

PENGARUH PERMAINAN KOOPERATIF TERHADAP KEMATANGAN SOSIAL KELOMPOK A DI TKI AL AZHAR 21 PONTIANAK

Anissa Dewi Rahayu, Aloysius Mering, Halida

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email: sinchan_kosay@yahoo.com

Abstract

This research is based on children's preference of A group who has no interest yet towards activity of cooperative game whereas they are still being egoistic, assumed from the lack of teamwork and interaction of each other. This research aims to gain awareness about the influence of cooperative game towards social mature of children of A Group in al-azhar islamic kindergarten 21 pontianak. This research uses quantitative approach and quasi experiment method. The used design in this research is pre-experimental design with research design "one group pre-test post-test design". The sample in this research is A2 (A Sulaiman) in number of 27 children as experimental group. The data collection technique is direct observation technique, documentary, and direct communication. Meanwhile the technique used is descriptive and statistic analysis by considering mean score and T-test. Based on data analysis result about the influence of cooperative game towards the social maturity of A group in al-azhar islamic kindergarten 21 in Pontianak by observing the means of the difference in social maturity level before pre-test and after post-test, and deeming the influence of cooperative game towards children's social maturity in which the result is shown -17.756. As for the point in significance level of 5% for two sides with $dk=52$ can be acquired to 2.0084. Because of the score so the null hypothesis (H_0) is denied and alternative hypothesis is accepted. Which means cooperative game approach in Al-Azhar Islamic kindergarten 21 in Pontianak influencing significantly towards children's social maturity.

Keyword: Cooperative Game, Social Maturity

Sejak usia dini anak memiliki potensi yang sangat besar, yang disebut sebagai *golden age* (masa keemasan) karena setiap proses pembelajaran akan sesuatu yang baru dimulai sejak masa ini dimana anak dapat menyerap setiap rangsangan dengan cepat. Oleh karena itu diperlukan metode pengajaran yang tepat dalam rangka mengembangkan aspek yang dimiliki anak, salah satunya aspek perkembangan sosial. Bambang Sujiono (2005: 76) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai tuntutan dan harapan sosial dalam masyarakat. Perkembangan sosial pada anak usia dini

meliputi belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerja sama dan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Namun, secara alamiah anak dapat berperilaku agresif, memusuhi, bermain sendiri dan egosentris. Untuk menghindari hal ini, maka melalui kegiatan bermain dirasa efektif dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial anak, agar dikemudian hari anak tidak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan teman yang lain.

Parten (dalam Yuliani Nurani, 2009: 86) memandang "kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan,

berkreasi, dan belajar secara menyenangkan”. Karena pada masa kanak-kanak sebagian besar aktivitasnya dilakukan dengan bermain, yang satu diantaranya melalui permainan kooperatif, Tedjasaputra (2005: 23) menyatakan bahwa *Cooperative Play* atau permainan kooperatif adalah salah satu bentuk permainan ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan bersama.

Lembaga PAUD merupakan wadah pendidikan yang diharapkan dapat membantu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal salah satu yang terpenting adalah aspek perkembangan sosial, meliputi keterampilan-keterampilan sosial, kemampuan berinteraksi dan bekerja sama, Perkembangan sosial tersebut merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Kematangan sosial merupakan kesiapan untuk bergabung dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya dengan didukung keterampilan dan kebiasaan individu dalam kelompok. Hurlock (1980: 155) mengemukakan kematangan sosial merupakan “kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta kemampuan dalam mengerjakan atau menguasai tugas-tugas perkembangannya dengan baik”. Kematangan sosial pada anak tercapai ketika ia sudah menunjukkan tingkah laku sosial yang sesuai dengan taraf perkembangannya yang berhubungan dengan masa peka dimana pada masa ini anak mampu melakukan tingkah laku sosial tertentu dan dapat menerima rangsang atau stimulus dari lingkungan sosialnya.

Anak yang cenderung menunjukkan kematangan sosial adalah anak yang memiliki kemampuan relasi sosial yang baik. Kematangan sosial tersebut ditunjukkan dengan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, mendengarkan orang lain, mengekspresikan kemauannya, dan bekerja sama. Sama halnya menurut Balitbang Diknas (dalam Syamsu Yusuf, Nani Sugandhi, 2012: 53) mengemukakan karakteristik aspek perkembangan sosial bagi anak usia 4-6 tahun yaitu tenggang rasa, bekerja sama, dapat bermain atau bergaul dengan teman, mulai

belajar berpisah dari orangtua, mengenal dan mengikuti aturan permainan. Pada usia ini anak akan semakin menunjukkan minat terhadap teman, seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak semakin berminat terhadap orang lain. Ia mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya. Ia memiliki penguasaan pembendaharaan kata yang cukup untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Maka dalam pengembangan kematangan sosial anak dipengaruhi oleh metode mengajar guru dimana permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang melibatkan interaksi sosial dalam satu kelompok dan mendorong timbulnya kompetisi dan kerjasama anak. Sama halnya, Craig & Kermis (1995) mengungkapkan bahwa salah satu metode untuk meningkatkan kematangan sosial anak adalah permainan kooperatif, yang merupakan sarana mensosialisasikan diri (anak) untuk belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi dan memecahkan masalah yang muncul. Melalui pendekatan permainan kooperatif, setiap anak dikembangkan jiwa kerjasama dan kebersamaannya. Mereka diberikan kegiatan permainan yang dapat dilakukan didalam maupun di luar kelas dalam bentuk kelompok, yang tujuannya memenangkan permainan. Permainan yang melibatkan anak-anak secara bersama dimaksudkan untuk meningkatkan kematangan sosial anak, kegiatan yang dilakukan secara berkelompok ini didalamnya terjadi interaksi sosial dimana anak belajar menghargai dan mengakui eksistensi anak-anak sepermainan lainnya. Penekanannya adalah kerjasama dalam kelompok, yang mana merupakan salahsatu penilaian aspek perkembangan sosial anak. Dengan pendekatan ini maka sosialisasi anak, jiwa kerjasama serta saling tolong menolong akan berkembang dengan baik. Dengan demikian, jiwa kompetisi anak pun akan berkembang harmonis karena terbiasa berinteraksi melalui kegiatan bermain bersama. Maka permainan kooperatif penting dalam mengembangkan kematangan sosial anak dan

memberikan sebuah dasar bagi kegiatan-kegiatan berkelompok dimana anak-anak diharapkan ikut berpartisipasi di masa mendatang.

Peneliti memulai kegiatan penelitian pada tanggal 18 April 2017, yaitu dengan memberikan surat perizinan riset penelitian kepada kepala TK Islam Al Azhar 21 Pontianak, selanjutnya peneliti melakukan observasi awal, tepatnya pada tanggal 19 April 2017, yaitu dengan mengamati proses pembelajaran dikelas kelompok A2 (A Sulaiman) dan beradaptasi kembali dengan anak-anak. Selanjutnya pada tanggal 20 April 2017 peneliti melakukan *pre-test* untuk melihat kematangan sosial anak sebelum diberikan perlakuan atau eksperimen yang dalam hal ini adalah permainan kooperatif. Pada saat itu guru mengawali kegiatan diluar kelas yaitu lompat tepuk, kemudian ikrar dilanjutkan dengan aktivitas terbuka yang dilakukan didalam kelas, dimana dalam kegiatan tersebut guru mengajak anak untuk melakukan permainan lompat tali sambil menyebutkan makanan atau buah-buahan kesukaan masing-masing anak. Anak mengikuti arahan guru untuk melompati tali, dimulai oleh anak laki-laki terlebih dahulu kemudian bergantian dengan anak perempuan. Peneliti mengamati bahwa respon anak tampak kurang antusias dalam mengikuti permainan, hal tersebut terlihat dari kurangnya keaktifan anak dalam mengikuti permainan bahkan beberapa anak tidak mau melompat tali dan beberapa anak lainnya masih harus dibantu oleh guru. Dalam penilaian perkembangan kematangan sosial, pada anak belum tampak karena permainan dilakukan secara individual, anak cenderung masih cuek satu sama lain ditambah kurangnya respon anak terhadap kegiatan bermain dan berkelompok dan ketidakmandirian anak dalam berkegiatan, dimana anak masih harus dibantu oleh guru dan sifat egonya masing-masing masih terlihat yaitu seperti tidak adanya kerjasama dalam permainan, anak cenderung bermain sendiri-sendiri, tidak mau mengantri, mengejek teman, dan kurangnya interaksi satu sama lain.

Peneliti menemukan bahwa kegiatan permainan biasanya memang dilakukan di pagi

hari pada aktivitas terbuka, dan kegiatan yang dilakukan lebih banyak kepada permainan individual yang difokuskan pada penilaian perkembangan masing-masing anak dan untuk permainan kooperatif memang dilakukan tapi tidak setiap hari. Terkait dengan hal tersebut peneliti mencoba memberikan perlakuan dengan menerapkan permainan kooperatif untuk melihat apakah terdapat pengaruh terhadap kematangan sosial anak. Melalui permainan kooperatif diharapkan dapat mengembangkan kematangan sosial anak dimana anak diarahkan melakukan kegiatan bermain dalam bentuk kelompok yang tujuannya mengembangkan kemampuannya dalam bekerjasama dan berinteraksi dengan teman sekelompok, melalui persaingan dengan teman dikelompok yang berbeda secara sportif untuk mencapai tujuan yang sama atau dalam artian memenangkan permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Permainan Kooperatif Terhadap Kematangan Sosial Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak”. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh permainan kooperatif terhadap kematangan sosial anak kelompok A.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* menggunakan rancangan *One Group Pre-test Post-test design* (Sugiyono, 2013: 116). Populasi dalam penelitian ini adalah kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A1 (A Muhammad) yang terdiri dari 29 anak, dan A2 (A Sulaiman) yang terdiri dari 27 anak, ditambah guru kelas yang berjumlah 4 guru, jadi keseluruhannya berjumlah 60 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok A2 (A Sulaiman) sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 27 orang anak. Lokasi dalam penelitian ini bertempat di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak yang beralamat di Jl. A. Yani Pontianak Provinsi Kalimantan Barat.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung, dokumenter, dan komunikasi langsung. Sedangkan teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis deskriptif dan statistik dengan melihat rata-rata kematangan sosial (*pre-test*) dan rata-rata kematangan sosial (*post-test*) kemudian menghitung uji t. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan teknik pengumpul data yang digunakan yaitu lembar observasi, dokumentasi, dan lembar wawancara. Validitas instrument dalam penelitian yang akan dilakukan ini dengan uji validitas isi

dimaksudkan untuk mengetahui isi dari suatu alat ukur (bahannya, topiknya) apakah sudah sesuai atau belum dengan materi (kisi-kisi) yang hendak diuji.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai pedoman penskoran kemudian dihitung rata-rata (*mean*) kematangan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan kooperatif, Pengkategorian skor dari masing-masing aspek dikelompokkan berdasarkan skala *likert* ke dalam empat kategori sebagai berikut:

Tabel 1
Pedoman Pengkategorian

No	Kategori	Skor
1	BSB (Berkembang sangat baik)	4
2	BSH (Berkembang sesuai harapan)	3
3	MB (Mulai Berkembang)	2
4	BB (Belum Berkembang)	1

Mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan kooperatif terhadap kematangan sosial anak, menggunakan rumus t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Menskor dan menghitung rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen untuk melihat nilai rata-rata. Adapun rumus mean adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \dots\dots\dots (1)$$

- 2) Selanjutnya Menghitung standar deviasi (s_1) hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dengan rumus:

$$SD = \frac{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2}}{(n)} \dots\dots\dots (2)$$

(Sugiyono, 2012:151)

- 3) Uji normalitas menggunakan rumus kai kuadrat, uji homogenitas menggunakan uji F dan dilanjutkan dengan uji t.
- 4) Mencari r dengan r *product moment*, dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \dots\dots\dots (3)$$

$$t = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \dots\dots\dots (4)$$

(Sugiyono 2013: 122)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel Pada penelitian ini adalah kelompok A2 (A Sulaiman) sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 27 orang anak. Pada kelompok eksperimen dilakukan terlebih dahulu *pre-test* untuk mengetahui bagaimana kematangan sosial anak sebelum diberikan perlakuan permainan kooperatif. Kegiatan yang diberikan berupa permainan dalam bentuk individual yaitu permainan melompat tali sambil menyebutkan makanan dan buah-buahan yang disukai masing-masing anak dan aktivitas terbuka lompat tepuk. Kemudian diberikan perlakuan sebanyak tiga kali setelah itu dilakukan *post-test* untuk mengetahui kembali bagaimana kematangan sosial anak kelompok A setelah diberikan perlakuan permainan kooperatif. Kegiatan yang diberikan berupa

kegiatan permainan estafet balok dan membangun bangunan dari balok (untuk anak laki-laki) serta bermain masak-masakan (untuk

anak perempuan). Hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

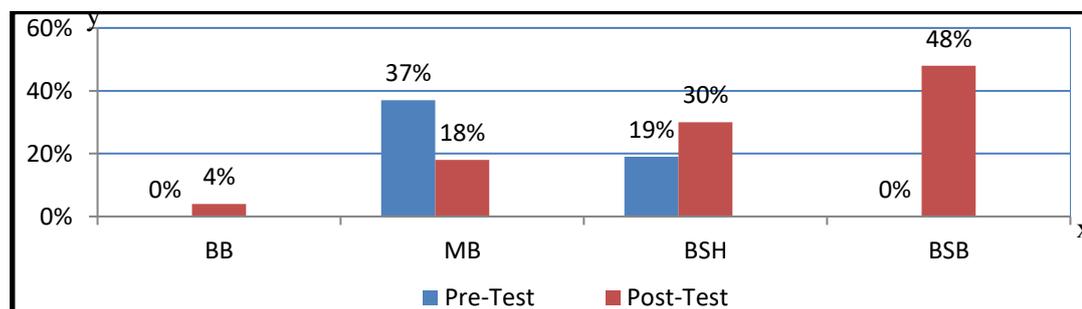
Tabel 2
Hasil *pre-test* dan *post-test*

Kelas Eksperimen			
Skor	Skor Total ($\sum X_i$)	\bar{X}	SD
<i>pre-test</i>	923	34,19	15,17
<i>post-test</i>	1871	69,30	19,81

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa skor kematangan sosial anak kelompok A kelas eksperimen yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A Sulaiman) di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak pada saat *pre-test* berjumlah 923, dan pada saat *post-test* berjumlah 1871. Rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* berjumlah 34,19 dan pada saat *post-test* berjumlah 69,30. Data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kematangan sosial anak dari setelah dilakukan perlakuan yang berupa permainan kooperatif.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan data sebelumnya, terdapat perbedaan tingkat kematangan sosial anak pada kelas eksperimen pada saat *pre-test* dan pada saat *post-test* yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A Sulaiman) di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak. Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada grafik 1 berikut:



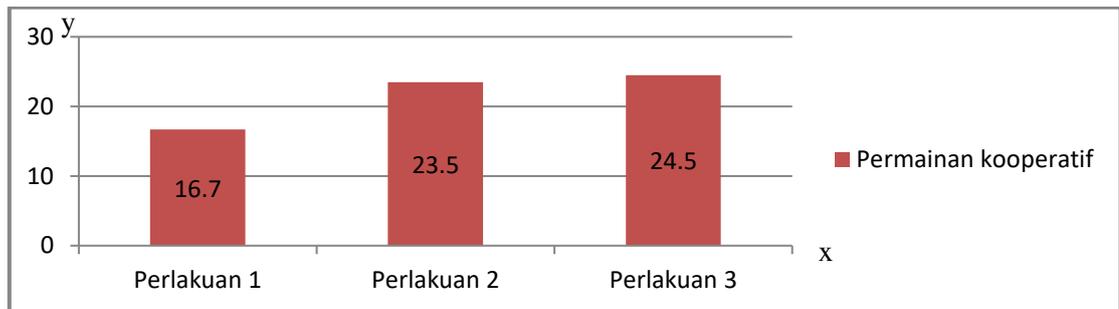
Grafik 1: Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kematangan Sosial Anak

Grafik di atas adalah gambaran hasil penelitian bahwa kematangan sosial anak kelompok A kelas eksperimen yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A Sulaiman) di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak mengalami perbedaan yang signifikan antara kematangan sosial anak pada saat *pre-test* dan kematangan sosial anak pada saat *post-test*. Nilai *post-test* anak menunjukkan bahwa kematangan sosial anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan yang berupa permainan kooperatif.

Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa permainan kooperatif dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 April 2017, Kamis pada tanggal 27 April 2017, dan pada hari Jumat tanggal 28 April 2017 (3 kali pemberian perlakuan). Permainan Kooperatif ini diberikan pada saat aktivitas terbuka pada jadwal yang telah ditentukan dari pukul 07.20 - 08.00 WIB. Tempat pemberian permainan kooperatif ini ada yang dilakukan di dalam kelas, tetapi ada juga yang dilakukan di luar kelas (lapangan bermain anak). Sebelum pemberian perlakuan, yaitu pada tanggal 19 April 2017 hari Rabu dilakukan observasi awal untuk beradaptasi dengan anak

dan lingkungan kelas. Selanjutnya dilakukan observasi *pre-test* untuk mengetahui kematangan sosial anak sebelum diberikan perlakuan yaitu permainan kooperatif. Setelah pemberian perlakuan maka dilakukan observasi *post-test* dengan menggunakan lembar

observasi yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut ini merupakan grafik berdasarkan data hasil 3 kali pemberian perlakuan/*treatment* yang berupa permainan kooperatif pada saat aktivitas terbuka:



Grafik 2: Perbandingan Hasil Perlakuan/*Treatment* Permainan Kooperatif

Berdasarkan Grafik 2 tersebut, terlihat bahwa perlakuan/*treatment* ke-1 menunjukkan nilai 16,7 yang didapatkan dari rata-rata skor keterlibatan anak dalam permainan kooperatif (Jembatan Kelereng) sebesar 452 dan dibagi sebanyak 27 anak, kemudian pada perlakuan/*treatment* ke-2 menunjukkan nilai 23,5 yang didapatkan dari rata-rata skor keterlibatan anak dalam permainan kooperatif (Estafet Geometri) sebesar 635 dan dibagi

Dari hasil pengujian hipotesis dengan melakukan uji t atau uji beda. Adapun kriteria pengujiannya adalah Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, pendekatan permainan kooperatif di Taman Kanak-Kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak berpengaruh secara signifikan terhadap kematangan sosial anak, akan tetapi apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol diterima. Artinya, pendekatan permainan kooperatif di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kematangan sosial anak, melainkan ada faktor lain yang mempengaruhinya. Berdasarkan perhitungan uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar -17,756 dan t_{tabel} untuk uji dua pihak pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 52$ setelah dilakukan interpolasi diperoleh t_{tabel}

sebanyak 27 anak, dan pada perlakuan/*treatment* ke-3 menunjukkan nilai 24,5 yang didapatkan dari rata-rata skor keterlibatan anak dalam permainan kooperatif (Mangkuk Bergoyang) sebesar 653 dan dibagi sebanyak 27 anak. Nilai rata-rata skor keterlibatan anak dalam permainan kooperatif menunjukkan bahwa perlakuan/*treatment* mengalami peningkatan setiap diberikan pada anak.

sebesar 2,0084. Dengan demikian, $t_{hitung} (-17,756) > t_{tabel} (2,0084)$, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kematangan sosial anak setelah diberikan permainan kooperatif pada kelompok A kelas eksperimen yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A Sulaiman). Hal tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kooperatif terhadap kematangan Sosial anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Data disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengolahan Data Uji t

Keterangan	Kelas Eksperimen	
Jumlah Siswa (N)	27	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-Rata (\bar{x})	34,19	69,30
Standar Deviasi (SD)	15,17	19,81
Uji Normalitas (X^2)	4,7422	6,5775
	<i>Pre-test dan Post-test</i>	
Uji Homogenitas (F)	1,71	
Uji Hipotesis (t)	-17,756	

Berdasarkan tabel hasil pengolahan data uji t diatas, diketahui jumlah sampel pada kelas eksperimen sebanyak 27 orang anak. Nilai rata-rata anak pada kelas eksperimen pada saat *pre-test* adalah 34,19 dengan standar deviasi 15,17. Pada saat *post-test* nilai rata-rata anak adalah 69,30 dengan standar deviasi 19,81. Hal ini sesuai dimana usia dini merupakan masa fundamental dan masa peka bahwa anak belajar mengenal dirinya dan lingkungan melalui kegiatan bermain. Anak mulai belajar mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya kemampuan sosial seperti yang diharapkan lingkungan. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dalam rangka mengembangkan aspek yang dimiliki anak, dimana bermain bersama adalah aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak-anak usia 4 sampai 5 tahun. Nugraha, Ali & Yeni.R (2004: 1.15) menyebutkan salah satu sikap yang dapat dikembangkan melalui bermain, ialah sikap sosial dimana terlihat dalam kematangan sosial

anak untuk belajar bekerja sama mencapai tujuan bersama, menunggu giliran bermain, terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, menang atau kalah dengan sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain, ia pun akan belajar makna kerja tim dan semangat tim. Nugraha, Ali & Yeni.R (2004: 9.13) menyebutkan kembali bahwa terdapat beberapa metode pengembangan kematangan sosial di taman kanak-kanak salahsatunya adalah dengan permainan kelompok atau permainan kooperatif. Dari sinilah maka permainan kooperatif penting dalam mengembangkan kematangan sosial anak dan memberikan sebuah dasar bagi kegiatan-kegiatan berkelompok dimana anak-anak diharapkan ikut berpartisipasi di masa mendatang. Jimmy hymes dalam Warner laverne (2004: 71) mengatakan bahwa mainan yang terbaik bagi seorang anak adalah teman seusia, anak-anak akan belajar satu sama lain saat mereka bersosialisasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan, secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan kooperatif terhadap kematangan sosial anak kelompok A di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak. Adapun kesimpulan secara khusus berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Kematangan sosial anak kelompok A kelas eksperimen yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A Sulaiman) di Taman

kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak pada saat *pre-test* berjumlah 34,19. kategori kematangan sosial kelas dan pada saat *post-test* berjumlah 69,30. Sedangkan berdasarkan perhitungan uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar -17,756 dan t_{tabel} untuk uji dua pihak pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 52$ setelah dilakukan interpolasi diperoleh t_{tabel} sebesar 2,0084. Dengan demikian, t_{hitung} (-17,756) > t_{tabel} (2,0084), maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kematangan sosial anak setelah diberikan permainan kooperatif pada kelompok A kelas eksperimen yang dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 (A

Sulaiman) . Hal tersebut juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kooperatif terhadap kematangan sosial anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti ingin memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan khususnya yang berkaitan tentang permainan kooperatif terhadap kematangan sosial anak kelompok A di Taman kanak-kanak Islam Al Azhar 21 Pontianak. Adapun saran-saran tersebut yaitu guru perlu memberikan berbagai bentuk kegiatan permainan kooperatif yang lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif sehingga kemampuan anak dalam bersosialisasi

dengan temannya dapat berkembang lebih baik lagi dan anak dapat dikatakan matang secara sosial serta sekolah dan orangtua harus saling bekerjasama dalam usaha meningkatkan kemampuan sosial anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan dan teman-temannya serta selalu memberikan dukungan kepada anak dengan memfasilitasi, menstimulasi, dan memonitori perkembangan kemampuan sosial anak dimana anak diberikan kebebasan untuk dapat mengekspresikan diri dengan bermain bersama teman-temannya dan bersosialisasi dengan lingkungannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Hurlock, Elizabeth. ((1980). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.Jakarta:
- Nugraha, Ali dan Rachmawai Yeni. (2004). *Metode Pengembangan Emosional*. Jakarta: Universitas Tanjungpura.
- Nurani, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang & Yuliani. (2005). *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tedjasaputra, Mayke. (2005). *Bermain, Mainan, Dan Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.
- Warner, Laverne. 2004. *Mengelola Kelas Prasekolah*. Jakarta: Erlangga.
- Yusuf, Syamsu, dkk. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.