan materi pelajaran yang berkaitan dengan pekerjaan (profesi), misalnya: profesi dokter, guru, nelayan, petani, polisi, pemadam kebakaran, tentara, perawat dan lain-lain.

Hasil Penelitian yang Relevan

1. Mariah Kibtiyah (2006) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Cooperative Games dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak taman kanak-kanak dan melihat perbedaan keterampilan sosial kelompok yang mendapat perlakuan kooperatif dengan yang tidak mendapat perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak TK.
2. Yulia Siska (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini”. Penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak melalui penerapan metode bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara yang cukup besar
3. Prista Yuni Istanti (2008) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Keterampilan Sosial Anak yang Bermain dengan Permainan yang Bersifat Soliter dengan Anak yang

Bermain dengan Permainan yang Bersifat Kooperatif". Hasil penelitian dari uji beda t.test diperoleh nilai $t = 2,299$ ($p < 0,05$) yang berarti ada perbedaan keterampilan sosial yang signifikan antara anak yang bermain dengan permainan yang bersifat soliter dan anak yang bermain dengan permainan kooperatif.

Dari ketiga penelitian diatas dapat disimpulkan pembeda dari penelitian yang dilakukan kali ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah terletak pada jenis penelitian dan pada (variabel X) dengan menggunakan penerapan metode bermain kooperatif tema pekerjaan

METODE

Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan yakni mulai bulan Januari sampai Mei 2014, di semester II pada peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014, yang beralamatkan di Jalan Pajajaran II Sumber RT 02 RW 14, Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014, yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri atas 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif tema pekerjaan, dan pengambilan data melalui unjuk kerja. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi Informan atau narasumber yaitu peserta didik, guru, dan kepala sekolah, tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran, dokumen atau arsip yang terdiri dari Kurikulum, Program Semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan buku penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, unjuk kerja, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan yaitu triangulasi metode dan sumber. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif Milles dan Huberman (Slamet, 2006: 143) yang meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan-kesimpulan penarikan atau verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri 3 (tiga) kali tatap muka. Setiap siklus meliputi 4 (empat) tahap yaitu : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi, dan 4. Refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan observasi. Hasil persentase nilai kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar keterampilan sosial peserta didik masih rendah. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1. Persentase Nilai Ketuntasan Kondisi Awal

No	Skor	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	0,00-1,33	Tidak Baik	6	30%	Tidak Tuntas
2.	1,33-2,33	Kurang Baik	8	40%	Tidak Tuntas
3.	2,33-3,33	Baik	6	30%	Tuntas
4.	3,33-4,00	Sangat Baik	0	0%	Tuntas

Berdasarkan persentase di atas, sebagian besar peserta didik belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dari 20 peserta didik, 14 peserta didik atau 70% keterampilan sosial peserta didik masih rendah. Persentase nilai ketuntasan keterampilan sosial setelah menerapkan metode bermain kooperatif tema pekerjaan pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2. Persentase Nilai Ketuntasan Siklus I Pertemuan I

No	Skor	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	0,00-1,33	Tidak Baik	1	5%	Tidak Tuntas
2.	1,33-2,33	Kurang Baik	7	35%	Tidak Tuntas
3.	2,33-3,33	Baik	12	60%	Tuntas
4.	3,33-4,00	Sangat Baik	0	0%	Tuntas

Berdasarkan dari tabel 4.2 di atas, diketahui bahwa keterampilan sosial peserta didik kelompok A2 secara klasikal rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data di atas, yaitu sebanyak 12 peserta didik atau 60% termasuk kategori tuntas dan sisanya sebanyak 8 peserta didik atau 40% termasuk kategori tidak tuntas. Dengan demikian target pada indikator kinerja penelitian belum tercapai, sehingga dilanjutkan pertemuan selanjutnya yaitu siklus I pertemuan II.

Pada siklus I pertemuan II persentase nilai ketuntasan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3. Persentase Nilai Ketuntasan Siklus I Pertemuan II

No	Skor	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	0,00-1,33	Tidak Baik	2	10%	Tidak Tuntas
2.	1,33-2,33	Kurang Baik	5	25%	Tidak Tuntas
3.	2,33-3,33	Baik	13	65%	Tuntas
4.	3,33-4,00	Sangat Baik	0	0%	Tuntas

Pada siklus I terdapat 12 peserta didik atau 60% yang mendapat nilai tuntas, dan 8 peserta didik atau 40% yang mendapat nilai tidak tuntas. Dengan demikian target pada indikator kinerja penelitian belum tercapai, sehingga dilanjutkan tindakan siklus II.

Pada siklus II persentase nilai ketuntasan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4. Persentase Nilai Ketuntasan Siklus II Pertemuan I

No	Skor	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	0,00-1,33	Tidak Baik	1	5%	Tidak Tuntas
2.	1,33-2,33	Kurang Baik	5	25%	Tidak Tuntas
3.	2,33-3,33	Baik	13	65%	Tuntas
4.	3,33-4,00	Sangat Baik	1	5%	Tuntas

Berdasarkan data di atas pada siklus II pertemuan I terdapat 14 peserta didik atau 70% yang mendapat nilai tuntas, dan sisanya 6 peserta didik atau 30% yang mendapat nilai tidak tuntas. Dengan demikian target pada indikator kinerja penelitian belum tercapai, sehingga dilanjutkan untuk pertemuan berikutnya yaitu siklus II Pertemuan II.

Pada siklus II pertemuan II persentase nilai ketuntasan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5. Persentase Nilai Ketuntasan Siklus II Pertemuan II

No	Skor	Keterangan	Frekuensi	Persentase	Kriteria
1.	0,00-1,33	Tidak Baik	1	5%	Tidak Tuntas
2.	1,33-2,33	Kurang Baik	3	15%	Tidak Tuntas
3.	2,33-3,33	Baik	5	25%	Tuntas
4.	3,33-4,00	Sangat Baik	11	55%	Tuntas

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II data yang diperoleh menunjukkan bahwa 16 peserta didik atau 80% mendapat nilai tuntas dan 4 peserta didik atau 20% mendapat nilai tidak tuntas. Hasil nilai keterampilan sosial pada siklus II meningkat dan telah mencapai indikator kinerja penelitian 75%, maka siklus tindakan penelitian ini dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti kolaborasi dengan guru kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta, terdapat peningkatan hasil penilaian untuk nilai tuntas pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai tuntas semakin bertambah, sedangkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai belum tuntas semakin berkurang jumlahnya pada setiap pertemuan dalam siklus.

Jumlah peserta didik kelompok A keseluruhan adalah 20 anak. Jumlah peserta didik dengan nilai tuntas pada pratindakan adalah 6 peserta didik, siklus I pertemuan ke-1 menjadi 12 peserta didik, siklus I pertemuan ke-2 menjadi 13 peserta didik, dan siklus II pertemuan ke-I menjadi 14 peserta didik, siklus II pertemuan ke-2 menjadi 16 peserta didik. Persentase nilai ketuntasan pada pratindakan adalah 30%, siklus I pertemuan ke-1 menjadi 60%, siklus I pertemuan ke-2 menjadi 65%, terjadi peningkatan pada siklus II pertemuan ke-1 menjadi 70%, dan siklus II pertemuan ke-2 menjadi 80%,. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 4.6. sebagai berikut:

Tabel 4.6. Perbandingan Nilai Keterampilan Sosial Hasil Penilaian Tes Unjuk Kerja Bermain Kooperatif pada Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Skor	Kondisi Awal		Siklus I				Siklus II			
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	0,00-1,33	6	30%	1	5%	2	10%	1	5%	1	5%
2.	1,33-2,33	8	40%	7	35%	5	25%	5	25%	3	15%
3.	2,33-3,33	6	30%	12	60%	13	65%	13	65%	5	25%
4.	3,33-4,00	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	11	55%
Jumlah		20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Dari analisis data hasil observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kooperatif tema pekerjaan dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta. Hal ini dipengaruhi oleh langkah-langkah dalam penerapan metode bermain kooperatif tema pekerjaan melibatkan peserta didik untuk aktif secara langsung dalam proses pembelajaran dan melibatkan peserta didik belajar melalui bermain secara berkelompok. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Hasil studi dari Saracho, Grineski, Orlick, McNally, & Pangrazi menyebutkan kelebihan bermain kooperatif yaitu:

Effects of games and the cooperative games indicated that children who grow up by playing games are socially more active, are more creative, have richer vocabularies, talk more smoothly, and are happier in doing tasks than those children who grow up without playing games. In addition, cooperative games tend to increase cooperative behaviors of children and help children to behave less aggressively. Cooperative games and activities have also been associated with improving peer acceptance, self-esteem and social skills. (Gulay, Mirzeoglu & Celebi: 2010).

Pendapat diatas dapat diterjemahkan bahwa efek dari permainan kooperatif menunjukkan anak-anak yang tumbuh dengan bermain secara sosial lebih aktif, lebih kreatif, memiliki kosa kata yang lebih kaya, lebih lancar berbicara dan bahagia dalam melakukan tugas-tugas dibandingkan anak-anak yang tumbuh tanpa bermain. Selain itu, permainan kooperatif cenderung meningkatkan perilaku kerja sama dan membantu anak-anak untuk tidak berperilaku agresif. Permainan kooperatif juga dapat meningkatkan penerimaan sebaya, menghargai diri dan keterampilan sosial.

Pada siklus II pertemuan ke-2 nilai persetanse ketuntasan mencapai 80% dan telah melewati target indikator penelitian 75%, maka siklus tindakan penelitian dihentikan. Semua aspek dalam penelitian yakni aspek kerjasama, kepedulian, kemurahan hati, dan empati sudah

mencapai nilai tuntas, namun ada 4 peserta didik atau 20% dari 20 peserta didik yang aspek sosialnya masih harus dikembangkan. Peneliti melakukan pendekatan bimbingan terhadap 4 peserta didik tersebut, setelah dilakukan pendekatan bimbingan maka diserahkan kepada guru kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui metode bermain kooperatif tema pekerjaan dapat meningkatkan keterampilan sosial pada peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kooperatif tema pekerjaan dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh anak pada setiap siklus.

Data awal yang diperoleh sebelum dilaksanakan tindakan persentase keterampilan sosial peserta didik kelompok A2 TK Aisyiyah Sumber 3 Surakarta yaitu dari 20 peserta didik sebanyak 6 peserta didik atau 30% yang keterampilan sosialnya mencapai bulat penuh atau tuntas (●), dan sebanyak 14 peserta didik atau 70% mendapat nilai belum tuntas (○). Siklus I pertemuan I naik menjadi 12 peserta didik atau 60% yang keterampilan sosialnya mendapat nilai tuntas (●), dan 8 peserta didik atau 40% mendapat nilai belum tuntas (○). Siklus I pertemuan II sebanyak 13 peserta didik atau 65% mendapat nilai tuntas (●), dan 7 peserta didik atau 35% mendapat nilai belum tuntas (○).

Pada siklus II pertemuan I sebanyak 14 peserta didik atau 70% mendapat nilai tuntas (●), dan 6 peserta didik mendapat nilai belum tuntas (○). Pada siklus II Pertemuan II naik menjadi 16 peserta didik atau 80% mendapat nilai tuntas (●), dan 4 peserta didik mendapat nilai belum tuntas (○). Pada siklus II nilai ketuntasan mencapai 80%, dan jumlah 80% melebihi target maka pembelajaran dengan metode bermain kooperatif tema pekerjaan untuk meningkatkan keterampilan sosial berhasil.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai sumbangan pemikiran yang dapat dipertimbangkan, yaitu :

1. Bagi Sekolah

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk sekolah, yaitu: Sekolah hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kooperatif sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal dan keterampilan sosial peserta didik dalam berinteraksi menjadi meningkat.

2. Bagi Guru

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk guru, yaitu: Guru hendaknya melibatkan peserta didik agar dapat aktif dalam bekerjasama dan berinteraksi dengan teman, memotivasi peserta didik untuk mampu bersikap ramah terhadap teman lain dan memiliki sikap simpati dan empati yang tinggi, menerapkan pembelajaran yang aktif dan inovatif agar peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak mengalami kebosanan di dalam kelas, menggunakan media maupun alat peraga pembelajaran ketika menyampaikan materi agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut, memberikan pelayanan yang adil kepada semua peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar kemampuan semua peserta didik dapat

berkembang optimal, mengupayakan tindak lanjut terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kooperatif pada pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Bagi Peserta Didik

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan untuk peserta didik, yaitu : Peserta didik hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dan meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal, meningkatkan keaktifan, baik untuk bertanya dan mengungkapkan pendapat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif, dengan adanya penggunaan metode bermain kooperatif, peserta didik hendaknya mengembangkan kemampuannya dalam berinteraksi dan bekerjasama dengan teman yang lain.

4. Bagi Peneliti Lain

Saran yang dapat peneliti sampaikan untuk peneliti lain adalah peneliti yang hendak mengkaji lebih lanjut tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya lebih teliti dan lebih mengupayakan pengkajian teori-teori yang lebih mendalam guna melengkapi kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Selain itu, bagi peneliti yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan metode bermain kooperatif perlu adanya eksperimen pada kompetensi dasar lain dalam aspek perkembangan sosial maupun yang lainnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Gulay, O., Mirzeoglu, D., & Celebi, M. (2010). Effects of Cooperative Games on Social Skill Levels and Attitudes Toward Physical Education. *Eurasian Journal of Educational Research*. 40, 77-92
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development*. Singapore: McGraw-Hill
- Istanti, P. Y. (2008). *Perbedaan Keterampilan Sosial antara Anak yang Bermain dengan Permainan yang Bersifat Soliter dengan Anak yang Bermain dengan Permainan yang Bersifat Kooperatif*. Semarang: Perpustakaan Unika
- Kibtiyah, M. (2006). Efektivitas Cooperative Games dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Studi Agama Dan Masyarakat*, 6 (1), 61-95
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Seriati, N.N. & Hayati, N. (2012). *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jogjakarta: UNY
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2 (1), 33-37
- Slamet. Y. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press