

**EFEKTIVITAS COOPERATIVE PLAY DALAM MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH  
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI  
LEDOKOMBO  
JEMBER**

**SKRIPSI**



**Oleh  
Wulan Septa Anjar Rahayu  
NIM. 21102299**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI  
2022**

**EFEKTIVITAS COOPERATIVE PLAY DALAM MENINGKATKAN  
INTERAKSI SOSIAL ANAK PRA SEKOLAH  
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI  
LEDOKOMBO  
JEMBER**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)



Oleh  
**Wulan Septa Anjar Rahayu**  
NIM. 21102299

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI  
2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Proposal ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar skripsi pada Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Jember, 10 Mei 2023

Pembimbing Utama



Dr. Iis Rahmawati S.Kep., M.Kes.  
NIP. 197509112005012001

Pembimbing Anggota



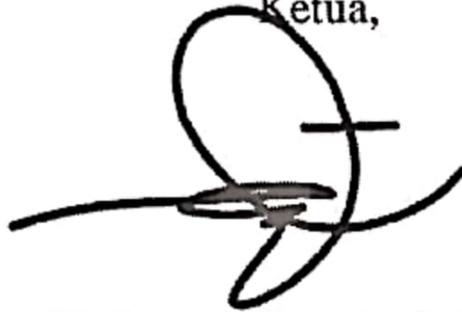
Drs. Said Mardijanto, S.Kep.,Ns., M.M.  
NIDK.0880280018

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Efektivitas *Cooperative Play* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember" telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 17 Mei 2023  
Tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji  
Ketua,



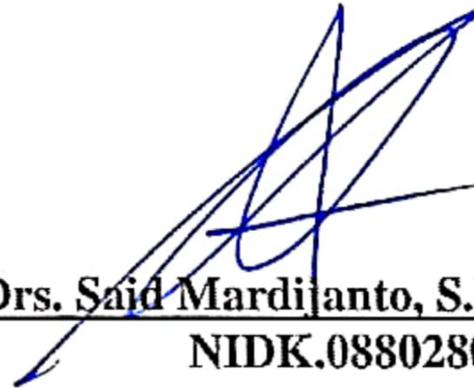
Dr. Wahyudi Widada, S.Kp., M.Ked  
NIDN. 0716126703

Penguji II,



Dr. Iis Rahmawati S.Kep., M.Kes.  
NIP. 197509112005012001

Penguji III,



Drs. Said Mardijanto, S.Kep.,Ns., M.M  
NIDK.0880280018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas dr. Soebandi



apt. Lindawati Setyaningrum., M. Farm  
NIK 19890603 201805 2 148

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya bertandatangan di bawah ini:

Nama : Wulan Septa Anjar Rahayu  
Tempat, tanggal lahir : Jember, 29 September 1989  
NIM : 21102299

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan sebagai syarat penelitian, baik di Universitas dr. Soebandi Jember maupun di perguruan tinggi lain. Skripsi ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing. Dalam perumusan skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis serta dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan atau sanksi lainnya, sesuai dengan norma yang berlaku dalam perguruan tinggi ini.

Jember, 17 Mei 2023

Saya yang menyatakan.



**Wulan Septa Anjar Rahayu**  
**NIM. 21102299**

## **MOTTO**

“Menuntut ilmu adalah takwa.  
Menyampaikan ilmu adalah ibadah.  
Mengulang-ulang ilmu adalah zikir.  
Mencari ilmu adalah jihad”

(Abu Hamid Al Ghazali)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Ayah dan ibu (Alm.) tercinta, terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku hingga saat ini
2. Suami dan anakku, yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam setiap langkah dan proses yang saya jalani
3. Keluarga besarku yang tiada henti memberikan semangat di dalam proses kehidupanku
4. Teman teman seperjuangan, semoga persaudaraan ini akan tetap terjalin sampai nanti

## ABSTRAK

Septa, Wulan\* Rahmawati, Iis\*\*Mardijanto, Said\*\*.2023. Efektivitas *Cooperative Play* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember. Skripsi. Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember.

**Pendahuluan:** Anak prasekolah merupakan dunia bermain. Tahun pertama masa kanak-kanak disebut waktu bermain. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain. Pada perkembangan usia prasekolah anak mulai memiliki inisiatif banyak, rasa ingin tahu besar dengan sifat superego, sering bertanya, banyak bicara, dan aktif bermain. Konflik akan timbul misalnya bila anak merasa tidak mampu atau memiliki keterbatasan dalam bermain. Bila pada fase ini terdapat hambatan seperti keterangan di atas, maka anak akan kesulitan belajar, pasif, takut, pendiam, tidak mudah bergaul, dan lain-lain. Kurangnya perhatian pada aspek sosial dapat mengakibatkan anak memiliki kemampuan sosial mempengaruhi perkembangan sosial yang rendah pada anak. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi skor interaksi sosial anak pra sekolah sebelum dan sesudah dilakukannya *cooperative play* di TK Pertiwi Ledokombo Jember. **Metode:** Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen yang dilakukan dalam satu kelompok dan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik sampling menggunakan total sampling sebanyak 54 anak. Analisis statistik menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dengan taraf signifikansi 5%, dilakukan dengan menggunakan software SPSS vers. **Hasil:** berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa respon interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember menunjukkan interaksi sosial kurang sebanyak 5 anak (9%) dan interaksi cukup 49 anak (91%) dan respon interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember setelah diberikan permainan jenis *cooperative play* menunjukkan interaksi sosial baik sebanyak 37 anak (68%) dan interaksi cukup sebanyak 17 anak (32%). Analisis: hasil uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan hasil signifikan diketahui uji wilcoxon < probabilitas 0,05 (nilai Asymp. Sig. (2-tailed)= 0.000), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau dalam kata lain *cooperative play* terbukti meningkatkan variabel interaksi sosial dari anak. **Diskusi:** terdapat perbedaan nilai sebelum diberikan permainan *coopertative play* dan sesudah diberikan permainan *cooperative play* sehingga permainan *cooperative play* sangat efektif dalam meningkatkan interaksi sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember.

Kata kunci: Efektivitas *Cooperative Play*, Interaksi Sosial Anak Prasekolah

\*Peneliti

\*\*Pembimbing 1

\*\*Pembimbing 2

## ABSTRACT

Septa, Wulan\* Rahmawati, Iis\*\*Mardijanto, Said\*\*.2023. The Effectiveness of Cooperative Play in Improving Social Interaction of Preschool Children in Pertiwi Kindergarten Ledokombo Jember. Thesis. University Nursing Study Program dr. Soebandi Jember.

**Introduction:** Preschool children are a world of play. The first year of childhood is called play time. Most of his time is spent playing. In the development of preschool age children begin to have a lot of initiative, great curiosity with superego, often ask questions, talk a lot, and play actively. Conflicts will arise, for example, when children feel unable or have limitations in playing. If in this phase there are obstacles such as the description above, then the child will have difficulty learning, be passive, fearful, quiet, not easy to get along with, and others. Lack of attention to social aspects can result in children having social abilities that affect low social development in children. The purpose of this study was to determine the significance of social interaction scores of pre-school children before and after cooperative play at Pertiwi Ledokombo Kindergarten Jember. **Method:** The research design used was an experiment conducted in one group and compared the results before and after treatment. The sampling technique used a total sampling of 54 children. Statistical analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test with a significance level of 5%, was performed using SPSS vers. **Results:** based on the results of the study it is known that the response to social interaction of pre-school children in Pertiwi Kindergarten Ledokombo Jember shows less social interaction as many as 5 children (9%) and sufficient interaction 49 children (91%) and responses to social interaction of pre-school children in Pertiwi Ledokombo Kindergarten Jember after being given cooperative play, 37 children (68%) showed good social interaction and 17 children (32%) had sufficient interaction. **Analysis:** the results of the Wilcoxon Sign Rank Test with significant results are known to the Wilcoxon test  $<0.05$  probability (Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000), then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, so there is a difference in the average values before and after the treatment or in other words cooperative play is proven to increase the social interaction variable of the child. **Discussion:** there are differences in scores before being given cooperative play and after being given cooperative play so that cooperative play is very effective in increasing the social interaction of preschoolers in Pertiwi Kindergarten Pertiwi Ledokombo Jember.

Keywords: Effectiveness of Cooperative Play, Social Interaction of Preschoolers

\*Researcher

\*\*Supervisor 1

\*\*Supervisor 2

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi dengan judul: Efektivitas Cooperative Play dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember. Selama proses penyusunan skripsi ini peneliti dibimbing dan dibantu oleh berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Andi Eka Pranata, S.ST., S.Kep.,Ners., M.Kes., selaku Rektor Universitas dr. Soebandi yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan serta membantu dengan memberikan berbagai macam fasilitas serta berbagai kemudahan selama masa pendidikan
2. apt. Lindawati Setyaningrum., M. Farm., selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh Pendidikan
3. Prestasianita Putri, S. Kep., Ns., M. Kep., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi yang telah membantu dan memberikan kemudahan kepada peneliti
4. Dr. Wahyudi Widada, S.Kp., M. Ked., selaku penguji yang memberikan masukan, saran, bimbingan dan perbaikan pada penulis demi kesempurnaan skripsi ini

5. Dr. Iis Rahmawati, S.Kep.,Ns.,M.Kes., selaku pembimbing I dan penguji yang membantu bimbingan dan memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi
6. Drs. H. Said Mardijanto, S. Kep., Ns., MM., selaku pembimbing I dan penguji yang membantu bimbingan dan memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Jember, 17 Mei 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL DEPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL DALAM</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAC</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Relavansi .....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Konsep Bermain .....	7
2.2 Konsep Interaksi Sosial .....	19
2.3 Konsep Anak Usia Pra Sekolah.....	22
<b>BAB 3 KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>27</b>
3.1 Kerangka Konsep .....	27
3.2 Hipotesis .....	27
<b>BAB 4 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
4.1 Desain Penelitian .....	28
4.2 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling .....	28

4.3	Tempat Penelitian .....	31
4.4	Waktu Penelitian .....	31
4.5	Definisi Operasional .....	32
4.6	Pengumpulan Data .....	34
4.7	Pengolahan Data dan Analisis Data.....	37
4.8	Etika Penelitian.....	40
<b>BAB 5 HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>42</b>
5.1	Data Umum .....	42
5.2	Data Khusus .....	43
<b>BAB 6 PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
6.1	Interpretasi dan Diskusi Hasil .....	46
6.2	Keterbatasan Hasil Penelitian .....	51
<b>BAB 7 PENUTUP .....</b>		<b>52</b>
7.1	Kesimpulan .....	52
7.2	Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>54</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2.3 Perkembangan Motorik .....	25
Tabel 4.5 Definisi Operasional.....	32
Tabel 4.7.1 Skoring.....	38
Tabel 4.7.2 Coding.....	38
Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jumlah Anak Pra Sekolah.....	43
Tabel 5.1.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia .....	43
Tabel 5.1.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	43
Tabel 5.2.1 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Sebelum Diberikan Jenis Permainan <i>Cooperative play</i> .....	44
Tabel 5.2.2 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Sesudah Diberikan Jenis Permainan <i>Cooperative play</i> .....	44

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Kerangka Konseptual Efektivitas Cooperative Play dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember.....	29
---	----

## DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

TK	:	Taman Kanak-Kanak
%	:	Persentase (Satuan)
/	:	Per
<	:	Kurang dari
>	:	Lebih dari
-	:	Sampai dengan

# **BAB 1 PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kanak-kanak adalah periode waktu paling akhir dalam siklus rentang kehidupan yang menyebabkan terjadinya perubahan pada tahapan-tahapan berikutnya. Kegiatan yang lebih banyak dilakukan mereka adalah bermain. Bermain pada anak-anak memiliki nilai untuk dapat mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan pikirkan. Melalui bermain, anak-anak benar-benar melatih keterampilan, menemukan kesenangan dalam bermain, dan bertumbuh. Menurut Sitaresmi, Ismail, Wahab (2008), Cahyani (2013), prevalensi masalah perkembangan dan perilaku anak di Amerika Serikat adalah 12-16%, dibandingkan dengan 13% di Indonesia ~18%. Sebuah studi tahun 2007 di Bantul menemukan bahwa 8% anak diduga mengalami keterbelakangan sosial. Menurut Brauner dan Stephens (2006) dan Nuzlia (2015), proporsi anak dengan masalah perilaku dikaitkan dengan anak prasekolah dengan masalah sosial dan emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan sekolah dan mempengaruhi kesiapan sekolah diperkirakan sekitar 9,5% hingga 14,2 % dari prevalensi ini dapat meningkat jika tindakan pencegahan dan terapi tidak ditangani secara memadai.

Tahun pertama masa kanak-kanak disebut waktu bermain. Sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain. Melalui permainan anak usia dini, anak-anak tumbuh dalam semua aspek perkembangan mereka sendiri. Oleh karena itu, guru perlu memahami hakikat dan pentingnya permainan anak serta berbagai keterampilan yang terkait dengannya. Keterampilan ini membantu merencanakan dan mengembangkan semua aspek perkembangan anak melalui belajar sambil

bermain dan belajar sambil bermain. Game adalah aktivitas apa pun yang dilakukan untuk bersenang-senang, terlepas dari hasil akhirnya. Bermain bersifat sukarela, tanpa paksaan, tekanan atau kewajiban dari luar. Kapan saja, di mana saja, dengan sesuatu atau dengan siapa saja, bermain itu penting dan menjadi bagian dari keseharian anak (Journal of Early Childhood Education, 2017).

Menurut data nasional Kemenkes tahun 2017, 12,5% anak usia prasekolah di Indonesia berjumlah 23.878.447, terdiri dari 12.199.026 anak laki-laki dan 11.679.421 anak perempuan (Kemenkes RI, 2018). Di Jawa Timur, data anak usia prasekolah sebanyak 1.168.449 yang terbagi menjadi 592.262 anak laki-laki dan 573.187 anak perempuan (Kemenkes RI, 2018). Sebaliknya di Kabupaten Jember terdapat 23.231 anak laki-laki dan 21.784 anak perempuan, serta di Kabupaten Ledkombo sebanyak 379 anak laki-laki dan 394 anak perempuan (2022-2023, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini), namun masih banyak anak prasekolah. Itu terjadi ketika anak hanya ingin bermain dengan teman dekatnya,, masih menunggu mereka dan berbicara hanya jika diperlukan, tetapi hanya sedikit yang mampu menunjukkan penerimaan diri dan saling membantu. Perkembangan yang berhasil membutuhkan perkembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan tahapan perkembangan (Urbach, 2018). Anak-anak mungkin sulit beradaptasi dengan lingkungan karena komunikasi yang buruk antara keluarga, guru dan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler (Midiani, 2018). Melalui prinsip *having fun* dalam berbagai aktivitas bermain, perkembangan anak usia prasekolah dapat dinormalkan, tambahannya.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Eli, Rohmah, dan Sasmiyanto (2016) jumlah tertinggi jenis bermain anak usia 4-6 tahun yakni; *assocative play*

di mana seorang anak sudah meningkatkan keterampilan sosialnya dapat ditunjukkan pada seorang anak yang dapat memainkan karakter yang sesuai dengan kebutuhannya. Selain bermain kooperatif, ada juga interaksi sosial yang berlangsung di antara anak-anak dalam kelompok usia yang sama yang disebut permainan asosiatif. Alasannya adalah bahwa anak tersebut saat ini sedang menjalani proses penyesuaian sebagai bagian dari proyek permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kerja sama tim melalui penggunaan teknik bermain kooperatif. Setiap anak yang tidak dapat terlibat dalam permainan soliter dan kooperatif menunjukkan interaksi interpersonal yang menarik. Kemampuan seorang anak untuk berpartisipasi dalam permainan biasa dan berkolaborasi dengan rekan setimnya juga sangat terbatas. Hal ini disebabkan karena kurangnya pendidikan di kalangan anak muda tentang lingkungan sekitar. Bermain di sekolah dasar di RA. Nahdlatuth-Thalabah Kesilir Kecamatan Wuluhan dengan karakteristik bermain soliter, dengan jumlah peserta sekitar 5 orang (12,5%), dan dengan karakteristik bermain paralel, dengan jumlah peserta sekitar 3 orang (7,5%). (Eli, Rohmah, dan Sasmiyanto, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap beberapa anak usia prasekolah khususnya di TK Pertiwi Ledokombo-Jember, pada orangtua yang memiliki anak usia prasekolah dengan pembatasan bermain diluar bersama teman sebaya menyebutkan bahwa anaknya menjadi pendiam, kurang bergaul, kurang ceria, dan kurang peduli. Hal itu berbeda dengan anak yang mendapat kesempatan bermain lebih banyak bersama teman sebayanya. Pada perkembangan usia prasekolah anak mulai memiliki inisiatif banyak, rasa ingin tahu besar dengan sifat superego, sering bertanya, banyak bicara, dan aktif bermain. Konflik

akan timbul misalnya bila anak merasa tidak mampu atau memiliki keterbatasan dalam bermain. Bila pada fase ini terdapat hambatan seperti keterangan di atas, maka anak akan kesulitan belajar, pasif, takut, pendiam, tidak mudah bergaul, dan lain-lain. Kurangnya perhatian pada aspek sosial dapat mengakibatkan anak memiliki kemampuan sosial mempengaruhi perkembangan sosial yang rendah pada anak.

Maka penting bagi siswa-siswi di TK Pertiwi Ledokombo untuk meningkatkan kemampuan sosial agar perkembangan sosialnya dapat dilalui dengan baik. Untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial, peneliti menemukan bahwa jenis bermain tertentu dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak, yaitu *cooperative play*. Hal ini didukung oleh penelitian Azmi (2018) dan Halawa (2017) dimana *cooperative play* direkomendasikan sebagai metode bermain yang dapat meningkatkan interaksi sosial pada anak. Tentu untuk melihat apakah teknik bermain kooperatif atau *cooperative play* benar-benar bermanfaat bagi kemampuan interaksi sosial anak, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul tentang “Efektivitas *Cooperative Play* dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, pertanyaan penelitian dapat dirumuskan dalam bentuk berikut. “Bagaimana efektivitas *cooperative play* dalam meningkatkan interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember?”

### **1.3 Tujuan**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui efektivitas *cooperative play* dalam meningkatkan interaksi sosial anak prasekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mengidentifikasi interaksi sosial sebelum dilakukan *cooperative play* pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember
- 2) Mengidentifikasi interaksi sosial sesudah dilakukan *cooperative play* pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember
- 3) Menganalisa signifikansi skor interaksi sosial anak pra sekolah sebelum dan sesudah dilakukannya *cooperative play* di TK Pertiwi Ledokombo Jember

### **1.4 Manfaat Penelitian**

- 1) Bagi institusi pendidikan sebagai acuan dalam perkembangan pembelajaran pada Mahasiswa
- 2) Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan untuk perkembangan penelitian
- 3) Bagi responden sebagai bahan informasi agar dapat mengetahui bahwa bermain terutama pada jenis permainan *cooperative play* adalah suatu yang penting untuk anak terutama dalam proses interaksi sosial
- 4) Bagi perawat atau tenaga kesehatan lainnya untuk dijadikan masukan agar mengetahui bahwa bermain merupakan kegiatan anak yang sangat penting terutama dalam bersosialisasi

## 1.5 Relevansi

Penelitian sebelumnya dan penelitian ini ditemukan persamaan dan perbedaan, yaitu:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

<b>Keterangan</b>	<b>Penelitian Sebelumnya</b>	<b>Penelitian Saat Ini</b>
Judul	Hubungan Bermain dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Prasekolah	Efektivitas <i>Cooperative Play</i> Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah
Metode Penelitian	<i>Non-Experiment</i>	<i>Experiment</i> (Observasi)
Design Penelitian	<i>Cross Sectional</i>	<i>One group pre test and post test design</i>
Tujuan Penilaian	Untuk mengetahui hubungan antara variabel bermain dan interaksi sosial pada anak usia	Untuk mengetahui efektivitas permainan kooperatif / <i>cooperative play</i> terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia
<b>Keterangan</b>	<b>Penelitian Sebelumnya</b>	<b>Penelitian Saat Ini</b>
	pra sekolah	pra sekolah
Hasil Penelitian	Hasil uji statistik dengan korelasi <i>Spearman Rank</i> menunjukkan hasil P Value < $\alpha$ ,yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang artinya ada hubungan bermain dengan interaksi sosial pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) di RA.	Hasil uji statistik dengan Wilcoxon menunjukkan nilai signifikan $\alpha = 0,000$ atau ( $\alpha < 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak berarti ada perbedaan skor interaksi sosial sebelum dan sesudah melakukan cooperative play pada anak usia prasekolah di TK Pertiwi Ledokombo-Jember
Analisa	<i>Spearman Rank (Rho)</i>	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Konsep Bermain**

#### **2.1.1. Pengertian**

Menurut ahli, sulit untuk mendefinisikan pengertian bermain karena seorang anak membutuhkan perlindungan dari kekangan yang timbul dari lingkungannya, karena bermain adalah cara anak-anak untuk mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang halus, sehingga kemungkinan besar arti tersebut menjadi kurang akurat. Arti yang paling akurat adalah bahwa setiap tugas harus dilakukan demi kesenangan tanpa mengkhawatirkan hasil akhirnya. Pengertian bermain menurut para ahli antara lain:

- 1) Bermain sangat penting bagi anak-anak untuk tumbuh dan belajar. Anak-anak harus memilih apa yang ingin mereka mainkan dan menikmatinya sehingga mereka dapat belajar sambil bersenang-senang. (Diana Mutia,2017)
- 2) Bermain adalah kegiatan mengeksplorasi (Mila Hendriyani,2017)
- 3) Bermain adalah cara yang bagus bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia di sekitar mereka. Ini terutama berlaku untuk anak-anak kecil yang berada di usia sekolah. Dengan bermain, anak dapat memenuhi semua kebutuhan fisik, mental, sosial, emosional, motorik, dan bahasanya. Bermain juga memberikan manfaat penting untuk mengembangkan keterampilan linguistik, sosial, dan kognitif anak usia dini. Manfaat tersebut antara lain memupuk kreativitas, mengurangi konflik, dan meningkatkan empati, mengasah panca indra, praktek terapi, dan melakukan petisi (Wiwik Pratiwi, 2017).
- 4) Bermain merupakan kegiatan yang perlu bagi anak-anak karena merupakan pekerjaan bagi mereka, sama seperti yang dilakukan orang dewasa pada jam

kerja. Bermain video game memang menyenangkan, mengasyikkan, dan biasanya dilakukan sambil berjinjit. (Sera Yuliantini,2019)

5) Bermain adalah suatu tugas yang dilakukan dengan atau tanpa bantuan suatu alat yang menimbulkan wawasan atau informasi, menumbuhkan kegembiraan atau mengembangkan imajinasi anak (Sundono,2020)

6) Bermain hanya untuk kesenangan dan bukan kegiatan yang serba cepat. (Schwartzman, 2020)

7) Bermain olahraga adalah teknik yang berguna untuk menyelesaikan kejadian traumatis dari masa lalu sebagai cara untuk meningkatkan atau mengurangi pengaruhnya terhadap anak kecil. (Sigmund Freud,2021)

### **2.1.2. Fungsi Bermain**

Kegiatan bermain memiliki keunggulan yang sangat kuat terhadap perkembangan anak kecil. Menurut teori psikoanalitik, bermain game memiliki fungsi membiarkan anak mengekspresikan pikiran absurd mereka sebagai cara untuk mengurangi keparahan tangisan berlebihan anak mereka (Sigmund Freud, 2021). Saat bermain, strategi yang disarankan adalah bermain secara fantastis dan imajinatif dalam sebuah permainan atau saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi, anak dapat menggambarkan konflik dan ketidakadilan serta perasaan yang tidak dapat diselesaikan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, bermain game berdasarkan teori perkembangan kognitif (Jean Piaget, 2022) menegaskan bahwa bermain game dapat membantu anak usia dini mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara halus dan membangun struktur syaraf yang kuat, serta mengembangkan syaraf spesifik. pemahaman yang berguna untuk musim yang akan datang. Sehubungan dengan

itu, perlu diperhatikan juga bahwa lingkungan yang aktif adalah lingkungan yang sangat kondusif untuk belajar. Sesuai dengan pernyataan di atas, Wolfgang sampai pada kesimpulan bahwa bermain memiliki banyak manfaat, di antaranya kemampuan untuk meningkatkan kemampuan sosial, emosional, dan kognitif seseorang. Di dalam kelas, banyak kegiatan yang berdampak negatif pada perkembangan anak, sehingga dapat mengenali fungsi kegiatan lainnya (Januari - Juni 2017-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini):

- 1). Mencerdaskan otot pikiran
- 2). Mengasah panca indra
- 3). Memacu kreatifitas
- 4). Melatih intelektual
- 5) Menemukan sesuatu yang baru;
- 6) Melatih empati menerima pelajaran.

### **2.1.3. Manfaat Bermain**

Berbagai macam bentuk permainannya, bermain memberi manfaat yang besar bagi anak-anak. Bermain membantu mereka untuk tumbuh kuat dan sehat, menjadi individu yang independen dan percaya diri, membantu perkembangan mental, serta mengurangi stress. Beberapa penelitian bahkan menyebut bahwa anak-anak yang tidak mendapat waktu yang cukup untuk bermain, akan berisiko tinggi untuk memiliki masalah tingkah laku dan memusatkan perhatian. Selain itu perkembangan sosial-emosionalnya juga akan terganggu. Manfaat bermain dapat dilihat dari empat aspek perkembangan anak, yaitu kognitif, motorik-fisik, sosial-emosional, dan komunikasi-bahasa. Menurut Wiwik Pratiwi (2017), ada lima penjelasan manfaat bermain game, yaitu sebagai berikut:

- 1) Bermain game dapat mengajarkan anak untuk berkomitmen sehingga dapat mengikuti aturan yang telah ditetapkan.
- 2) Bermain game memungkinkan anak untuk melatih keterampilan pemecahan masalah mereka.
- 3) Dapat mengajarkan anak konsep arti kesabaran saat bermain game.
- 4) Seorang anak memiliki motivasi untuk dirinya sendiri, sehingga mereka memiliki dorongan untuk berhasil dalam permainannya.
- 5) Sebagai tempat untuk meningkatkan pemahaman anak.

#### **2.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain**

Berikut adalah beberapa faktor yang, menurut Tameon (2018), dapat berdampak pada strategi bermain game:

- 1) Seorang anak dapat bermain game sesuai dengan daerah tempat tinggalnya dan adat istiadat masyarakatnya.
- 2) Akibat perbedaan jenis kelamin dan pasangan bermain dalam faktor ini, seorang anak dapat memilih dan menginformasikan pemain, dan pemain kemudian dapat menyesuaikan strateginya agar sesuai dengan levelnya.
- 3) Televisi merupakan salah satu contoh alat elektronik media massa yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak ketika sedang bermain. Akibat melihat kejadian tersebut, anak kini memiliki pengetahuan baru serta informasi yang dapat dimengerti dan dipahami.

### 2.1.5. Tahapan Perkembangan Bermain

Mildred Parten mengategorikan enam jenis permainan anak menurut sifat interaksi antara anak dan orang dewasa. Daftarnya adalah sebagai berikut.

#### 1) Bermain *Unoccupied*

Pada saat ini, anak tidak secara aktif terlibat dalam permainan apa pun, melainkan menghabiskan lebih banyak waktu untuk mempelajari apa pun yang menarik perhatian mereka. Jika seorang anak tidak dapat memahami sesuatu yang penting untuk pemahamannya, dia akan bermain dan menjaga dirinya sendiri. Misalnya dengan menyentuh bagian tubuh, bergerak tidak normal, dan hal-hal serupa.

#### 2) Bermain *Solitary*

Anak dalam situasi ini dapat bermain secara aktif, tetapi hanya sebagai kesenangan sendiri. Anak tersebut masih belum menyadari keberadaan anak-anak lain di sekitarnya. Pada saat ini, perilaku egosentris dominan, dengan anak memusatkan perhatian pada dirinya sendiri dan tidak ingin berinteraksi dengan anak lain di sekitarnya. Begitu ada masalah, anak akan mendapat manfaat dan berbagi kebaikan dari orang lain. Misalnya, seorang anak mungkin sedang memainkan permainan benda ketika seseorang datang dan mengambil benda itu.

#### 3) Bermain *Onlooker*

Selama kejadian ini, anak tersebut duduk tegak, memperhatikan sekelilingnya, dan melihat anak-anak lain bermain di dekatnya. Hal yang membedakan tahap ini dengan tahap *unoccupied* adalah adanya perhatian anak yang besar terhadap kegiatan yang diamatinya. Anak akhirnya menyadari bahwa

dia adalah bagian dari lingkungan. Meski anak itu sudah bersemangat, dia tidak ikut serta dalam proyek yang sedang dikerjakan. Akibatnya, pada kesempatan khusus ini, dia biasanya berada di pusat aktivitas hanya untuk mengamati, memahami, dan mendorong anak lain yang asyik bermain.

#### 4). Bermain Paralel

Anak ini mampu bermain dengan anak lain seusianya secara kompetitif atau bersahabat saat ini. Padahal, pada saat tertentu, si anak tidak memperhatikan orang lain sebaliknya, mereka fokus pada permainan dan aktivitas mereka sendiri, atau mereka bermain dengan orang lain yang memainkan permainan yang sama dengan mereka, tetapi tidak ada konfrontasi nyata di antara mereka. Anak-anak bermain pada waktu dan tempat yang sama pada hari itu, tetapi tidak ada interaksi sosial. Misalnya, tiga anak kecil bermain game seluler di lokasi yang sama tetapi tidak bermain secara kooperatif.

#### 5). Bermain *Asosiative*

Tahap ini ditandai dengan adanya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan permainan yang dilakukan pada waktu, tempat, dan jenis permainan yang sama tetapi tanpa adanya kerjasama. Interaksi anak biasanya terbatas pada percakapan singkat dan serius atau saling meminjam permainan aktif. Fase bermain saat ini belum menunjukkan adanya peran atau kegiatan yang terkait dengan tujuan yang sama. Sebagai contoh, seorang anak yang sedang bermain bersama mungkin terlibat dalam percakapan yang hanya berlangsung sebentar, tetapi tidak membuat mereka bekerja sama untuk menyelesaikan objek yang sama.

#### 4) Bermain *Cooperative*

Pada tahap ini, anak telah mengembangkan kemampuan untuk bermain dan telah mengembangkan kemampuan untuk bekerja secara kolaboratif. Sebagai contoh, seorang anak belajar bermain sepak bola dengan memilih dua tim yang saling berlawanan dan dipimpin oleh dua kapten tim. Anak tersebut telah menunjukkan kerja tim dan keterampilan peran dalam permainan yang disebutkan di atas.

#### **2.1.6. Klasifikasi Bermain**

Seorang anak belajar banyak pelajaran dari bermain, baik yang berkaitan dengan keterampilan motorik yang kuat dan fleksibel, perkembangan sensorik, keterampilan bahasa, keterampilan sosial, kerja tim, atau bahkan imajinasinya sendiri. Tapi juga bisa menggunakan permainan itu sebagai sarana untuk menjelaskan moral yang relevan kepada seorang anak kecil. Memang benar bahwa tidak semua game itu sama. Ada enam jenis permainan yang berbeda, menurut Sosiolog Mildred Parten (2018). Strategi permainan akan diterapkan oleh seorang anak kecil yang sangat peka terhadap emosi, moral, dan isyarat sosial mereka, antara lain.

##### 1). *Unoccupied play*

*Unoccupied play* berarti ketika seorang anak bergerak tanpa rencana atau tujuan yang nyata. Meski tidak terlihat seperti bermain, namun tetap penting karena mereka bisa menemukan hal-hal baru.

## 2). *Solitary Play*

Bermain sendiri adalah jenis permainan dimana anak bermain sendiri. Penting bagi anak-anak untuk belajar bermain sendiri agar mereka bisa menjadi lebih mandiri. Jenis permainan ini sangat umum untuk anak-anak yang berusia dua atau tiga tahun karena mereka tidak suka berbagi mainan dan belum tahu bagaimana berbicara dengan anak lain. Anak-anak yang lebih besar mungkin juga memilih bermain sendiri jika mereka pemalu atau tidak mengenal teman mereka dengan baik.

## 3). *Onlooker Play*

Menonton anak-anak lain bermain tanpa ikut-ikutan disebut bermain onlooker. Anak-anak kecil sering melakukan ini karena mereka masih belajar. Anak-anak besar mungkin melakukannya ketika mereka pergi ke tempat baru sehingga mereka bisa belajar sebelum mulai bermain juga. Tidak apa-apa dan dapat membantu mereka menyesuaikan diri dengan lebih baik.

## 4). *Parallel Play*

Artinya terkadang anak-anak bermain di ruangan yang sama dengan mainannya, tetapi mereka tidak bermain bersama. Mereka masih menyukai satu sama lain, tetapi mereka hanya ingin bermain dengan barang mereka sendiri. Ini disebut permainan paralel. Meskipun hanya sedikit anak yang berkomunikasi tanpa terputus dengan gurunya, anak yang bermain secara paralel cenderung belajar banyak tentang anak lain yang memiliki minat yang sama. Bahkan jika mereka tidak berbicara atau bermain bersama, mereka tetap menonton dan belajar dari satu sama lain. Jenis permainan ini membantu mereka bersiap untuk level permainan berikutnya.

#### 5). *Associative Play*

Dalam jenis permainan ini, anak-anak saling berdekatan tetapi melakukan hal mereka sendiri. Mereka mungkin berbicara satu sama lain jika menemukan sesuatu yang menarik, seperti cara membuat mobil mainan masuk ke ruang yang lebih kecil atau cara menumpuk balok. Ini membantu anak-anak belajar bagaimana berbicara dengan orang lain, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Ini juga cara bagi anak-anak untuk mendapatkan teman baru.

#### 6). *Cooperative Play*

Bermain kooperatif adalah ketika anak-anak bermain bersama dan menggunakan keterampilan sosial mereka. Itu terjadi ketika mereka usia pra sekolah. Ini penting karena membantu mereka belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain di masa depan. Berdasarkan Isi Permainan klasifikasi bermain terdiri dari :

##### 1) *Social Affective Play*

Dalam permainan ini, penting untuk memiliki hubungan yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Contohnya, seperti bermain "cilukba", berbicara dengan senyum atau tertawa, dan memberi tangan pada bayi untuk dipegang.

##### 2) *Sense of Pleasure Play*

Permainan ini menggunakan sesuatu yang membuat anak senang dan biasanya menyenangkan. Misalnya dengan pasir, anak-anak bisa membuat gunung atau apapun yang mereka inginkan. Hal yang istimewa dari permainan ini adalah anak-anak akan semakin terlibat dengan mainan dan permainan yang mereka mainkan, sehingga sulit untuk berhenti bermain.

### 3) *Skill Play*

Ini adalah permainan yang akan membantu anak meningkatkan kemampuan mereka, terutama dalam hal gerakan kasar dan halus. Contohnya, anak akan belajar bagaimana memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain, dan juga belajar cara naik sepeda. Dengan berlatih dan bermain secara terus-menerus, anak akan semakin mahir.

### 4). *Games*

Permainan ini menggunakan alat khusus dan bisa bermain sendiri atau dengan teman. Ada banyak jenis permainan dari yang lama sampai yang baru seperti ular tangga dan puzzle.

### 5). *Unoccupied Behaviour*

Anak tidak sedang bermain dengan mainan tertentu, tetapi mereka terlihat sedang bergembira dan bersenang-senang dengan tertawa, tersenyum, dan bermain dengan apa saja yang ada di sekitarnya, seperti kursi atau benda lainnya. Mereka tampak bahagia dan puas dengan lingkungannya.

### 4) *Dramatic Play*

Permainan ini memungkinkan anak-anak berpura-pura menjadi orang lain dan berbicara dengan temannya tentang apa yang akan dilakukan orang tersebut. Ini membantu anak-anak belajar tentang peran yang berbeda dan mencari tahu mana yang mereka sukai.

### **2.1.7. *Cooperative Play***

Permainan sosial / *cooperative play* dimainkan dengan sekelompok orang dan anak dapat berbicara dan bermain dengan teman sebaya (Santrock, 2010). Mildred Parten adalah ahli yang mempopulerkan teori perilaku permainan sosial

(2018). Studi Klasik Parten tentang bermain mengidentifikasi tiga jenis permainan: permainan paralel, permainan asosiatif, dan permainan kooperatif. Konsep Parten tentang perilaku bermain sosial sering digunakan sebagai standar untuk menilai kemampuan sosial anak-anak. Secara umum, permainan kompetisi dan kelompok yang dibuat digunakan. Permainan semacam ini mendorong kerja sama dan kompetisi anak. Permainan ini populer di sekolah dasar, tetapi juga telah dimainkan oleh anak-anak prasekolah dalam bentuk yang lebih sederhana. Permainan kooperatif dimulai dengan anak-anak muda empat tahun. Ini adalah tingkat permainan sosial yang paling tinggi, menurut Parten. Jenis ini memiliki karakteristik sebagai berikut: anak-anak bermain dalam kelompok atau tim, membagi tugas, dan memiliki tujuan yang sama. Permainan kooperatif menjadi kompetitif saat anak-anak mencapai usia tujuh atau delapan tahun. Piaget mengusulkan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam perdebatan bersama, mereka memiliki kesempatan untuk mengurangi ego mereka karena mereka harus menyadari bahwa tidak semua orang memiliki sudut pandang yang sama dengan mereka dalam beberapa situasi. Permainan ini menggambarkan kerjasama sebuah kelompok untuk memecahkan masalah dengan tetap menjaga sportivitas dan kepatuhan terhadap aturan.

Permainan kooperatif adalah bentuk permainan aktif, yang terdiri dari kegiatan bermain yang membutuhkan partisipasi aktif. Permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan *low impact*, yaitu permainan semi *outbound* yang dikemas dengan lingkungan yang menantang dan minim risiko. Aktivitas *low impact* bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti karakter, kepemimpinan, dan kemampuan bekerja dalam tim atau kelompok. Hal ini

disebabkan karena kegiatan yang terkait membutuhkan perencanaan, penyusunan strategi, manajemen waktu, pendelegasian atau pembagian tugas, serta kejujuran dan tanggung jawab sosial.

Menurut Delphie (2012), beberapa keuntungan dari *cooperative play* adalah:

1. Mendorong pertumbuhan bahasa dan persepsi

Dapat mengedukasi anak tentang bentuk dan warna dengan menggunakan setiap pola yang ada. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa secara akurat dan tepat.

2. Memperkenalkan beragam warna dan bentuk

Salah satu manfaat dari permainan kooperatif adalah anak dapat mengenal berbagai bentuk dan warna, seperti persegi panjang, bulat, merah, hijau, kuning, dll. Bentuk dan warna yang beragam cukup bermanfaat untuk meningkatkan imajinasi dan kemampuan mental anak.

3. Kolaborasi kelompok

Kolaborasi kelompok sangat baik untuk mengajarkan anak-anak bagaimana bekerja sama untuk memecahkan masalah, melatih kekompakan, mengembangkan kepemimpinan, mengembangkan empati kepada orang lain, dan belajar bertanggung jawab atas setiap tindakan, dll.

4. Melatih konsentrasi seseorang

Perhatian anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif karena mereka diharapkan untuk mematuhi aturan setiap permainan.

5. Melatih keterampilan sosial

Permainan yang membutuhkan beberapa pemain, seperti susun balok, puzzle, dan ular tangga, dapat meningkatkan keterampilan sosial karena

mengharuskan para pemainnya untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan melalui berbagi, saling bercerita, mengekspresikan emosi satu sama lain melalui permainan, dan didorong untuk terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya selama bermain.

## **2.2. Konsep Interaksi Sosial**

### **2.2.1. Pengertian**

Individu dan masyarakat terlibat dalam interaksi sosial untuk membangun struktur relasional (Soekanto, 2010).

Menurut Setiadi (2011), mengutip Gillin dan Gillin (2017), interaksi sosial terdiri dari hubungan-hubungan antar individu, antar kelompok, dan antara individu dengan kelompok.

Seperti yang dinyatakan oleh Bonner dalam (Gunawan, 2010), kontak sosial terjadi ketika tindakan seseorang memiliki dampak positif terhadap tindakan orang lain.

### **2.2.2. Tahapan Interaksi Sosial**

Terdapat hubungan timbal balik antara interaksi sosial yang terjadi antara individu atau antara individu dengan kelompok dengan adanya kontak sosial dan komunikasi yang memunculkan berbagai macam bentuk interaksi sosial. Gillin dalam Azmi (2018) mencantumkan hal-hal berikut sebagai contoh interaksi sosial:

1. Kerja sama

Kerja sama adalah proses bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, dengan unsur saling membantu.

## 2. Persaingan

Persaingan adalah tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk meniru atau melampaui apa yang dilakukan atau dimiliki oleh orang lain.

## 3. Ketegangan

Konflik adalah pertentangan yang muncul antara dua pihak atau lebih karena adanya perbedaan pendekatan dalam menyelesaikan masalah.

## 4. Akomodasi

Akomodasi adalah upaya yang dilakukan seseorang untuk mengurangi ketegangan, perbedaan, dan konflik dengan cara berkompromi untuk mencapai kesepakatan dengan pihak lain.

### **2.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Sosial Anak**

Menurut Basrowi (2014), faktor-faktor berikut ini dapat meningkatkan kompetensi sosial anak:

#### 1. Tanggung jawab anak

Anak juga harus memotivasi dirinya sendiri untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak akan menghabiskan waktu dengan teman sebayanya, sehingga menumbuhkan rasa saling ketergantungan dan ketergantungan. Anak-anak akan bertemu lebih banyak orang dengan berbagai karakteristik dan terlibat dalam sosialisasi, sehingga mendorong pertumbuhan keterampilan sosialisasi mereka.

#### 2. Pendidikan orang tua

Dengan pendidikan orang tua yang baik, orang tua dapat menerima semua informasi dari dunia luar, terutama tentang pengasuhan yang tepat dan cara bersosialisasi anak dengan lingkungannya.

### 3. Tanggung jawab orang tua

Orang tua atau anggota keluarga memegang peranan penting dalam kemampuan anak untuk mencapai perkembangan sosial yang optimal. Anak yang mendapatkan kasih sayang sesuai dengan hak-haknya akan merasa diperhatikan, sehingga ia dapat berkomunikasi dan menyelesaikan masalah dengan lebih leluasa.

### 4. Lingkungan yang mendorong keterampilan sosial anak

Anak-anak akan berinteraksi sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Jika anak-anak bersosialisasi dengan baik, mereka akan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Komunitas yang jarang penduduknya

#### **2.2.4. Aspek Interaksi Sosial**

Menurut Badrujaman (2010), berbagai keterampilan interaksi sosial antara lain:

##### 1. Kemampuan Verbal

Kemampuan verbal adalah kemampuan interaksi sosial berbasis bahasa yang dapat digunakan untuk keterlibatan sosial, kerja sama, persaingan, konflik atau resolusi konflik, dan akomodasi atau penyesuaian.

##### 2. Kemampuan non Verbal

Kemampuan non verbal adalah kemampuan komunikasi yang pesannya dikemas secara non verbal, tanpa menggunakan kata-kata. Komunikasi nonverbal jauh lebih sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan komunikasi verbal. Komunikasi non verbal digunakan hampir secara naluriah dalam percakapan. Oleh karena itu, komunikasi nonverbal bersifat tetap dan selalu ada, dan komunikasi nonverbal

dianggap lebih jujur dalam mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan karena sifatnya yang spontan. Bahasa tubuh dan tindakan/perbuatan merupakan contoh komunikasi nonverbal. Bahasa tubuh mencerminkan perasaan, isi hati, pikiran, kehendak, dan sikap seseorang melalui ekspresi wajah, gerakan kepala, gerakan tangan, dan gerakan tubuh. Tindakan atau perbuatan tidak dimaksudkan untuk menggantikan kata-kata, meskipun dapat menyampaikan makna. Objek tidak menggantikan kata-kata sebagai bentuk komunikasi non verbal, meskipun objek dapat menyampaikan makna tertentu.

### **2.3. Konsep Anak Prasekolah**

#### **2.3.1. Pengertian**

Terkadang anak-anak yang masih sangat kecil dan mempelajari hal-hal baru dapat mengalami masalah seperti pemalu, terlalu agresif, atau terlalu mengandalkan orang lain (Susilawati, 2018). Ini mungkin mempersulit mereka untuk berteman dan bermain dengan anak-anak lain (Smogorzewska & Szumski, 2018). Jika masalah ini tidak diperbaiki, hal itu dapat mempersulit mereka untuk tumbuh dan belajar di masa mendatang (Maria & Amalia, 2018). Sangat penting bagi keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk membantu anak-anak belajar dan tumbuh dengan cara yang menyenangkan dan membantu mereka memahami dunia di sekitar mereka (Wardany, 2017). Bermain adalah bagian yang sangat penting karena membantu anak-anak mengembangkan pikiran, emosi, dan keterampilan sosial mereka (Seran, 2019).

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 0 sampai dengan 6 tahun dan mereka bersekolah di usia pra sekolah. Di Indonesia, anak usia 4-6 tahun bersekolah di sekolah khusus bernama Taman Kanak-Kanak. (Dewi, 2017)

### **2.3.2. Ciri Umum Usia Pra Sekolah**

Ciri-ciri anak usia pra sekolah menurut (Dewi, 2017) meliputi aspek fisik, sosial, emosi, dan kognitif anak.

#### **1) Ciri Fisik Anak Usia Pra Sekolah**

Anak-anak pra sekolah suka bermain dan banyak menggerakkan tubuh mereka. Mereka dapat melakukan sesuatu sendiri dan menyukainya seperti itu. Setelah bermain, mereka perlu istirahat. Anak-anak yang lebih tua memiliki otot yang kuat tetapi mungkin masih kesulitan melihat benda-benda kecil dan menggunakan tangan mereka secara bersamaan. Mereka tumbuh dan bertambah berat setiap tahun dan gigi dewasa mereka mulai tumbuh.

#### **2) Anak Sosial Anak Usia Pra Sekolah**

Anak-anak dengan sifat ini biasanya mudah berteman dengan anak lain yang berjenis kelamin sama. Mereka mungkin bermain dalam kelompok kecil yang sering berubah dan tidak terlalu terorganisir. Mereka mulai melakukan hal-hal sendiri dan terkadang menjadi kasar saat bermain atau berbicara. Mereka juga mulai belajar tentang hal-hal yang berkaitan dengan cinta dan hubungan.

#### **3) Ciri Emosional Anak Usia Pra Sekolah**

Anak-anak biasanya menunjukkan apa yang mereka rasakan tanpa menyembunyikannya. Terkadang mereka bertindak gila atau kesal ketika mereka menginginkan apa yang dimiliki orang lain.

#### 4) Ciri Kognitif Anak Usia Pra Sekolah

Anak-anak di pra sekolah sangat pandai berbicara dan senang melakukannya dengan teman-temannya. Namun terkadang mereka juga perlu belajar cara mendengarkan dengan lebih baik.

#### 2.3.3. Perkembangan Kognitif (Menurut Piaget)

Piaget mengatakan bahwa anak-anak kecil masih belajar cara berpikir dengan cara yang khusus. Mereka menggunakan kata-kata dan gambar untuk berbicara tentang berbagai hal dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain. Tetapi kadang-kadang mereka mungkin bingung dan menganggap segala sesuatunya berbeda dari yang sebenarnya. Mereka mungkin hanya fokus pada satu hal pada satu waktu dan mungkin tidak mengerti bahwa orang dan benda memiliki identitasnya sendiri.

#### 2.3.4. Perkembangan Bahasa Usia Pra sekolah

Perkembangan bahasa anak usia prasekolah diantaranya:

##### 1) Anak usia 3 tahun

Ketika seorang anak berusia 3 tahun, mereka dapat menggunakan sekitar 900 kata, menyusun 3 atau 4 kalimat, dan berbicara banyak tanpa henti.

##### 2) Anak usia 4 tahun

Anak usia 4 tahun dapat mengucapkan 1.500 kata, menceritakan kisah yang berlebihan, dan menyanyikan lagu-lagu sederhana (itu adalah usia terbaik untuk bertanya "mengapa").

##### 3) Anak usia 5 tahun

Anak berusia 5 tahun dapat mengucapkan 2100 kata, mengetahui empat warna atau lebih, nama-nama hari dalam seminggu dan bulan.

### 2.3.5. Perkembangan Psikososial (Menurut Erikson)

Menurut Erikson, anak prasekolah berada pada tahap ketiga: inisiatif penanganan kesalahan. Fase ini terjadi pada anak usia 4-5 tahun (usia prasekolah). Seorang anak prasekolah adalah pembelajar yang energik, antusias dan mengganggu dengan imajinasi yang aktif.

Rasa bersalah muncul ketika anak-anak merasa bahwa citra dan tindakan mereka tidak dapat diterima. Anak-anak pra sekolah mulai menggunakan lasagna sederhana dan mentolerir kepuasan yang tertunda untuk waktu yang lama (Dewi, 2017).

### 2.3.6. Perkembangan Moral (Menurut Kohlberg)

Pada tahap ini muncul kesadaran akan penekanan pada kontrol eksternal. Standar moral seorang anak ada pada orang lain, dan dia mengikuti mereka untuk menghindari hukuman dan mendapatkan hadiah

### 2.3.7. Perkembangan Motorik (Rizki cintya dewi, 2017)

Perkembangan motorik kasar dan halus pada anak pra sekolah, sebagai berikut:

Tabel 2.2 Perkembangan Motorik

NO	USIA	Motorik Halus (Fine Motor)	Motorik Kasar (Gross Motor)
1	Usia 3 tahun	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat menyusun ke atas 9-10 balok</li><li>2. Anak dapat membentuk jembatan 3 balok</li><li>3. Anak dapat membuat lingkaran dan silang</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat menaiki sepeda roda tiga</li><li>2. Anak menaiki tangga menggunakan kaki bergantian</li><li>3. Anak berdiri pada satu kaki selamanya beberapa detik</li><li>4. Anak melompat jauh</li></ol>
2	Usia 4 tahun	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat melepas sepatu</li><li>2. Anak dapat membuat segi empat.</li><li>3. Anak dapat menambahkan 3 bagian</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak dapat meloncat</li><li>2. Anak dapat menangkap bola</li><li>3. Anak dapat menuruni tangga menggunakan kaki bergantian</li></ol>

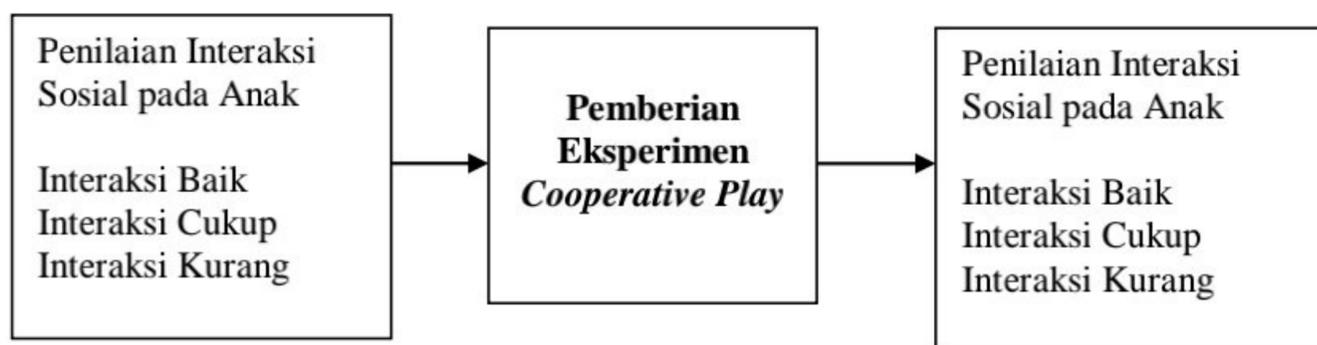
		ke gambar stik	
<b>NO</b>	<b>USIA</b>	<b>Motorik Halus (Fine Motor)</b>	<b>Motorik Kasar (Gross Motor)</b>
3	<b>Usia 5 tahun</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat mengikat tali sepatu</li> <li>2. Anak dapat menggunakan gunting dengan baik</li> <li>3. Anak dapat menyalin wajik an segitiga</li> <li>4. Anak dapat menambahkan 7 sampai 9 bagian ke gambar stik</li> <li>5. Anak dapat menuliskan beberapa huruf dan angka, dan nama pertamanya</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat meloncat</li> <li>2. Anak dapat berjingkat dengan satu kaki</li> <li>3. Anak dapat menendang dan menangkap bola</li> <li>4. Anak dapat lompat tali</li> <li>5. Anak dapat menyeimbangkan kaki bergantian dengan mata tertutup</li> </ol>

### 2.3.8. Tugas Perkembangan Usia Pra Sekolah Menurut (Dewi, 2017)

Anak-anak prasekolah berada di masa kanak-kanak. Periode ini, ketika anak-anak dapat beralih dari berdiri ke sekolah, ditandai dengan aktivitas dan penemuan. Periode ini adalah masa perkembangan fisik dan pribadi yang hebat. Pada usia ini, anak membutuhkan bahasa dan hubungan sosial yang lebih luas, mempelajari peran-peran normatif, memperoleh kontrol dan pengendalian diri, semakin menyadari sifat ketergantungan dan kemandirian, serta mulai mengembangkan konsep diri.

## BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

### 3.1 Kerangka Konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Efektivitas Cooperative Play dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Pertiwi Ledokombo Jember

### 3.2 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2017), hipotesis adalah pernyataan yang untuk sementara diterima sebagai kebenaran ketika suatu fenomena diketahui dan berfungsi sebagai dasar kerja dan panduan untuk verifikasi. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan skor interaksi sosial sebelum dan sesudah melakukan *cooperative play* pada anak usia pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember



## **BAB 4 METODE PENELITIAN**

### **4.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan satu kelompok sebelum tes dan pascates, yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan dalam satu kelompok dan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Perencanaan penelitian merupakan strategi yang dipilih peneliti untuk mengintegrasikan secara menyeluruh komponen-komponen penelitian secara logis dan sistematis untuk membahas dan menganalisis prioritas penelitian (Sugiyono, 2017). Desain *one-group pretest-posttest* ini terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam perencanaan ini tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan disebut pretest dan sesudah perlakuan disebut *posttest*.

### **4.2 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling**

#### **4.2.1 Populasi**

Populasi adalah himpunan variabel yang berlaku untuk masalah yang sedang dipelajari. Populasi dapat berupa orang, peristiwa, pola perilaku, atau apa pun yang sedang dipelajari (Notoadmodjo, 2017). Pada penelitian ini populasinya adalah anak usia pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember.

#### **4.2.2 Sampel**

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan obyek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Nursalam, 2017). Sampel penelitian yang diteliti yaitu anak usia prasekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember.

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{D(N-1) + z \cdot p \cdot q}$$

Keterangan:

n	=	Perkiraan jumlah sampel
N	=	Perkiraan besar populasi
P	=	Proporsi
Z	=	Nilai Standar normal $\alpha = 0,05$ (1,96)
p	=	Perkiraan proporsi, jika tidak diketahui dianggap 50%
q	=	$1 - p$ (100% - p)
d	=	Tingkat kesalahan yang dipilih (d = 0,05)

Sampel penelitian yang diteliti yaitu anak usia prasekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember sejumlah 65 anak.

Penentuan kriteria sampel sangat membantu peneliti mengurangi bias hasil penelitian yang mempengaruhi variabel yang akan diteliti. Kriteria sampel dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Kriteria Inklusi

- a. Anak usia prasekolah (4-5 tahun) di TK Pertiwi Ledokombo
- b. Laki-laki dan perempuan
- c. Diakui oleh TK Pertiwi Ledokombo Jember
- d. Bersedia menjadi responden

2. Kriteria Eksklusi

- a. Anak sedang sakit
- b. Anak yang tidak hadir dalam pengambilan data
- c. Anak yang tidak berada di TK Pertiwi Ledokombo Jember
- d. Tidak bersedia menjadi responden

#### **4.2.2 Teknik Sampling**

Teknik *sampling* adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada (Nursalam, 2017). Dalam penelitian ini pengambilan sampel secara total sampling yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2011). Alasan mengambil total sampling karena menurut (Sugiyono, 2011) jumlah populasi yang kurang dari 100, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

### **4.3 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah tempat dilakukannya penelitian dan/atau sumber bahan penelitian (Nursalam, 2017). Penelitian ini dirancang untuk dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember.

### **4.4 Waktu Penelitian**

Rencana penelitian ini akan dilaksanakan pada Maret-Mei 2023 dengan deskripsi, penyusunan proposal Desember 2022-Januari 2023, presentasi proposal pada Februari 2023, kajian etik dan perizinan pada Maret 2023.

## 4.5 Definisi Operasional

### 4.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Paremeter	Alat ukur	Hasil ukur	Skala
1	<b>Independen:</b> <i>Cooperative play</i>	Kegiatan bermain berkelompok yang terorganisir, terencana dan ada aturan tertentu.	Melakukan permainan saat jam pelajaran khusus $\pm 30$ menit, terdiri dari 3 kelompok: jenis permainan puzzle, ular tangga dan menyusun balok.	Satuan Acara Kegiatan	-	-
2	<b>Dependen:</b> Interaksi sosial anak usia prasekolah sebelum dilakukan cooperative play	Kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Terdiri dari: 1. Kemampuan verbal adalah kemampuan komunikasi menggunakan bahasa dan kata-kata 2. Kemampuan non verbal adalah komunikasi berupa bahasa tubuh atau tindakan.	Kemampuan verbal Kemampuan non verbal	Lembar Observasi	<i>Penilaian:</i> <i>Baik = 76-100 %</i> <i>Cukup = 51-75 %</i> <i>Kurang = 0 – 50 %</i>	Ordinal

3	<b>Dependen:</b> Interaksi sosial anak prasekolah dilakukan setelah usia cooperative play	Kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Terdiri dari: 1. Kemampuan verbal adalah kemampuan komunikasi Menggunakan bahasa dan kata-kata 2. Kemampuan non verbal adalah komunikasi berupa bahasa tubuh atau tindakan.	Kemampuan verbal Kemampuan non verbal	Lembar Observasi	<i>Penilaian:</i> <i>Baik = 76-100 %</i> <i>Cukup = 51-75 %</i> <i>Kurang = 0 – 50 %</i>	Ordinal
---	--	--	--	------------------	---	---------

## **4.6. Pengumpulan Data**

### **4.6.1 Sumber Data**

Sumber data adalah data atau informasi yang diperoleh dari objek penelitian, dimana sumber data dapat berupa orang-orang seperti individu atau kelompok, wilayah dan/atau objek lainnya (Surahman, 2016). Dalam penelitian ini, sumbernya adalah data mentah. Sumber data primer adalah sumber data pertama yang diperoleh individu atau perseorangan melalui observasi.

### **4.6.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian**

Pengumpulan adalah proses mendekati responden dan mengumpulkan karakteristik responden yang ikut dalam penelitian (Notoadmodjo, 2017).

Prosesnya meliputi:

#### **1. Prosedur administrasi**

Berdasarkan prosedur bisnis, penelitian ini akan dilakukan di TK Pertiwi Ledokombo Jember. Prosedur administratif dilakukan sebagai berikut:

- a) Prosedur izin asli dimulai setelah proposal diakui secara etis dapat diterima dan pendaftaran izin penelitian untuk kurikulum ilmu keperawatan Fakultas Kesehatan dr. Soebandi Jember
- b) Setelah menerima Izin Penelitian/Permohonan Kurikulum Fakultas Ilmu Kesehatan Keperawatan dr. Soebandi Jember menyalin surat tersebut ke Bakesbangpol Jember
- c) Setelah mendapatkan ijin/ rekomendasi penelitian dari Bakesbangpol Kabupaten Jember maka rekomendasi tersebut diteruskan kepada Kepala Sekolah TK Pertiwi Ledokombo Jember

- d) Setelah mendapatkan ijin penelitian dari Kepala Sekolah TK Pertiwi Ledokombo Jember maka dilakukan koordinasi dengan bagian litbang untuk melakukan pengambilan data

## 2. Prosedur Teknis

Prosedur teknis penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data utama responden survei dengan prosedur sebagai berikut:

### a). Penjelasan Maksud dan Tujuan

Melakukan penelitian: Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden. Setelah memahami, peneliti melanjutkan dengan membagikan formulir persetujuan berdasarkan penelitian tersebut. Informed consent diisi dan ditandatangani oleh responden, dan dalam hal penolakan untuk berpartisipasi dalam penelitian, peneliti tidak memaksanya, tetapi menghormati haknya.

### b). Pengisian Lembar Observasi

- 1) Peneliti dibantu guru mengisi identitas anak pada lembar observasi
- 2) Peneliti mencantumkan nama pada lembar pengumpulan data dengan memberikan nomor atau kode pada masing-masing lembar
- 3) Peneliti melakukan pretest dengan melakukan pengamatan pada respon sosial anak saat bermain / belajar di kelas
- 4) Peneliti melaksanakan prosedur bermain kooperatif / *cooperative play* berdasarkan SAK
- 5) Selanjutnya peneliti menghimpun data post test dengan melakukan observasi terhadap respon sosial anak ketika bermain/belajar di kelas

- 6) Setelah dirasa seluruh lembar observasi terisi dan tidak ada data *missing* maka pengumpulan data dinyatakan selesai
- 7) Peneliti mengakhiri penelitian dan memberikan salam penutup

#### **4.6.3. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti agar kegiatannya lebih sistematis dan mudah (Nursalam, 2017). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

#### **4.6.4 Uji Validitas dan Reliabilitas**

##### **1. Uji Validitas**

Validitas adalah ketelitian atau ketepatan suatu alat ukur. Saat menguji instrumen pengumpulan data, validitas dibagi menjadi validitas faktor dan validitas item. Validitas faktor diukur ketika item diagregasi menggunakan lebih dari satu faktor (ada kesamaan antar faktor). Validitas faktor ini diukur dengan mengkorelasikan skor faktor (jumlah item pada satu faktor) dengan skor faktor total (total). validitas dengan korelasi skor item dengan skor total. Validitas item ditunjukkan dengan adanya korelasi atau dukungan terhadap total produk (skor total). Ketika kita menggunakan lebih dari satu faktor, ini berarti menguji validitas item dengan mengkorelasikan skor item dengan skor faktor, dan kemudian mengkorelasikan item dengan skor total faktor (jumlah dari beberapa faktor). Koefisien korelasi diperoleh dari hasil perhitungan korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian produk dan menentukan apakah item tersebut layak digunakan atau tidak. Dalam memutuskan apakah suatu item layak atau tidak, biasanya digunakan uji signifikansi validitas jika memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total. Teknik pengujian SPSS yang umum digunakan

untuk pengujian validitas menggunakan korelasi bivariat Pearson (Pearson Moment Product) dan korelasi item-total terkoreksi (Dian Ayunita N.N. Dewi, M.Si, 2018).

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menentukan konsistensi pengukuran, apakah pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten meskipun pengukuran dilakukan berulang kali. Reliabilitas berarti dapat dipercaya, yang berarti instrument dapat memberikan hasil yang benar. Alat ukur instrument dikatakan reliable apabila memiliki standar hasil pengukuran dan standar hasil pengukuran sedemikian rupa sehingga terbukti bahwa alat ukur tersebut juga dapat diperhitungkan dalam kenyataan. *One shoot* atau pengukuran dalam satu waktu, jadi tidak ada pelacakan.

## 4.7. Pengolahan Data dan Analisis Data

### 4.7.1 Pengolahan Data

Metode pengolahan data dalam penelitian kuantitatif meliputi *editing*, *coding*, *scoring*, *procecing*, *cleaning*, serta *tabulating* (Notoadmodjo, 2017):

#### 1. *Editing*

Notoadmodjo (2017) menjelaskan bahwa editing adalah kegiatan menelaah isi observasi untuk direvisi atau dikoreksi. Jika isi formulir observasi tidak lengkap, dapat dilakukan pencarian data baru. Editing dilakukan untuk memeriksa kelengkapan dokumen dan menanyakan kembali jika ditemukan kesalahan.

## 2. *Skoring*

Notadmodjo (2017) menjelaskan bahwa skoring adalah langkah di mana tanggapan terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner penelitian dievaluasi.

Penilaian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Skoring

<b>Deskripsi</b>	<b>Bobot Skor</b>
Selalu dilakukan	3
Sering dilakukan	2
Jarang dilakukan	1
Tidak pernah dilakukan	0

Skor dari poin-poin ini kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total, yang kemudian dinilai sebagai berikut:

- a. Nilai baik jumlah skor 76-100 %
- b. Nilai cukup jumlah skor 51-75 %
- c. Nilai kurang jumlah skor 0 – 50 %

## 3. *Coding*

Notadmodjo (2017) menjelaskan bahwa coding adalah mengklasifikasikan tanggapan dari responden. Data dibuat dengan mengubah data yang terkumpul menjadi angka dan setiap soal diberi kode untuk memudahkan proses selanjutnya.

*Coding* yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

Tabel 4.3 *Coding* Variabel Dependen

<b>Kategori</b>	<b>Coding</b>
<i>Sebelum Diberikan Cooperative Play</i>	X1
<i>Setelah Diberikan Cooperative Play</i>	X2

#### 4. *Prosesing/ Entry*

Notoadmodjo (2017) menjelaskan bahwa pengolahan/pemasukan data ke dalam spreadsheet dilakukan dengan program komputer. Tanggapan yang terkait dengan kategori kode kemudian dimasukkan ke dalam tabel dan frekuensi data dihitung. Data penelitian ini diolah dengan pengolahan komputer. Pengolahan komputer input ini dilakukan oleh program statistik.

#### 5. *Cleaning*

Notoadmodjo (2017) menjelaskan bahwa cleaning adalah teknik pembersih data yang menghilangkan informasi yang tidak perlu. Pembersihan data dilakukan setelah semua data masuk ke dalam spreadsheet diperiksa kembali apakah data sudah benar atau belum.

#### 6. *Tabulating*

Notoadmodjo (2017) menjelaskan bahwa tabulasi adalah data yang disusun secara lengkap dengan menggunakan variabel-variabel yang diperlukan kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi. Jika hasil diperoleh melalui perhitungan, maka nilai tersebut masuk dalam kategori nilai yang dibuat.

#### **4.7.2. Analisis Data**

Hasil evaluasi *pre* dan *post test* dapat digunakan untuk menganalisis peringkat interaksi sosial. Beberapa langkah diperlukan untuk mendapatkan hasil pretest dan posttest. Langkah pertama adalah pretest aktivitas dan langkah terakhir adalah posttest aktivitas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode statistik nonparametrik. Metode statistik nonperometrik menurut Sugiyono (2017) sering juga disebut sebagai metode nondistribusi, karena model uji statistik tidak menentukan kondisi tertentu untuk

bentuk distribusi parameter populasi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Wilcoxon Signed Rank Test dengan taraf signifikansi 5%, dilakukan dengan menggunakan software SPSS vers. 16.0. Adapun rumus uji *wilcoxon sign rank test* adalah sebagai berikut:

$$z = \frac{T - \mu T}{\sigma T}$$

Keterangan: T =Jumlah rank dengan tanda paling kecil

N = banyaknya pasang yang tidak sama nilainya

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

(Sugiyono, 2017)

Maka dasar untuk memutuskan menerima atau menolak hipotesis dalam uji peringkat bertanda Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (Asymp.Sig) < 0 > 0,05, maka Ho diterima, yaitu tidak ada perbedaan.

#### **4.8 Etika Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti mendapat persetujuan dari Universitas dr. Soebandi Jember. Setelah disetujui, fokusnya adalah pada masalah etika, termasuk:

1. *Inform Consent*

Lembar persetujuan penelitian diberikan kepada Kepala Sekolah TK Pertiwi Ledokombo Jember. Sedangkan lembar persetujuan menjadi responden diwakili

oleh orangtua murid, peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. Jika putra-putrinya diijinkan diteliti maka orangtua harus menandatangani lembar persetujuan dan jika menolak untuk diteliti maka peneliti tidak memaksakan tetapi menghormati hak-haknya.

## 2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Untuk menjaga kerahasiaan, lembar pendataan tidak disebutkan namanya dalam penelitian ini, dan cukup mencantumkan nomor atau kode pada masing-masing lembar tersebut.

## 3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang dijamin oleh peneliti hanya dijamin jika disahkan atau dikomunikasikan.

## BAB 5 HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan temuan penelitian yang dilakukan dan hubungan. *cooperative play* dalam meningkatkan interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember. Penelitian dilakukan pada anak pra sekolah selama bulan Maret -April 2023 di TK Pertiwi Ledokombo Jember dan responden disesuaikan dengan kriteria inklusi.

### 5.1 Data Umum

Data umum pada penelitian ini meliputi kelas, usia, dan jenis kelamin yang diuraikan sebagai berikut:

#### 5.1.1 Karakteristik Responden Sesuai Kelas

Tabel 5.1.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jumlah Anak Pra Sekolah di Kelas Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Bulan Maret 2023 (n=54)

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Presentasi (%)
1.	A	32	59%
2.	B	22	41%
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer 2023

Peneliti menentukan calon responden dengan melakukan survey awal pada anak pra sekolah yang akan diberikan jenis permainan *cooperative play*, kemudian diidentifikasi sesuai kriteria inklusi, sehingga responden yang diperoleh sebanyak 54 orang, kelas A sejumlah 32 anak dan kelas B sebanyak 22 anak. Pengambilan data menggunakan alat ukur berupa observasi, berisi tentang pengamatan pada anak prasekolah diberikan jenis permainan *cooperative play* dan dilakukan pengamatan oleh peneliti dan dibantu oleh guru dengan melihat SAK.

### 5.1.2 Karakteristik Responden Sesuai Usia

Tabel 5.1.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Usia di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember pada bulan Maret 2023 (n=54)

Usia	Frekuensi	Presentase
4 Tahun	32	59%
5 Tahun	22	41%
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>100 %</b>

Sumber data primer:2023

Berdasarkan tabel 5.1.2 diatas, didapatkan jumlah anak usia 4 tahun di TK Pertiwi Ledokombo Jember yaitu sebanyak 32 anak (59%) dan usia 5 tahun sebanyak 22 anak (41%).

### 5.1.3 Karakteristik Responden Sesuai Jenis Kelamin

Tabel 5.1.3 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember pada bulan Maret 2023 (n=54)

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-laki	33	61%
Perempuan	21	39%
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>100 %</b>

Sumber data primer:2023

Berdasarkan tabel 5.1.3 diatas, didapatkan jumlah anak laki-laki di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember yaitu sebanyak 33 anak (61%) dan jumlah anak perempuan sebanyak 21 anak (39%).

## 5.2 Data Khusus

Data khusus penelitian ini berkaitan dengan hasil analisis bivariat yang menggambarkan efektivitas *cooperative play* untuk meningkatkan interaksi sosial anak prasekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember. Berikut adalah hasil analisisnya:

### 5.2.1 Hasil Analisis Interaksi Anak Pra Sekolah Sebelum Diberikan Jenis Permainan *Cooperative Play* di TK Pertiwi Ledokombo Jember

Tabel 5.2.1 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Sebelum Diberikan Jenis Permainan *Cooperative Play* Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Jember Tahun 2023 (n=54)

<b>Interaksi Sosial</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Kurang	5	9%
Cukup	49	91%
<b>Jumlah</b>	<b>54</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 5.2.1 dapat diketahui bahwa interaksi sosial anak pra sekolah sebelum diberikan jenis permainan *cooperative play* nilai kurang sebanyak 5 anak (9%) dan nilai cukup sebanyak 49 anak (91%) dari 54 responden.

### 5.2.2 Hasil Analisis Interaksi Anak Pra Sekolah Sesudah Diberikan Jenis Permainan *Cooperative Play* di TK Pertiwi Ledokombo Jember

Tabel 5.2.2 Distribusi Frekuensi Anak Usia Pra Sekolah Sesudah Diberikan Jenis Permainan *Cooperative Play* Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Jember Tahun 2023 (n=54)

<b>Tingkat Pengetahuan</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
Cukup	17	32%
Baik	37	68%
<b>Jumlah</b>	<b>54</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel 5.2.2 dapat diketahui bahwa interaksi sosial anak pra sekolah sesudah diberikan jenis permainan *cooperative play* nilai cukup sebanyak 17 anak (33%) dan nilai baik sebanyak 37 anak (68%) dari 54 responden.

### 5.2.3. Hasil Signifikasi Skor Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah Sebelum dan Sesudah Dilakukan *Cooperative play* di TK Pertiwi Ledokombo

Berdasarkan hasil observasi diketahui nilai X1 (sebelum diberikan jenis permainan *cooperative play*) skor cukup (51-75%) lebih banyak yaitu 49 anak dan skor kurang (0-50%) sebanyak 5 anak. Sedangkan hasil observasi X2 (setelah diberikan jenis permainan *cooperative play*) skor cukup (51-75%) sebanyak 17

anak dan skor baik (76-100%) sebanyak 37 anak. Penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dengan hasil signifikan diketahui uji wilcoxon < probabilitas 0,05 (nilai Asymp. Sig. (2-tailed)= 0.000), maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga ada perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan atau dalam kata lain *cooperative play* terbukti meningkatkan variabel interaksi sosial dari anak. Jadi ada peningkatan nilai rata-rata interaksi sosial sesudah diberikan *cooperative play* dibandingkan dengan sebelum diberikan *cooperative play*.

## **BAB 6 PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas tentang interpretasi hasil penelitian yang disajikan secara berurutan berdasarkan tujuan dengan membandingkannya dengan penelitian sebelumnya dan mengkomunikasikan keterbatasannya, mengacu pada hasil penelitian, konsep teori, dan pendapat.

### **6.1 Interpretasi dan Diskusi Hasil**

#### **6.1.1 Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah Sebelum Diberikan Jenis Permainan**

##### ***Cooperative Play* di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa respon interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember menunjukkan interaksi sosial kurang sebanyak 5 anak (9%) dan interaksi cukup 49 anak (91%). Hasil studi ini sejalan dengan kajian oleh Sigmund Freud (2021) bahwa Bermain memiliki dampak yang sangat besar bagi perkembangan anak. Berdasarkan teori psikoanalitik, bermain berfungsi sebagai ekspresi dorongan impulsif, sehingga mengurangi kecemasan berlebihan pada anak. Hal ini menunjukkan bahwa ketika anak diberikan stimulus permainan maka interaksi dikatakan cukup baik sangat besar.

Wolfgang berpendapat bahwa bermain memiliki seperangkat nilai (play values) yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam kegiatan yang mempengaruhi perkembangan anak, maka dari itu mengidentifikasi peran bermain ini antara lain (Januari-Juni 2017 – Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini) :

- 1). Mencerdaskan otot pikiran
- 2). Mengasah panca indra
- 3). Media terapi
- 4). Memacu kreatifitas
- 5). Melatih intelektual
- 6). Menemukan sesuatu yang baru
- 7). Melatih empati

Berdasarkan usia diketahui bahwa usia 4 tahun sebanyak 32 anak (49%) dan usia 5 tahun sebanyak 33 anak (50%). Dalam penelitian dengan mengacu pada kriteria inklusi didapat usia 4 tahun sebanyak 33 anak (kelas A) dan usia 5 tahun sebanyak 21 anak (kelas B). Kelas A (usia 4 tahun) ditemukan nilai interaksi sosial cukup sebanyak 28 dan interaksi sosial kurang sebanyak 5 anak, sedangkan kelas B (usia 5 tahun) ditemukan interaksi sosial cukup sebanyak 21 anak. Jenis permainan *cooperative play* adalah tipe bermain ketika anak-anak benar-benar bermain bersama. Sosiolog Mildred Parten (2018) mengungkapkan beberapa tipe bermain salah satunya *cooperative play*. Ini biasanya terjadi ketika anak-anak mencapai usia prasekolah dan bertemu dengan teman-temannya di sekolah. Bisa juga terjadi pada anak yang lebih muda yang sudah memiliki kakak dan daerah yang ramai dengan anak-anak. Berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa anak laki-laki sebanyak 33 anak (51%) dan perempuan sebanyak 32 anak (49%). Menurut pendapat Taemon (2018) perbedaan gender dan partner dapat mempengaruhi bermain dalam faktor ini anak dapat memilih dan menentukan teman bermain serta pergaulannya sesuai dengan tingkat usia mereka.

### **6.1.2 Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah Sesudah Diberikan Jenis Permainan *Cooperative Play* di TK Pertiwi Ledokombo Jember**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa respon interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember setelah diberikan permainan jenis *cooperative play* menunjukkan interaksi sosial baik sebanyak 37 anak (68%) dan interaksi cukup sebanyak 17 anak (32%). Studi ini sejalan dengan kajian oleh Santrock (2010) bahwa *cooperative play* adalah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan kelompok orang (teman sebaya). Dalam penelitian dengan mengacu pada kriteria inklusi didapat usia 4 tahun sebanyak 33 anak (kelas A) dan usia 5 tahun sebanyak 21 anak (kelas B). Kelas A (usia 4 tahun) ditemukan nilai interaksi sosial baik sebanyak 16 dan interaksi sosial cukup sebanyak 17 anak, sedangkan kelas B (usia 5 tahun) ditemukan interaksi sosial baik sebanyak 21 anak. Konsep Parten tentang perilaku bermain sosial sering digunakan sebagai standar untuk menilai kemampuan sosial anak-anak. Secara umum, permainan kompetisi dan kelompok yang dibuat digunakan. Permainan semacam ini mendorong kerja sama dan kompetisi anak. Permainan ini populer di sekolah dasar, tetapi juga telah dimainkan oleh anak-anak pra sekolah dalam bentuk yang lebih sederhana. Permainan kooperatif dimulai dengan anak-anak semuda empat tahun. Ini adalah tingkat permainan sosial yang paling tinggi, menurut Parten. Jenis ini memiliki karakteristik sebagai berikut: anak-anak bermain dalam kelompok atau tim, membagi tugas, dan memiliki tujuan yang sama. Permainan kooperatif menjadi kompetitif saat anak-anak mencapai usia tujuh atau delapan tahun. Piaget mengusulkan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam perdebatan

bersama, mereka memiliki kesempatan untuk mengurangi ego mereka karena mereka harus menyadari bahwa tidak semua orang memiliki sudut pandang yang sama dengan mereka dalam beberapa situasi. Permainan ini menggambarkan kerjasama sebuah kelompok untuk memecahkan masalah dengan tetap menjaga sportivitas dan kepatuhan terhadap aturan. Permainan kooperatif adalah bentuk permainan aktif, yang terdiri dari kegiatan bermain yang membutuhkan partisipasi aktif. Permainan ini merupakan salah satu bentuk permainan *low impact*, yaitu permainan semi *outbound* yang dikemas dengan lingkungan yang menantang dan minim risiko. Aktivitas *low impact* bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti karakter, kepemimpinan, dan kemampuan bekerja dalam tim atau kelompok. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang terkait membutuhkan perencanaan, penyusunan strategi, manajemen waktu, pendelegasian atau pembagian tugas, serta kejujuran dan tanggung jawab sosial.

### **6.1.3 Efektivitas *Coopertaive Play* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial**

#### **Anak Pra Sekolah Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebelum diberikan permainan jenis *cooperative play*, interaksi sosial anak dengan nilai kurang sebanyak 9% dan nilai interaksi sosial cukup sebanyak 91% ,sedangkan setelah diberikan jenis permainan *cooperative play* nilai interaksi sosial cukup sebanyak 32% dan nilai interaksi sosial baik sebanyak 68%, sehingga diketahui bahwa ada perbedaan nilai interaksi sosial anak pra sekolah sebelum diberikan permainan jenis *cooperative play* dan sesudah diberikan permainan *cooperative play*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa jenis permainan *cooperative play* sangat

efektive dalam meningkatkan interaksi sosial anak pra sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember (nilai Asymp. Sig. (2-tailed)= 0.000), sehingga permainan *cooperative play* dapat diaplikasikan disekolah maupun lingkungan rumah. Hal ini sejalan dengan studi oleh Delphie (2012), beberapa keuntungan dari *cooperative play* adalah:

1. Mendorong pertumbuhan bahasa dan persepsi

Dapat mengedukasi anak tentang bentuk dan warna dengan menggunakan setiap pola yang ada. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa secara akurat dan tepat.

2. Memperkenalkan beragam warna dan bentuk

Salah satu manfaat dari permainan kooperatif adalah anak dapat mengenal berbagai bentuk dan warna, seperti persegi panjang, bulat, merah, hijau, kuning, dll. Bentuk dan warna yang beragam cukup bermanfaat untuk meningkatkan imajinasi dan kemampuan mental anak.

3. Kolaborasi kelompok

Kolaborasi kelompok sangat baik untuk mengajarkan anak-anak bagaimana bekerja sama untuk memecahkan masalah, melatih kekompakan, mengembangkan kepemimpinan, mengembangkan empati kepada orang lain, dan belajar bertanggung jawab atas setiap tindakan, dll.

4. Melatih konsentrasi seseorang

Perhatian anak-anak dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif karena mereka diharapkan untuk mematuhi aturan setiap permainan.

5. Melatih keterampilan sosial

Permainan yang membutuhkan beberapa pemain, seperti susun balok, puzzle, dan ular tangga, dapat meningkatkan keterampilan sosial karena mengharuskan para pemainnya untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan melalui berbagi, saling bercerita, mengekspresikan emosi satu sama lain melalui permainan, dan didorong untuk terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya selama bermain.

## **6.2 Keterbatasan Hasil Penelitian**

- 6.2.1** Berdasarkan lokasi studi ini hanya dilakukan di satu wilayah kerja sehingga boleh jadi hasilnya akan berbeda di lokasi lainya sehingga generalisasi hasil hanya berlaku pada lokasi penelitian dan tidak untuk lokasi lainnya
- 6.2.2** Studi ini hanya mengevaluasi nilai perbedaan interaksi sosial sebelum diberikan jenis permainan *cooperative play* dan sesudah diberikan jenis permainan *cooperative play*
- 6.2.3** Studi ini hanya meneliti satu jenis permainan saja yaitu *cooperative play*

## **BAB 7 PENUTUP**

Pada bab ini diuraikan simpulan dan usulan sebagai intisari dan hasil dari keseluruhan rangkaian kegiatan penelitian mulai dari pendahuluan penelitian hingga pembahasan hasil penelitian. Kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

### **7.1 Kesimpulan**

**7.1.1** Hasil studi menunjukkan bahwa interaksi sosial cukup dan kurang sebelum diberikan jenis permainan *cooperative play*

**7.1.2** Hasil studi menunjukkan bahwa interaksi sosial baik setelah diberikan permainan jenis *cooperative play*

**7.1.1** Hasil studi menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil inetraksi sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Ledokombo Jember sebelum diberikan jenis permainan *cooperative play* dan sesudah diberikan jenis permainan *cooperative play*

### **7.2 Saran**

Mengetahui temuan penelitian ini, kami dapat memberikan saran tentang:

**7.2.1** Bagi institusi pendidikan dapat digunakan sebagai acuan dalam perkembangan pembelajaran pada Mahasiswa

**7.2.2** Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan untuk perkembangan penelitian dengan menggunakan jenis permainan lainnya

**7.2.3** Bagi responden dapat digunakan sebagai bahan informasi agar dapat

mengetahui bahwa bermain terutama pada jenis permainan *cooperative play* adalah suatu yang penting untuk anak terutama dalam proses interaksi sosial

**7.2.4** Bagi perawat atau tenaga kesehatan lainnya untuk dijadikan masukan agar mengetahui bahwa bermain merupakan kegiatan anak yang sangat penting terutama dalam bersosialisasi

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif Rohman Mansyur. (2019). *Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah*. Universitas Andalas.
- Azmi, A. (2018). *Pengaruh Cooperative Play Terhadap Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Dan Berbahasa Pada Anak Sampel penelitian Ringan Di SLB Putra Manunggal Gombang* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Badrujaman, A., & Hidayat, D. R. (2010). *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media
- Diana, Mutia.(2017). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Dwi Latifatul Fajri. (2021). *Pengertian Sosialisasi, Bentuk, dan Tahapannya*. LPM dan Himakom.
- Eli Siva , Ns. Nikmatur Rohmah, S.Kep., M.Kes. , Ns. Sasmiyanto, S.Kep., M.Kes. (2016). *Hubungan Bermain Dengan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Universitas Muhammadiyah Jember.
- Erna Tri Astuti, (2017). *Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Ditinjau Dari Jenis Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Feny Nida Fitriyani. (2017). *Perkembangan Bermain Pada Anak Usia Dini*. Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta Jalan Marsda Adisucipto, Yogyakarta.
- Halawa, A. (2017). *Pengaruh cooperative play terhadap interaksi sosial anak kelas V*. Jurnal Keperawatan, 6(2), 84-91.
- Jean Pieget. (2022). *Tahapan Bermain*. Media Neliti.
- Joko suyanto.(2017). *Gender dan Sosialisasi*. Jakarta: Nobel Edumedia, h.
- Kemenkes, (2017). *Data Nasional*. Hak Cipta Kementrian Pendidikan Kebudayaan, Riset Teknologi 2022
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Notoadmodjo. (2017). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Markham. (2019). *Perkembangan Anak Pra Sekolah*. Surabaya.

- Mila Hendiyani. (2017). *Alam Adalah Sekolah Dan Bermain*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Mildred Parten. (2018). *Klasifikasi Permainan Anak Berdasarkan Jenis Kelamin Dan Usia*. Kompasiana.
- PS MARYA . (2018). *Landasan Teori Sosialisasi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Rizki cintya dewi. (2017). *Tumbuh Kembang Anak Prasekolah*. Surabaya.
- Sahayu. (2017). *Menentukan Sumber Data*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Nuzlia, F. L. (2015). *Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Oleh Ibu Terhadap Hasil Deteksi Dini Perkembangan Sosial-emosional Anak Prasekolah Di Yogyakarta*. Jurnal.unnes.ac.id.
- Sandono . (2020). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Cetakan kelima, Jakarta: Grasindo
- Santrock, J. . (2010) *Perkembangan Anak*. 2nd edn. Jakarta: Erlangga.
- Schwartzman. (2020). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Cetakan kelima, Jakarta: Grasindo
- Sera Yuliantini. (2019). *Permainan Dan Bermain*. IAIN Sambas.
- Sigmnd Freud.(2021).*Teori Bermain Modern: Teori Psikoanalisa*.Jurnal Psikologi
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Suyanto, S. (2017). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tameon. (2018).*Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain*. UMM.
- Wiwik Pratiwi. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*. IAIN Gorontalo.

Lampiran 1:

**PERMOHONAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN**

Kepada:

Bapak/Ibu Responden  
di  
Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember:

Nama : **Wulan Septa Anjar Rahayu**

NIM : **21102299**

Akan melakukan penelitian dengan judul **Efektivitas *Cooperative Play* dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember** maka saya mengharapkan bantuan bapak/ibu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai responden dalam penelitian ini. Partisipasi bapak/ ibu bersifat bebas artinya tanpa adanya sanksi apapun dan saya berjanji akan merahasiakan semua yang berhubungan dengan bapak/ibu. jika bapak/ ibu bersedia menjadi responden silahkan menandatangani formulir persetujuan menjadi peserta penelitian

Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih

Jember, .....  
Peneliti,

**Wulan Septa Anjar Rahayu**  
**NIM. 21102299**

Lampiran 2:

**SURAT PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN PENELITIAN**

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Jember yang tertanda dibawah ini:

Nama : **Wulan Septa Anjar Rahayu**

NIM : **21102299**

Judul : **Efektivitas *Cooperative Play* dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Anak Pra Sekolah di TK Pertiwi Ledokombo Jember**

Prosedur penelitian ini **tidak akan memberikan dampak dan risiko apapun pada subjek penelitian** karena semata- mata untuk kepentingan ilmiah serta kerahasiaan didalamnya dijamin sepenuhnya oleh peneliti

Dengan ini saya menyatakan bersedia secara suka rela untuk menjadi sunjek dalam penelitian ini

Jember .....  
Pemberi Persetujuan

(.....)

Lampiran 3:

### **SATUAN ACARA KEGIATAN (SAK)**

- Materi** : **Bermain *Cooperative Play***
- Topik** : ***Cooperative play* dengan puzzle, menyusun balok dan ular tangga**
- Sasaran** : **Siswa pra sekolah TK**
- Waktu** : **1x30 menit**
- Tempat** : **TK Pertiwi Ledokombo Jember**

#### **A. Tujuan**

- 1. Tujuan Umum:** Bermain *cooperative play* mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak
- 2. Tujuan Khusus:**
  - a) Anak berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.
  - b) Anak aktif mengikuti kegiatan.
  - c) Anak mematuhi aturan permainan.

#### **B. Materi**

Materi yang akan diterapkan adalah *cooperative play* dengan menyusun balok, puzzle dan ular tangga.

#### **C. Alat dan bahan**

- Balok berbagai bentuk
- Puzzle
- Papan ular tangga dan pion atau bidak
- Meja

#### D. Metode

1. Bermain secara berkelompok
2. Bermain sesuai instruksi

<b>NO</b>	<b>Tahap dan Alokasi Waktu</b>	<b>Kegiatan Peneliti/Peneliti</b>	<b>Kegiatan Anak</b>
1.	Persiapan 5 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengucapkan salam dan tersenyum</li><li>2. Memperkenalkan diri</li><li>3. Anak saling berkenalan</li><li>4. Menanyakan perasaan anak</li><li>5. Membuat kontrak dengan menjelaskan tujuan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain menyusun balok dan menanyakan kesediaan anak serta menanyakan pemahaman anak tentang permainan menyusun balok.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjawab salam dan tersenyum</li><li>2. Memperhatikan</li><li>3. Mengenal teman</li><li>4. Menyampaikan perasaan</li><li>5. Menyatakan bahwa anak akan bersedia ikut bermain</li></ol>
2.	Orientasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengenalkan alat-alat yang akan digunakan dalam bermain.</li><li>2. Membentuk anak dalam sebuah kelompok</li><li>3. Mendemonstrasikan terlebih dahulu cara bermain puzzle/menyusun balok/ular tangga.</li></ol>	Memperhatikan dan dapat memahami

3.	Pelaksanaan 15 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendampingi anak dan memberikan instruksi dalam bermain <i>cooperative play</i> dengan menyusun balok sesuai dengan peraturan.</li> <li>2. Menginstruksikan anak untuk menyebutkan warna pada papan permainan.</li> <li>3. Memberikan instruksi dari sisi yang berlawanan dengan anak. Menanyakan "Dimana mainanmu?"</li> <li>5. Meminta anak meminjamkan mainannya kepada teman atau fasilitator.</li> <li>4. Meminta anak untuk dapat membedakan mainannya dan temannya.</li> </ol>	Melakukan apa yang diinstruksikan
4.	Evaluasi 5 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan perasaan anak setelah dilakukan bermain</li> <li>2. Meminta anak menceritakan pengalamannya saat bermain.</li> <li>3. Memberikan pujian atas keberhasilan dalam menyelesaikan permainan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyatakan perasaan</li> <li>2. Menceritakan pengalamannya</li> <li>3. Mengungkapkan kegembiraan</li> </ol>

#### **E. Teknik permainan**

1. Peneliti memperkenalkan diri.
2. Setiap anak wajib memperkenalkan diri.
3. Peneliti memperagakan cara bermain puzzle/menyusun balok/ ular tangga.
4. Peneliti menjelaskan aturan permainan :
  - a. Anak akan dibagi menjadi tiga kelompok kecil secara acak.
  - b. Dalam setiap kelompok akan dipilih satu anak sebagai *leader*. Pemilihan *leader* ini dipilih secara acak melalui undian dan dipilih salah satu anak dalam kelompok. *Leader* berperan sebagai orang yang pertama kali memulai permainan terlebih dahulu, kemudian diikuti oleh anggota kelompok yang lain.
  - c. Peran peneliti adalah mengorganisasikan anak agar dapat bermain secara berkelompok, saling bekerja sama, berdiskusi dan saling berbagi dalam menyelesaikan permainan.
  - d. Setiap kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, maka akan mendapat *reward* dari Peneliti.
  - e. Waktu Penyelesaian permainan ini adalah 15 menit.

#### **F. Evaluasi**

1. Evaluasi struktur
  - a. Persiapan alat dan barang untuk bermain puzzle/menyusun balok/ular tangga.
  - b. Melakukan kontrak sebelum melakukan kegiatan bermaindimulai.
  - c. Permainan diikuti oleh sampel penelitian.

2. Evaluasi proses

- a. Sampel penelitian melakukan kegiatan bermain sampai selesai.
- b. Sampel penelitian mampu bermain menyusun balok dengan baik dan saling bekerja sama.

3. Evaluasi hasil

- a. Sampel penelitian mengikuti kegiatan bermain puzzle, menyusun balok dan ular tangga.
- b. Sampel penelitian mampu bekerja sama, aktif dalam diskusi, menambah tingkat produktif bicara melalui bercakap-cakap dengan teman.

**Lampiran 4 : Lembar Observasi Interaksi Sosial Pre-Post**

**LEMBAR OBSERVASI INTERAKSI SOSIAL PRE-POST TEST**  
(Dilakukan di luar kegiatan bermain kooperatif / cooperative play)

Kode Anak

PRE (X1) POST (X2)

Tanggal :

1. Berilah tanda checklist (√) pada kolom kerangka sesuai klien.
2. Keterangan :
  - Angka 0 jika anak tidak pernah melakukan (Tidak Berespon)
  - Angka 1 jika anak jarang melakukan ( 1-4x Interaksi)
  - Angka 2 jika anak sering melakukan (4- 7x Interaksi)
  - Angka 3 jika anak selalu melakukan (>7x Interaksi)

No	Kemampuan yang dinilai	0	1	2	3
A	Kemampuan verbal <ol style="list-style-type: none"><li>1. Membalas senyuman</li><li>2. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan</li><li>3. Bekerja sama dalam kelompok</li><li>4. Mengikuti kegiatan sesuai aturan yang berlaku</li><li>5. Bermain dengan teman sebaya</li><li>6. Mengetahui perbedaan benda miliknya dan orang lain</li></ol>				
B	Kemampuan non verbal <ol style="list-style-type: none"><li>7. Ketika bermain, menirukan perilaku anak lain</li><li>8. Senang bermain dengan teman</li><li>9. Tetap bermain ketika guru tidak ada</li><li>10. Menunjukkan benda miliknya kepada orang lain</li><li>11. Bermain mandiri dan tidak bergantung kepada orang lain</li><li>12. Meminjamkan benda miliknya kepada orang lain</li></ol>				

Lampiran 5: Tabulasi Data

KODE	USIA	JENIS KELAMIN	X1	SCORE	X2	SCORE
A1	4	1	17	K	30	B
A2	4	1	18	K	34	B
A3	4	1	19	C	33	B
A4	4	1	18	K	30	B
A5	4	1	19	C	31	B
A6	4	1	20	C	34	B
A7	4	1	16	K	31	B
A8	4	1	19	C	30	B
A9	4	1	19	C	32	B
A10	4	1	20	C	33	B
A11	4	1	19	C	31	B
A12	4	1	19	C	32	B
A13	4	1	20	C	32	B
A14	4	1	20	C	27	C
A15	4	1	24	C	33	B
A16	4	1	20	C	34	B
A17	4	1	21	C	33	B
A18	4	2	18	K	24	C
A19	4	2	12	C	26	C
A20	4	2	12	C	22	C
A21	4	2	12	C	27	C
A22	4	2	12	C	24	C
A23	4	2	12	C	28	C
A24	4	2	13	C	23	C
A25	4	2	17	C	23	C
A26	4	2	18	C	24	C
A27	4	2	12	C	24	C
A28	4	2	10	C	24	C
A29	4	2	11	C	24	C
A30	4	2	11	C	24	C
A31	4	2	11	C	24	C
A32	4	2	11	C	26	C
B1	4	2	13	C	25	C
B2	5	1	23	C	35	B
B3	5	1	24	C	36	B
B4	5	1	23	C	35	B
B5	5	1	24	C	36	B
B6	5	1	24	C	36	B
B7	5	1	24	C	36	B
B8	5	1	24	C	36	B

B9	5	1	24	C	36	B
B10	5	1	24	C	36	B
B11	5	1	24	C	36	B
B12	5	1	23	C	35	B
B13	5	1	24	C	36	B
B14	5	1	24	C	36	B
B15	5	1	20	C	32	B
B16	5	1	24	C	36	B
B17	5	2	23	C	35	B
B18	5	2	23	C	26	B
B19	5	2	22	C	34	B
B20	5	2	24	C	36	B
B21	5	2	24	C	36	B
B22	5	2	24	C	36	B

## Lampiran 6: Hasil Analisis SPSS

Your trial period for SPSS for Windows will expire in 14 days.

### NPAR TEST

/WILCOXON=Pre WITH Post (PAIRED)

/MISSING ANALYSIS.

## NPar Tests

### Notes

Output Created	05-May-2023 13:05:53	
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	54
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax	NPAR TEST /WILCOXON=Pre WITH Post (PAIRED) /MISSING ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00.016
	Elapsed Time	00:00:00.015
	Number of Cases Allowed <sup>a</sup>	112347

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

## Wilcoxon Signed Ranks Test

### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post - Pre Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	54 <sup>b</sup>	27.50	1485.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	54		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

### Test Statistics<sup>b</sup>

	Post - Pre
Z	-6.507 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## Lampiran 7: Surat Penelitian

Lampiran 8: Dokumentasi Kegiatan Penelitian





