

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI
KB KARTINI SEI BEROMBANG KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

NURUL AINI RITONGA

NIM. 2120600010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI
KB KARTINI SEI BEROMBANG KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh

NURUL AINI RITONGA

NIM. 2120600010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI
KB KARTINI SEI BEROMBANG KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh
NURUL AINI RITONGA
NIM. 2120600010**

PEMBIMBING I

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, MA.
NIP. 198012242006042001

PEMBIMBING II

Agung Kaisar Siregar, M.Pd
NIP. 199109082025211024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Nurul Aini Ritonga

Padangsidempuan, 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Nurul Aini Ritonga yang berjudul, "**Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

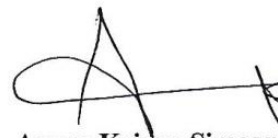
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, MA.
NIP. 198012242006042001

PEMBIMBING II



Agung Kaisar Siregar, M.Pd
NIP. 199109082025211024

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidika Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi
Judul Skripsi : **Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 3 Desember 2025
Saya yang Menyatakan



Nurul Aini Ritonga
NIM. 2120600010

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidika Islam Anak Usia Dini
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul “ **Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu**” bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 3 Desember 2025
Pembuat Pernyataan



Nurul Aini Ritonga
NIM. 2120600010

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Sei Berombang Kec.Panai Hilir Kab. Labuhanbatu

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidempuan, 3 Desember 2025
Pembuat Pernyataan



Nurul Aini Ritonga
NIM. 2120600010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif Di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu.

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Saqdiatul Khoiriyah, M.Pd
NIP. 199209282025212012

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 197912052008012012

Saqdiatul Khoiriyah, M.Pd
NIP. 199209282025212012

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Misahradarsi Dongoran, M.Pd
NIP. 199007262022032001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 3 Desember 2025
Pukul : 10:00 WIB s/d 12:00 WIB
Hasil/Nilai : Lulus /85(A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3.72
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu.

Nama : Nurul Aini Ritonga

NIM : 2120600010

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Padangsidimpuan, 30 September 2025
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 21206000010
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Kartini Sei Berombang. Kondisi ini terlihat dari masih banyak anak yang kurang mampu bekerja sama, enggan berbagi mainan, belum terbiasa menunggu giliran, serta lebih suka bermain sendiri dibandingkan berinteraksi dengan teman sebayanya. Rendahnya keterampilan sosial tersebut apabila tidak distimulasi sejak dini dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak di tahap berikutnya. Oleh karena itu, peneliti menawarkan permainan kooperatif sebagai alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif. Permainan kooperatif merupakan bentuk permainan yang mengedepankan kerjasama, komunikasi, saling membantu, serta pembagian peran untuk mencapai tujuan bersama.

Melalui kegiatan ini diharapkan anak dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, tanggung jawab, kemampuan mengendalikan diri, dan rasa saling menghargai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan kooperatif di KB Kartini Sei Berombang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kurt Lewin yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 16 anak kelompok B KB Kartini Sei Berombang tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterampilan sosial anak, lembar observasi guru, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif yang dilengkapi dengan persentase capaian indikator perkembangan anak.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan sosial anak setelah penerapan permainan kooperatif. Pada pratindakan, rata-rata keterampilan sosial anak hanya mencapai 39,44% dengan kategori kurang. Setelah siklus I meningkat menjadi 59,44% dengan kategori cukup. Pada siklus II, hasil yang diperoleh meningkat lagi menjadi 80,55% dan termasuk kategori baik. Dengan demikian, penerapan permainan kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan variasi permainan kooperatif yang sesuai dengan konteks pembelajaran sehingga mampu menstimulasi keterampilan sosial anak secara optimal.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini, Permainan Kooperatif

ABSTRACT

Name : Nurul Aini Ritonga
Reg. Number : 21206000010
Thesis Title : Efforts to Improve Social Skills of Children Aged 5-6
Year Through Cooperative Games at KB Kartini Sei
Bangladesh Labuhanbatu Regency

The background of this research is based on the low social skills of children aged 5-6 years in KB Kartini Sei Berombang. This condition can be seen from the fact that there are still many children who are not able to work together, are reluctant to share toys, are not used to waiting for their turn, and prefer to play alone rather than interacting with their peers. The low level of social skills, if not stimulated from an early age, can affect children's development in the next stage. Therefore, the researcher offers cooperative games as an alternative to fun and educational learning activities. Cooperative games are a form of game that prioritizes cooperation, communication, mutual help, and division of roles to achieve common goals. Through this activity, it is hoped that children can develop social skills such as empathy, responsibility, self-control skills, and mutual respect.

This research aims to improve the social skills of children aged 5-6 years through the application of cooperative games in KB Kartini Sei Berombang. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with reference to Kurt Lewin's model which includes four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subject of the study is 16 children of group B of KB Kartini Sei Berombang for the 2024/2025 school year. The instruments used include children's social skills observation sheets, teacher observation sheets, and documentation. The data analysis technique uses qualitative descriptive which is equipped with the percentage of achievement of child development indicators.

The results of the study showed a significant improvement in children's social skills after the implementation of cooperative play. In pre-action, the average children's social skills only reached 39.44% with the category of lacking. After cycle I it increased to 59.44% with the sufficient category. In cycle II, the results obtained increased again to 80.55% and were included in the good category. Thus, the application of cooperative games has been proven to be effective in improving the social skills of children aged 5–6 years. Teachers are expected to continue to develop a variety of cooperative games that are in accordance with the learning context so that they are able to stimulate children's social skills optimally.

Keywords: Social Skills, Early Childhood, Cooperative Play

ملخص البحث

الاسم: نورول عيني ريتونغا
رقم التسجيل: ٢١٢٠٦٠٠٠٠١٠
عنوان البحث: جهود لتحسين المهارات الاجتماعية للأطفال في سن ٥-٦ سنوات من خلال الألعاب التعاونية في روضة أطفال كارتيني سي بيرومبانج، مقاطعة لابوهانباتو

خلفية هذا البحث تستند إلى ضعف المهارات الاجتماعية لدى الأطفال في سن ٥-٦ سنوات في أسرة كارتيني سي بيرومبانج. هذه الحالة تتجلى في عدم قدرة العديد من الأطفال على التعاون، وعدم رغبتهم في مشاركة الألعاب، وعدم اعتيادهم على انتظار دورهم، وتفضيلهم اللعب بمفردهم بدلاً من التفاعل مع أقرانهم. إن ضعف المهارات الاجتماعية هذا، إذا لم يتم تحفيزه منذ الصغر، يمكن أن يؤثر على نمو الطفل في المراحل اللاحقة. لذلك، يقترح الباحثون الألعاب التعاونية كبديل لأنشطة تعليمية ممتعة وتعليمية في الوقت نفسه. الألعاب التعاونية هي شكل من أشكال الألعاب التي تركز على التعاون والتواصل ومساعدة بعضهم البعض وتقاسم الأدوار لتحقيق هدف مشترك. من خلال هذه الأنشطة، من المتوقع أن يتطور الأطفال مهارات اجتماعية مثل التعاطف والمسؤولية والقدرة على ضبط النفس واحترام بعضهم البعض. تهدف هذه الدراسة إلى تحسين المهارات الاجتماعية للأطفال في سن ٥-٦ سنوات من خلال تطبيق الألعاب التعاونية في برنامج تنظيم الأسرة كارتيني سي بيرومبانج. نوع هذا البحث هو بحث العمل الصفّي بالاستناد إلى نموذج كورت لوين الذي يتضمن أربع مراحل، وهي التخطيط والتنفيذ والمراقبة والتفكير. موضوع البحث هو ٦١ طفلاً من المجموعة ب من عائلة كارتيني سي بيرومبانج في العام الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥. الأدوات المستخدمة تشمل ورقة ملاحظة المهارات الاجتماعية للأطفال، ورقة ملاحظة المعلم، بالإضافة إلى التوثيق. تقنية تحليل البيانات تستخدم التحليل الوصفي النوعي مع نسبة إنجاز مؤشرات نمو الطفل. نتائج البحث تظهر تحسناً ملحوظاً في المهارات الاجتماعية للأطفال بعد تطبيق الألعاب التعاونية. في مرحلة ما قبل التدخل، بلغ متوسط المهارات الاجتماعية للأطفال ٣٩,٤٤٪ فقط، وهو ما يعتبر ضعيفاً. بعد الدورة الأولى، ارتفع متوسط المهارات الاجتماعية للأطفال إلى ٤٤,٥٩٪ في فئة "كافية". في الدورة الثانية، ارتفعت النتائج مرة أخرى إلى ٨٠,٥٥٪ في فئة "جيدة". وبالتالي، أثبت تطبيق الألعاب التعاونية فعاليته في تحسين المهارات الاجتماعية للأطفال في سن ٥-٦ سنوات. يُتوقع من المعلمين مواصلة تطوير أنواع مختلفة من الألعاب التعاونية التي تتناسب مع سياق التعلم حتى يتمكنوا من تحفيز المهارات الاجتماعية للأطفال على النحو الأمثل.

الكلمات المفتاحية: المهارات الاجتماعية، الأطفال في سن مبكرة، الألعاب التعاونية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi mahapenyayang. Segala puji dan Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, Kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat melaksanakan menyusun skripsi ini. Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa petunjuk sebagai suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu”**, disusun untuk memenuhi persyaratan dan melengkapi tugas-tugas untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Selama penulisan skripsi ini, penelitian menemukan banyak rintangan dan kesulitan karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun, berkat bimbingan dan arahan Dosen Pembimbing serta bantuan dari semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan. Maka peneliti mengucapkan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida S.Psi, MA. sebagai pembimbing I, Bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan motivasi, kesempatan dan menyediakan tenaga dan waktunya

untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi penulis dalam menyusun dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Darwis Dasopang, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil rektor Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr, Anhar, M.A., wakil rektor bidang administrasi umum perencanaan dan keuangan dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., wakil rektor Bidang Kemahasiswaan Dan kerjasama.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Ibu Dr. Leyla Hilda, M.Si., Wakil Dekan Bidang Akademik sekaligus Penasehat Akademik Ibu Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A, Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan Keuangan Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd, dan Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Hamdan Hasibuan, S.Pd.I., M.Pd.
4. Ibu Rahmadhani Tanjung M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini serta Bapak/Ibu dosen pengajar dan pegawai Administrasi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, ibu Sakinah Siregar, M.Pd., ibu Dina Khairiah, M.PD., ibu Rizki Amaliah Ritonga, M.Pd., ibu Sardiah Srikandi, M.Pd., Ibu Efrida Mandasari Dalimunthe, M.Psi., bapak Agung Kaisar Siregar, M.Pd., dan bapak A.Naashir M.Tuah Lubis, M.Pd., yang telah banyak membantu peneliti selama kuliah di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

5. Bapak kepala perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah, guru-guru dan anak-anak di KB Kartini terkhusus kepada ibu Asmidar S.Pd selaku kepala sekolah yang telah banyak membantu peneliti dalam penelitian ini.
7. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Rasyid Ritonga dan Ibu Umi Salmah Sitompul. Sebagai wujud bakti dan penghormatan, penulis mempersembahkan karya ini kepada Ayah dan Ibu atas segala kasih sayang, dukungan, serta perhatian yang telah diberikan sepanjang hidup. Penulis menyadari bahwa seluruh pengorbanan dan kebaikan hati Ayah dan Ibu tidak akan pernah terbalas dengan sempurna. Semoga pencapaian ini dapat menjadi bentuk kecil dari rasa terima kasih penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada saudara penulis, Rifqi Mursidi Ritonga, yang telah memberikan dorongan, semangat, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh keluarga besar, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas doa, motivasi, dan dukungan yang senantiasa diberikan. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Opung Jufri Sitompul dan Tulang Erwin Sitompul, yang telah menjadi pendukung utama dalam proses studi ini. Dengan ketulusan, mereka memberikan dukungan moril dan materil,

termasuk membantu pembiayaan pendidikan penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini.

9. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2021 (Girls Piaud 1) yang telah memberikan semangat dan dukungan selama menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat kos tercinta, Ilmi dan Dela, yang telah menjadi keluarga kedua selama penulis tinggal di perantauan. Penulis sampaikan terima kasih kepada sahabat tercinta, Mia Jazmin Zulaika yang telah setia menemani dan mendampingi penulis selama menempuh pendidikan di kota perantauan ini.
10. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pemilik ITC0804213 yang dengan sabar selalu mendampingi setiap proses dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala doa, perhatian, dan pengertian yang tak pernah henti diberikan di saat semangat mulai surut. Kehadiran dan dukungannya menjadi kekuatan tersendiri, terlebih saat kamu selalu meyakinkan saya bahwa saya mampu melewati setiap masa sulit dalam proses ini, hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan langkah ini dengan baik.
11. Penulis sampaikan terima kasih kepada sahabat tercinta Syifa Rizki Wardani, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan studi ini. Terima kasih atas kebersamaan di ruang kelas, diskusi tanpa lelah, saling membantu di tengah kesibukan, serta tawa dan canda yang mewarnai hari-

hari perkuliahan. Kalian bukan hanya rekan belajar, tetapi juga teman berjuang yang saling menguatkan hingga akhir.

12. Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri, Nurul Aini Ritonga, yang pada usia 22 tahun telah berusaha dengan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan pendidikan ini. Penulis menyadari bahwa proses yang dilalui tidak mudah, penuh tantangan, tekanan, dan berbagai hambatan yang kerap menimbulkan keinginan untuk menyerah. Namun, penulis tetap berupaya untuk bertahan, bangkit, dan melanjutkan setiap tahap yang diperlukan.

Dengan memohon ridho Allah SWT., semoga pihak-pihak yang peneliti sebutkan selalu dalam lindungan Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan masih terdapat banyak kekurangan baik menyangkut masalah isi dan penulisan. Kekurangan-kekurangan tersebut disebabkan kelemahan dan keterbatasan pengetahuan serta kemampuan peneliti baik disadari maupun tidak. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi ini.

Padangsidempuan, 03 Desember 2025
Penulis

Nurul Aini Ritonga
NIM. 2120600010

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin yaitu:

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ya
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

2. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong, vokal rangkap atau diftong dan vokal panjang.

- a. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
—	fathah	A	A
— /	Kasrah	I	I
— ◌ —	ḍommah	U	U

- b. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ي... —	fathah dan ya	Ai	a dan i
و ... —	fathah dan wau	Au	a dan u

- c. Vokal panjang adalah vokal panjang bahasa Arab yang lambangnya berupa harkat, huruf dan tanda, transliterasinya adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا 	fatḥah dan alif	A	A
ي 	kasrah dan ya	I	I
و 	ḍammah dan wau	U	U

3. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua.

- Ta Marbutah hidup yaitu Ta Marbutah yang hidup atau mendapat harakat fatḥah, kasrah dan ḍammah, transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati yaitu Ta Marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

4. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

5. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: اَل. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu

dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

- a) Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
- b) Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

6. Hamzah

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan *apostrof*. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

7. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

8. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

9. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Batasan Istilah	12
E. Rumusan Masalah	19
F. Tujuan Penelitian	19
G. Manfaat Penelitian	19
H. Indikator Tindakan	19

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	
1. Peran Permainan Kooperatif	21
a. Pengertian Permainan Kooperatif	21
b. Ciri- Ciri Permainan Kooperatif.....	24
c. Tahapan Metode Permainan Kooperatif	25
d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kooperatif.....	27
e. Jenis- Jenis Permainan Kooperatif	28
f. Tujuan Permainan Kooperatif	33
2. Keterampilan Sosial	34
a. Pengertian Keterampilan Sosial	34
b. Ciri-Ciri Keterampilan Sosial	39
c. Aspek-Aspek Keterampilan sosial	41
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Sosial Aud	42
e. Tahap Perkembangan Keterampilan Sosial Aud.....	45
f. Teori Perkembangan Sosial.....	47
B. Penelitian Terdahulu	51
C. Hipotesis Tindakan.....	57

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	58
B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian	58
C. Latar dan Subjek Penelitian	60
D. Instrumen Pengumpulan Data	61
E. Langkah- Langkah Prosedur Penelitian	62
F. Teknik Analisis Penelitian	68

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	70
B. Deskripsi Hasil Penelitian	71
1. Kondisi Awal	71
2. Siklus I	75
3. Siklus II	93
C. Pembahasan Hasil Penelitian	108
D. Keterbatasan Penelitian	119

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	121
B. Implikasi Hasil Penelitian	122
C. Saran	123

DAFTAR PUSTAKA	125
-----------------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Interpretasi Skor.	71
Tabel 4.2 Hasil Observasi awal/Pratindakan.	75
Tabel 4.3 Daftar Nama-Nama Anak.	75
Tabel 4.4 Daftar Ceklis Siklus I Pertemuan ke-1	85
Tabel 4.5 Daftar Ceklis Siklus I Pertemuan ke-2	93
Tabel 4.6 Daftar Ceklis Siklus II Pertemuan ke-1	102
Tabel 4.7 Daftar ceklis Siklus II Pertemuan ke-2	109
Tabel 4.8 Rekap Hasil Siklus I dan II	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar daftar Ceklis Siklus I Pertemuan ke-1

Lampiran 2 Lembar daftar Ceklis Siklus I Pertemuan ke-2

Lampiran 3 Lembar daftar Ceklis Siklus II Pertemuan ke-1

Lampiran 4 Lembar daftar Ceklis Siklus II Pertemuan ke-1

Lampiran 5 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada direntang masa perkembangan yang sensitif dalam menerima berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar. Perkembangan sosial anak usia dini mulai berkembang lebih signifikan dan peningkatannya lebih mencolok di usia prasekolah. Di usia prasekolah anak menunjukkan pengembangan kearah yang lebih matang atau baik seiring bertambahnya usia, anak-anak menunjukkan pengembangan menuju perilaku yang lebih matang. Kematangan fisik dan psikologis sangat penting dalam membentuk kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan baik. Keterampilan komunikasi, empati, dan kemampuan menyelesaikan konflik menjadi semakin berkembang pada usia ini, sehingga anak-anak dapat membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Kematangan fisik dan psikis sangat dibutuhkan dalam interaksi yang baik.

Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan masyarakat memiliki peran penting dalam memperhatikan dan mendukung perkembangan sosial anak usia dini. Program pendidikan yang fokus pada peningkatan keterampilan sosial, serta lingkungan yang mendorong interaksi positif, sangat dibutuhkan. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang mampu beradaptasi dengan baik dalam masyarakat dan menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain

Pendidikan anak usia dini adalah proses dasar yang ditunjukkan pada anak usia dini untuk membangun, mengembangkan, dan mengoptimalkan kepribadian dan potensi mereka dengan memberi mereka rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Tujuan dari dilangsungkannya pendidikan bagi anak usia dini ialah agar potensi yang terdapat pada diri anak bisa berkembang sebaik mungkin dan memberikan kesiapan mental bagi anak supaya ia mampu dan mau untuk meningkatkan pendidikan selanjutnya, supaya dikemudian hari anak bisa menyesuaikan dan berinteraksi dengan lingkungannya.¹

Di taman kanak-kanak, program pengembangan sikap sosial anak sangat penting karena diarahkan pada perkembangan sosial yang baik seperti bekerja sama, menolong, berbagi, simpati, dan membutuhkan satu sama lain. Bagian dari kegiatan sosial anak usia dini adalah sikap sosial yang memungkinkan anak-anak untuk bekerja sama dalam hal-hal baik, seperti menyelesaikan tugas kelompok bersama.²

Sikap sosial yang positif ini memungkinkan anak-anak untuk belajar bagaimana berkolaborasi dalam berbagai aktivitas. Misalnya, saat mereka menyelesaikan tugas kelompok, anak-anak diajarkan untuk saling mendengar, menghargai pendapat teman, dan mencari solusi bersama. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar tentang tanggung jawab pribadi, tetapi juga tentang pentingnya kontribusi kolektif dalam mencapai tujuan bersama.

¹ Umi Kulsum, "Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman* 7, no. 2 (2021): 185–99.

² Piping Perlina, "Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dalam Aspek Kerja Sama Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4 (2020): 5.

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berhubungan dan berinteraksi satu sama lain dalam lingkungannya. Seseorang harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan baik saat berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Kemampuan untuk membangun hubungan dan menyesuaikan diri ini diperlukan agar anak tersebut dapat diterima dengan baik dilingkungannya.

Dapat kita lihat dari sikap individual anak usia dini sekarang rendahnya perilaku sosial anak tersebut seperti kemampuan bekerja sama anak sangat rendah, walaupun guru telah meminta anak untuk membantu pekerjaan teman, tetapi tampaknya anak tidak mau membantu. Anak-anak sering mengganggu dan bertengkar sebelum menyelesaikan tugas, dan tetap fokus pada diri sendiri mereka juga tidak memperhatikan teman sekelompoknya.

Di tahap perkembangan ini, anak-anak biasanya intens berinteraksi dengan teman-temannya. Pertumbuhan pribadinya dipengaruhi oleh banyak interaksi yang dia lakukan di lingkungan sosial, seperti teman-teman dan pendidik. Anak-anak ditaman kanak-kanak sudah cenderung berkelompok dengan teman-temannya. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermainlah anak mengalami proses interaksi sosial. Apabila tidak terpenuhi, maka akan mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri.³

Anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia sejak lahir hingga enam tahun, yaitu masa keemasan (golden age) di mana terjadi perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif,

³ Titi Rachmi and Syifa Urpiah, "Penerapan Bermain Bebas Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk.Mekarjaya Kec.Sepatan Kab.Tangerang," *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 1 (2020): 22.

bahasa, sosial, emosional, dan moral. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif bergerak, serta belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungannya. Salah satu karakteristik yang paling menonjol pada anak usia dini adalah suka bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar mengenal diri dan orang lain, mengasah kemampuan berpikir, berbahasa, bersosialisasi, serta menyalurkan emosi dan imajinasi secara positif.

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, wajar saja jika dalam aktifitas atau kesehariannya adalah bermain. Dunia anak penuh dengan keunikan,kejutan, dinamik, serba ingin tahu, selalu mengeksplorasi, selalu berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, dunia mereka penuh dengan warna dan keceriaan. Dunia anak juga ialah dunia yang kreatif. Sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai.⁴

Bermain menjadi metode pembelajaran menarik dalam pemahaman pengetahuan baru, mengenal aturan, sosialisasi,mengontrol emosi, simpati, empati dan tanggungjawab⁵. Hal ini dikarenakan manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika bermain bersama, melainkan bagi anak sendiri. Kegiatan bermain menjadi wadah penilaian aspek perkembangan anak bagi pendidik tanpa disadari anak, dengan penilaian yang diberikan pendidik dapat melihat perkembangan aspek anak. Kegiatan pembelajaran melalui metode bermain memberikan pengalaman langsung bagi anak.

⁴ Nidaun Nabila dan Sakinah Siregar “Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1, no. 1 (n.d.): 1–7.

⁵ Sakinah Siregar dan Hayatun Nisak, “Simulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran,” *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2021): 3.

Tidak salah bahwa guru harus mendorong anak untuk bermain bersama teman memang penting untuk pertumbuhan anak. Bermain bersama teman juga mengajarkan anak banyak hal, seperti lebih bersabar, berbagi, dan menghormati satu sama lain. Tujuan bermain adalah untuk mengetahui peran bermain dalam perkembangan anak usia dini. Bermain memainkan peran penting dalam perkembangan anak selain menyenangkan, bermain juga dapat membantu anak belajar keterampilan sosial dan kemampuan lainnya.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial adalah dengan membuat kegiatan kreatif yang bermakna, khususnya untuk meningkatkan perilaku sosial pada anak usia dini. Bermain adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan. Bermain membentuk perilaku sosial anak sebelum mereka berteman dan menyiapkan anak untuk pengalaman sosial. Bermain secara berkelompok dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial anak usia dini. Permainan kolaboratif atau kooperatif dapat di aplikasikan pada anak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.⁶

Permainan kooperatif, di mana permainannya berinteraksi satu sama lain secara langsung, memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Dengan berinteraksi dengan orang lain, anak-anak dapat mengembangkan serta meningkatkan keterampilan sosial mereka, menumbuhkan semangat mereka, menumbuhkan persahabatan, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Bermain kooperatif ialah permainan dimana sekelompok anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Setiap anak diberi peran dan

⁶ Amarizki Kusuma Purwa dan Abdullah Mudhofir, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional," *Jurnal Care* 8, no. 2 (2021).

tugas yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Permainan ini mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama, bertanggung jawab, kendali diri serta berempati untuk mencapai tujuan tersebut.

Saat bermain, anak-anak dihadapkan pada berbagai situasi yang memerlukan komunikasi yang baik. Misalnya, mereka harus menyampaikan ide-ide mereka, mendengarkan pendapat teman, dan mencari solusi saat terjadi perbedaan pendapat. Hal ini membantu mereka memahami pentingnya empati dan rasa saling pengertian dalam berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain, permainan kooperatif berperan sebagai wadah bagi mereka untuk melatih kemampuan sosial yang akan berguna sepanjang hidup mereka⁷.

Prinsip bermain sambil belajar berdampak besar pada perkembangan jiwa anak-anak di usia prasekolah. Dengan tujuan meningkatkan kecerdasan sosial anak-anak, permainan yang melibatkan anak-anak dalam kelompok akan berdampak positif pada kemandirian perkembangan sosial mereka. Seorang anak dapat dikatakan memiliki keterampilan sosial yang tinggi apabila anak tersebut dapat berinteraksi dengan baik dengan sesama anggota kelompok sesuai aturan atau tatacara. Oleh karena itu, untuk memproses keterampilan sosial anak, alat komunikasi kelompok harus ada.⁸

⁷ Indry Setiawan Putri, Solih Solih, and Alfiandy Warih Handoyo, "The Effectiveness of Cooperative Game Techniques to Improve Social Skills of State Elementary School Students 2 Curugbarang Pandeglang," *Cendekiawan* 1, no. 2 (2019): 51–60,

⁸ Dimas Qondias et al., "Pendampingan Permainan Edukatif dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *ALAMTANA: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram* 5, no. 1 (2024): 1–9.

Berdasarkan uraian lima penelitian terdahulu Dadan Suryanan & Resha Aftika Dewi, Zaenol Fajri & Qurratul Aini, Ira Rahayu dkk, Indah Rinukti Prabandari & Fidesrinur, dan Fitria dkk., seluruh hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini. Namun, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis. Adapun perbedaan tersebut ialah saya menggunakan permainan kooperatif beberapa tema yaitu diri sendiri(anggota tubu),lingkunganku,diri sendiri (pakaian,)binatanag. Sedangkan penelitian terdahulu hanya satu permainan saja dan tidak menggunakan tema pada permainan tersebut. Dengan demikian, permainan kooperatif tidak hanya menjadi sarana bermain, tetapi juga media pembelajaran yang sangat penting untuk perkembangan sosial anak.

Berdasarkan fakta yang terjadi di KB Kartini Sei Berombang, ditemukan bahwa sebagian anak usia 5–6 tahun masih menunjukkan keterampilan sosial yang rendah. Beberapa anak terlihat belum mampu bekerja sama dalam kelompok, enggan berbagi mainan, kurang merespons ajakan atau ucapan teman dengan baik, serta cenderung bermain sendiri tanpa melibatkan teman sebaya. Selain itu, terdapat pula anak yang belum mampu menyelesaikan konflik kecil saat bermain tanpa bantuan orang dewasa. Kondisi ini menunjukkan bahwa stimulasi terhadap keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menerapkan permainan kooperatif dalam kegiatan

pembelajaran (Observasi Awal Pada Tanggal 19 Mei 2025 di Kelas B KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu)

Untuk menangani permasalahan keterampilan sosial yang masih rendah pada anak usia 5–6 tahun di KB Kartini Sei Berombang, peneliti merancang suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak melalui penerapan permainan kooperatif. Permainan kooperatif dipilih karena secara alami mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan saling mendukung satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menekan.

Dalam kegiatan permainan kooperatif, anak akan dilibatkan dalam berbagai permainan kelompok yang dirancang untuk melatih keterampilan sosial seperti berbagi, bergiliran, berkomunikasi, menyelesaikan masalah bersama, dan membangun empati. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, serta bimbingan secara tidak langsung agar anak dapat belajar membangun hubungan sosial secara mandiri.

Dari penjelasan diatas terdapat beberapa masalah keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun yaitu kesulitan berbagi, mengambil giliran, belum mampu berkomunikasi dengan baik secara verbal maupun non-verbal, penyelesaian konflik, empati, dan bekerja sama dengan teman lainnya.

Permainan kooperatif dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di Tk Islam Terpadu Al-Ikhsan Padangmatinggi Lestari Padangsidempuan kabupaten tapanuli selatan untuk meningkatkan betapa pentingnya kesadaran anak terhadap perilaku sosialnya, menghargai perbedaan orang lain, berkomunikasi dengan baik, menghargai harmoni dan

kompromi. Namun meskipun penting, belum banyak penelitian yang mendalam tentang sejauh mana permainan kooperatif ini berpengaruh pada keterampilan sosial anak usia dini dilingkungan pendidikan anak usia dini KB Kartini Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di KB Kartini Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu pada diperoleh gambaran bahwa sebagian anak usia 5–6 tahun masih menunjukkan keterbatasan dalam keterampilan sosial. Beberapa anak tampak cenderung menyendiri saat kegiatan bermain berlangsung, belum mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap kurang antusias dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, ditemukan pula anak-anak yang enggan berbagi mainan, belum dapat menyelesaikan konflik secara mandiri, dan kurang mampu merespons ajakan atau ucapan teman dengan tepat. Selama proses pembelajaran, anak-anak terlihat lebih fokus pada aktivitas individual dan belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini mencerminkan bahwa anak-anak tersebut masih membutuhkan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka secara optimal.⁹

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji secara lebih mendalam mengenai bagaimana peran permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun di KB Kartini Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu. Penelitian ini

⁹ Observasi Awal di Kelas B KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu pada tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.50.

diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini, khususnya dalam aspek sosial.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini 5-6 tahun di KB Kartini Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu dan membantu membentuk sikap sosial anak yang positif pada generasi penerus bangsa. Untuk mengetahui peran permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini 5-6 tahun di KB Kartini Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu, perlu dilakukan penelitian menyeluruh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini yang lebih mendalam dan efisien dalam pendidikan anak usia dini. Penelitian ini juga melibatkan observasi interaksi sehari-hari, serta wawancara dengan pendidik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagian anak usia 5–6 tahun di KB Kartini Sei Berombang menunjukkan rendahnya keterampilan sosial, seperti enggan berbagi, bermain sendiri, dan tidak mampu bekerja sama dalam kelompok.
2. Anak masih kurang mampu merespons ucapan atau ajakan teman secara tepat, serta belum bisa menyelesaikan konflik kecil tanpa bantuan orang dewasa.

3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas belum memberikan cukup ruang bagi anak untuk berinteraksi sosial secara bermakna, karena sebagian besar bersifat individual.
4. Guru jarang menggunakan pendekatan atau metode yang secara langsung melatih keterampilan kerja sama anak, seperti permainan kooperatif.
5. Belum adanya penerapan permainan kooperatif secara sistematis sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di lingkungan KB Kartini Sei Berombang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat diketahui ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Namun peneliti membatasi masalah pada penelitian ini terkait dengan “Peran Permainan Kooperatif dalam meningkatkan ketrampilan sosial anak usia 5-6 tahun di KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu.

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun di KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu.
2. Aspek keterampilan sosial yang dikaji meliputi: bekerja sama, bertanggung jawab, kendali diri dan empati
3. Penelitian ini dibatasi pada penerapan permainan kooperatif sebagai metode tindakan dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial anak, bukan menggunakan pendekatan pembelajaran lain.

4. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di KB Kartini Sei Berombang, dengan usia 5–6 tahun.
5. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus tindakan, sesuai dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

D. Batasan Istilah

1. Peran

Dalam bahasa Indonesia, kata "peran" merujuk pada fungsi atau tugas yang dilakukan seseorang dalam suatu situasi atau konteks tertentu. Peran ini juga mencakup tanggung jawab yang harus dipenuhi individu, yang biasanya terkait dengan komitmen untuk melakukan pekerjaan dengan baik untuk mencapai tujuan bersama. Selain itu, peran memengaruhi cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks sosial, peran yang dimainkan seseorang dapat memengaruhi dinamika interaksi di antara anggota kelompok, menghasilkan pola interaksi yang berbeda.

Istilah "peran" merujuk pada kontribusi atau fungsi yang dimainkan oleh permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Secara khusus, "peran" mencakup tanggung jawab dan ekspektasi yang melekat pada individu dalam interaksi sosial, di mana setiap individu memiliki dampak terhadap dinamika kelompok. Dengan demikian, peran tidak hanya mencakup tanggung jawab individu,

tetapi juga bagaimana interaksi dan aktivitas tersebut berkontribusi pada perkembangan sosial anak.

Peran yang dimaksud merujuk pada kontribusi spesifik yang dimainkan oleh permainan kooperatif dalam proses pengembangan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Permainan kooperatif diartikan sebagai aktivitas yang melibatkan kerjasama antar anak untuk mencapai tujuan bersama, di mana setiap individu memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi secara aktif.

2. Permainan kooperatif

Permainan adalah alat yang sangat efektif untuk meningkatkan berbagai aspek keterampilan sosial anak-anak usia dini. Melalui bermain dengan teman sebaya dan berpartisipasi dalam berbagai jenis permainan, anak-anak dapat belajar keterampilan sosial penting seperti berbicara, bekerja sama, dan menangani konflik. Permainan adalah aktivitas yang dirancang untuk memberikan hiburan atau kesenangan kepada para pesertanya. Ini dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari permainan fisik hingga permainan berbasis pikiran.

Dalam konteks sosial, permainan sering kali melibatkan interaksi antara individu atau kelompok, menciptakan kesempatan untuk bekerja sama, bersaing, atau bahkan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan. Bermain dan permainan merupakan dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak

terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan di lingkungan tempatnya berada.

Permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang dapat ditandai dengan adanya bentuk kerja sama, pembagian tugas, pembagian peran antar anak yang terlibat dalam permainan sehingga tercapai tujuan permainan yang diinginkan. Dalam permainan ini anak akan diberikan perannya masing-masing untuk mencapai tujuan bermain dan masing-masing mereka tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan kegiatan bermain tersebut.

Bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan secara bersama atau berkelompok untuk mencapai suatu tujuan, yang bertujuan untuk mengasah kecerdasan interpersonal anak, yaitu kecerdasan yang mengarah pada hubungan dengan orang lain, seperti kerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab. Pendapat di atas juga didukung oleh Mildred Parten yang mengatakan Cooperative Play (bermain bersama) biasanya ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Kegiatan bermain bersama teman merupakan sarana anak untuk anak bersosialisasi atau bergaul dengan orang lain.¹⁰

Permainan kooperatif dalam penelitian ini adalah permainan kooperatif ini disusun berdasarkan tema tema yaitu tema diri sendiri, kebutuhanku, lingkunganku, tanaman, binatang, dan tema pekerjaan.

¹⁰ Adella Kharisma Diyenti, "Pengaruh Bermain Kooperatif Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Pembina Aisyah Barulak (Padang: Universitas Negri Padang)," 2020.

Permainan ini dilakukan anak bersama teman-temannya secara berkelompok sesuai dengan konsep permainan kooperatif tersebut.

3. Keterampilan sosial

Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan seseorang untuk berinteraksi satu sama lain. Keterampilan sosial sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di lingkungan sosial. Keterampilan sosial anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan.

Aspek dari keterampilan sosial antara lain sikap empati, bekerja sama, tanggung jawab, dan persaingan sehat. Maka sangat perlunya untuk melatih keterampilan sosial tersebut. Kemampuan berkomunikasi perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan individu dalam interpersonal untuk memperoleh pengukuhan dari lingkungan¹¹.

Setiap anak memiliki potensi untuk masing-masing aspek perkembangan. Salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah sosial. Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya/kelompoknya sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Kemampuan sosial pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja.

¹¹ Hery Yuli Setiawan, "Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2016): 1–8, <https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52>.

Untuk itu guru dan orang tua berperan penting dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Seseorang, terlebih anak, memerlukan keterampilan khusus, yaitu kerjasama agar ia dapat hidup dalam suatu kelompok/ lingkungan dengan baik.¹²

Dengan demikian, ketrampilan sosial bukan sesuatu yang dibawa dari lahir tetapi perilaku yang dipelajari dari kehidupan sehari-hari anak. Pelajaran yang diperoleh baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, orang dewasa disekitarnya yang mendorong anak untuk beradaptasi dengan lingkungan.

Keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kemampuan yang membantu anak berinteraksi dengan orang lain. Pada usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan teman sebaya.

4. Anak

Anak adalah istilah yang merujuk pada seseorang yang berada dalam tahap perkembangan awal dalam kehidupan, biasanya dari lahir hingga usia remaja. Anak biasanya dianggap sebagai seseorang yang belum mencapai usia dewasa, dan fase ini ditandai dengan pertumbuhan

¹² Sakinah Siregar, "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kenanga Raya," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2022): 3.

fisik, emosional, dan sosial yang pesat. Anak-anak umumnya dibedakan dalam beberapa kelompok usia: bayi (0-1 tahun), balita (1-5 tahun), dan anak usia sekolah (6-12 tahun).

Usia dini pada anak 0-8 tahun dipandai sebagai masa emas atau golden age disebut demikian karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan sangat besar baik fisik dan motorik, berkembangnya watak dan moral, maupun emosional dan intelektualnya. Di samping itu, pada masa ini anak juga mengembangkan kemampuan bahasa dan sosialnya. Jika masa emas ini terlewatkan, maka peluang bagi lahirnya generasi yang unggul akan semakin tertutup dan akan sia-sialah anugerah alam dan anugerah Tuhan yang hanya diberikan dan dimiliki oleh manusia yang merupakan akal pikiran sebagai aktualisasi kekuatan otaknya.¹³

Usia emas hanya datang sekali dalam umur manusia dan tidak pernah akan terulang kembali pada fase berikutnya karena harus dimanfaatkan. Di samping sebagai masa emas, masa order Indonesia Dini juga merupakan masa kritis di mana seorang anak membutuhkan rangsangan rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan sempurna. Masa kritis ini akan sangat menentukan mempengaruhi keberhasilan pada masa-masa berikutnya oleh karena itu apabila masa kritis ini tidak mendapatkan rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan dan prosedur belajar, maka anak akan mengalami kesulitan pada masa-

¹³ "Hakikat Aud 15," n.d.

masa perkembangan berikutnya. dukungan saat dibutuhkan. Ini membantu mereka membangun hubungan yang lebih dekat dan saling mendukung.

Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan.¹⁴

Anak adalah Mahluk Sosial, anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri sendiri melalui interaksi sosial. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya.

Masa usia dini merupakan masa anak-anak memerlukan dukungan bantuan dan pendampingan orang lain agar dapat berkembang keunikan yang dimiliki dibanding makhluk lain . Bagi orang yang ada di sekitarnya, amat penting untuk memahami makhluk unik ini (anak usia dini) agar bantuan yang diberikan sesuai dengan karakteristik dan

¹⁴ Sakinah Siregar "Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini", *jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* ", no. 1 (2022): 26-44.

keunikan anak tersebut. Cara yang tepat dalam memperlakukan anak sesuai perkembangannya akan berpengaruh terhadap kepribadian dan kualitas manusia itu.

E. Rumusan Masalah

Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok b (usia 5-6 tahun) melalui permainan kooperatif di KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu?

F. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana permainan kooperatif tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini..

G. Manfaat Penelitian

Terkait keterampilan sosial anak usia dini, penelitian ini diharapkan dapat membuat pemahaman terhadap keterampilan sosial anak usia dini semakin dalam dan mendapat kejelasan sejauh mana peran permainan kooperatif ini dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini yang lebih baik. Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan baru terhadap keterampilan sosial anak usia dini.

H. Indikator Tindakan

Agar mendapat gambaran yang jelas peneliti membagi penelitian menjadi 3 bab,yakni:

1. Bab I Pendahuluan, Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah yang menjadi dasar utama dari penelitian yang akan dibahas secara rinci. Selanjutnya akan disampaikan mengenai batasan

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang ingin di capai

2. Bab II Tinjauan Pustaka, bab ini mencakup landasan teori yang digunakan sebagai dasar umum dalam memahami topik penelitian. Selain itu, akan dibahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, yang memiliki kesamaan maupun perbedaan variabel dengan penelitian yang sedang dilakukan.
3. Bab III Metodologi Penelitian, bab ini menjelaskan mengenai waktu dan tempat pelaksanaan penelitian, yang mencakup pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Di samping itu, bab ini juga menguraikan jenis penelitian yang digunakan, serta subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini.
4. BAB IV, hasil penelitian yang meliputi deskripsi data hasil penelitian, kondisi awal, siklus I, siklus II, Pembahasan hasil penelitian, keterbatasan penelitian.
5. BAB V, Penutup yang meliputi kesimpulan, saran-saran, daftar pustaka, lampiran, RPP dan lembar observasi, daftar riwayat hidup.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Peran Permainan Kooperatif

a. Pengertian Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dalam sekelompok, dimana setiap anak memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda dan bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan kooperatif adalah salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak pra sekolah. Ada banyak keuntungan dari permainan kooperatif, seperti belajar berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama, dan mengakui kesalahan dan kekalahanannya. Permainan kooperatif juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak.¹

Permainan kooperatif dimana pemain berinteraksi satu sama lain secara langsung, memungkinkan permainnya untuk membangun hubungan sosial. Permainan kooperatif dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, mengajarkan mereka untuk bersosialisasi, bekerja sama dengan teman, berempati terhadap sesama, dan mengajarkan persaingan sehat, jujur dan sportif.

¹ Hery Yuli setiawan, "Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal AUDI* 1, no. 1 (2017): 32–37.

Bermain membantu anak belajar kemampuan sosial, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertindak sesuai norma, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dan memahami bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Permainan kooperatif atau bermain berkelompok dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga anak nyaman untuk belajar dan merasa diterima di lingkungannya. Lingkungan yang nyaman memungkinkan anak melakukan sosialisasi dengan bebas.²

Permainan memiliki fungsi penting bagi kesehatan anak-anak. Permainan, menurut Freud dan Erikson, dapat membantu anak mengatasi kecemasan dan konflik. Permainan memungkinkan anak melepaskan ketegangan masalah yang tersimpan dan membuang energi yang berlebihan. Anak-anak terlibat dalam interaksi sosial melalui bermain, dan melalui interaksi ini, mereka memperoleh keterampilan sosial yang hanya dapat dipelajari melalui pengalaman. Bermain menawarkan sebuah konteks di mana seseorang dapat belajar untuk menerima perspektif orang lain. Dikenalkan dengan masalah sosial dan penyelesaiannya selama bermain.³

Permainan kooperatif adalah bagian dari metode bermain. Permainan ini dilakukan secara aktif oleh anak satu dengan yang lain, mulai dari berbicara, merencanakan, dan melakukan kegiatan bermain.

² Khadijah&nurul Zahrani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*, ed. tim kreatif merdeka Kreasi, 1st ed. (medan: cv.merdeka kreasi group, 2021).

³ Sukatin et al., "Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak VI*, no. 2 (2019): 156–71.

Diharapkan bahwa permainan kooperatif memungkinkan anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial, mencoba menyesuaikan diri dengan teman mereka, memahami akibat dari tindakan mereka, dan menikmati pengalaman sosial yang menyenangkan.⁴

Agar pembentukan sosial anak berkembang dengan baik mereka masih membutuhkan dorongan karena motivasi dari orang terdekat, seperti orang tua dirumah dan guru disekolah, sangat penting untuk kemajuan anak bersama. Selain itu, kepercayaan diri anak juga harus dibangun karena ini penting untuk mempersiapkan anak untuk hidup dimasyarakat. Di tahap perkembangan ini, anak-anak biasanya intens berinteraksi dengan teman-temannya. Sudah jelas bahwa pertumbuhan kepribadiannya dipengaruhi oleh banyaknya interaksi yang dia lakukan di lingkungan sosial, seperti dengan teman-teman dan pendidik. Anak-anak di taman kanak-kanak sudah cenderung berkumpul bersama teman-temannya dalam kelompok.

Bermain sosial mengharuskan anak menunjukkan strategi untuk masuk kekelompok teman sebaya, menyelesaikan konflik dan menjaga interaksi dengan anak-anak lain. Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk memberikan mainan pada anak sejak dini adalah mendorong anak untuk bermain dalam kelompok, dimana setiap anak memiliki peran untuk

⁴ Galih Ardi Saputra, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Kooperatif Di Kelompok A Tk Islamic Centre (IC) Guppi IV Sleman," *Jurnal Student UNY* 7, no. 5 (2018).

berpartisipasi dalam aktivitas bersama. Ini akan menodorong anak yang pasif untuk menjadi anak yang aktif.⁵

Pada tahap ini anak memang mulai memasuki tahap bermain kooperatif, anak sudah bisa terlibat dalam permainan kelompok bersama teman-temannya, meski sering terjadi pertengkaran. Bermain kooperatif menawarkan banyak kesempatan bagi anak prasekolah untuk berinteraksi dengan teman sebaya, diterima sebagai anggota kelompok, dan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang muncul, daripada bermain secara soliter dan paralel. Komunikasi dengan teman sebaya sangat penting untuk perkembangan bahasa, sosial, dan kognitif anak prasekolah, dan ini akan menetap hingga dewasa dan berdampak pada keberhasilan anak selama tahap perkembangan selanjutnya.

b. Ciri-ciri permainan kooperatif

Gordon dan Browne mengemukakan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu:

- a. Anak prasekolah mulai bergabung dengan satu yang lain dengan cara aktif
- b. Berinteraksi sosial dalam kelompok dengan rasa identitas kelompok.
- c. Anak belajar bekerja sama untuk tujuan bersama.
- d. Mereka mengungkapkan keinginannya secara verbal, merencanakan dan melaksanakan permainan.

⁵ Riza Noviana Khoirunnisa, "Permainan Kooperatif Dan Kemampuan Komunikasi Dengan Teman Sebaya Pada Anak Prasekolah," *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi)* 13, no. 2 (2019): 93.

- e. Mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung, mengansumsikan tanggung jawab belajar baik pda diri mereka atau orang lain.
- f. Menggunakan keterampilan sosial yang berhubungan dengan kelompok.
- g. Bergabung pada kegiatan terorganisir.

Berdasarkan penjelasan di atas, anak mulai bergabung dengan teman, berinteraksi, bekerja sama untuk mencapai tujuan, memberikan dukungan, dan berkomunikasi.

c. Tahapan Metode Permainan Kooperatif

Mildred Parten menyatakan bahwa metode mempunyai tahapan tertentu yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak. Selama tahap perkembangan sosial anak selam tahap perkembangan bermain ini, anak-anak melihat peningkatan partisipasi atau ineraksi sosial, mulai dari bermain sendiri hingga bermain bersama. Tahap perkembangan bermain ini menunjukkan tingkat perkembangan sosial anak⁶, dan terdiri dari :

- a. *Unoccupied* (tidak menetap), anak hanya melihat anak lain bermain, tetapi tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamtai sekeliling dan berjalan-jalan, tetapi tidak terajdi interaksi dengan anak yang bermain.
- b. *Onlooker* (penonton/pengamat), pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain, tetap anak sudah mulai bertanya dan lebih mendekat

⁶ Indah Rinukti Prabandari and Fidesrinur Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif," *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1, no. 2 (2021): 96.

pada anak yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain.

- c. *Solitary independent play* (bermain sendiri), pada tahap ini, anak mulai bermain sendiri dengan mainannya. Anak terkadang berbicara dengan temannya saat bermain, tetapi tidak terlihat dengan permainan dengan anak lain.
- d. *Parallel Activity* (kegiatan parallel), anak-anak bermain dengan anak lain, tetapi tidak berinteraksi. Mereka masih senang memanipulasi benda daripada bermain dengan anak lain.
- e. *Associative Play* (bermain dengan teman), pada tahap ini, anak-anak mulai terlibat dalam interaksi yang lebih kompleks, seperti saling mengingatkan satu sama lain, bertukar mainan, atau mengikuti anak lain. Pada saat ini, belum ada diskusi untuk mencapai tujuan bersama dan tidak ada aturan yang mengikat.
- f. *Cooperative or Organized Supplementary Play* (kerjasama dalam bermain atau bermain dengan aturan), saat anak-anak bermain secara lebih terorganisir dan masing-masing menjalankan peran yang berdampak pada satu sama lain.

Pada tahapan bermain yang digunakan untuk penelitian ini difokuskan pada tahap perkembangan bermain *cooperative play*, dimana tahap ini mulai terlihat pada anak usia 5 tahun dan bermain ini adalah jenis bermain dengan kelompok bersama teman-temannya. Jenis

permainan kerja sama yang digunakan dalam penelitian ini adalah bermain kooperatif.

Permainan kooperatif merupakan sarana yang dapat mengembangkan dan melatih keterampilan sosial anak, melatih anak bersosialisasi, bekerja sama dengan teman, memiliki empati terhadap sesama, melatih tanggung jawab anak, melatih sportivitas dan kejujuran anak. Permainan kooperatif dapat memunculkan sosialisasi positif antar anak, membangun kerjasama dan penyelesaian masalah ketika bermain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif merupakan jenis permainan yang melibatkan kerja sama antar anak untuk mencapai tujuan bersama. Permainan ini memiliki berbagai kelebihan yang bermanfaat bagi perkembangan sosial anak usia dini antara lain :

1. Meningkatkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berbagi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik secara damai.
2. Mendorong komunikasi antar anak, baik secara verbal maupun nonverbal, dalam menyelesaikan tugas bersama.
3. Menumbuhkan rasa empati dan kebersamaan, karena anak diajak untuk saling mendukung dalam satu tim.
4. Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kepercayaan diri, karena setiap anak memiliki peran penting dalam kelompok.
5. Membantu anak belajar mengelola emosi, terutama saat menghadapi perbedaan pendapat atau kegagalan bersama.

Namun, permainan kooperatif juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

1. Memerlukan pengawasan aktif dari pendidik, agar permainan tetap berjalan sesuai tujuan dan tidak memicu konflik.
2. Tidak selalu sesuai untuk semua karakter anak, terutama bagi anak yang pemalu atau kurang percaya diri.
3. Adanya potensi dominasi oleh anak tertentu, sehingga anak lain merasa kurang mendapat peran.
4. Memerlukan waktu yang lebih lama, karena melibatkan proses diskusi dan kesepakatan kelompok.
5. Butuh perencanaan yang matang, agar nilai-nilai pendidikan dalam permainan dapat tercapai secara optimal.

Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut, pendidik perlu merancang dan mengelola permainan kooperatif secara tepat agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal oleh seluruh anak.

e. Jenis-Jenis Permainan Kooperatif

Permainan kooperatif ini disusun berdasarkan tema tema⁷ berikut :

a. Diri sendiri

- Mengangkat bola menggunakan kening

a. Tujuan : melatih kerja sama, keterampilan, kebersamaan dan kesabaran anak.

b. Jumlah peserta : 16 anak.

⁷ Syamsidah, *Koleksi Permainan Kooperatif PAUD & TK*, ed. mahadewa, 1st ed. (jogjakarta, 2015).

- c. Lokasi permainan : Ruang terbuka
- d. Alat dan bahan : Bola plastik ukuran bola sepak sejumlah kelompok yang bermain.

Cara bermain :

1. Buat beberapa kelompok dengan anggota 4 anak per kelompok
2. Atur posisi tiap kelompok, usahakan jaraknya berjauhan.
3. Beri setiap kelompok 1 bola.
4. Jelaskan kepada anak-anak bahwa tugas mereka adalah mengangkat bola menggunakan kening.
5. Atur 4 anak dalam tiap kelompok agar berposisi melingkar, berjongkok, dan saling berhadapan.
6. Letakkan bola di kening anak yang merapat. Bola itu nantinya disangga menggunakan kening keempat anak, sehingga tidak jatuh.
7. Minta keempat anak untuk berdiri perlahan-lahan secara bersamaan, sehingga bola tidak jatuh. Setelah berdiri, tiap kelompok berjalan sambil membawa bola dikening.
8. Pemenangnya adalah kelompok yang bisa membawa bola paling jauh. Untuk variasi, minta tiap kelompok untuk membawa bola sambil tangannya menari.

b. Tema Lingkunganku

- Pesan Berantai

a. Tujuan : Mengasah kerja sama anak, memberikan pemahaman tentang tanggung jawab, melatih kedisiplinan anak, dan membiasakan anak agar patuh terhadap aturan.

b. Jumlah peserta : 16 anak

c. Lokasi permainan : Ruang lapang

d. Alat dan bahan : -

Cara bermain :

1. Ajak semua anak duduk melingkar, guru ada dalam lingkaran bersama anak.
2. Jelaskan cara permainan ini. Nanti, salah satu anak mendapat pesan dari guru. Kemudian anak tersebut meneruskan pesan yang diterima kepada anak disebelahnya dengan cara dibisikkan ditelinga.
3. Anak yang telah mendapat bisikan pesan melanjutkan kepada teman di sebelahnya. Begitu seterusnya sampai pesan kembali ke guru.
4. Jika pesannya berubah, guru menanyakan apa yang dibisikkan dari anak pertama sampai anak terakhir. Dengan begitu, nanti akan ketahuan dari siapa pesan mulai berubah.

c. Tema Tanaman

- Menyortir kancing baju sesuai warna

a. Tujuan : Mengasah kerja sama, melatih sikap gotong royong, serta mengembangkan sikap saling menghargai.

- b. Jumlah peserta : 16 anak
- c. Lokasi permainan : Ruang lapang
- d. Alat dan bahan : Kancing baju warna-warni dengan ukuran sama sebanyak- banyaknya, piring kecil, kertas, pensil atau bolpoin, dan kotak kardus.

Cara bermain :

1. Bagi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
2. Siapkan media yang diperlukan, yaitu kancing baju berwarna-warni. Masing-masing warna jumlahnya minimalnya 10 biji untuk satu kelompok.
3. Tempatkan semua kancing baju pada kotak kardus. Jumlah kotak kardusnya sesuai jumlah kelompok yang bermain.
4. Sediakan piring kecil sejumlah warna kancing baju yang ada. Jika warnanya ada 5 dan kelompoknya ada 4, maka piringnya berjumlah 20.
5. Berilah tempelan tulisan warna pada piring. Misal, piring bertuliskan “merah” berarti kancing baju yang diletakkan pada piring tersebut berwarna merah.
6. Minta setiap kelompok untuk duduk mengelilingi meja.
7. Beri setiap kelompok kotak kardus berisi kancing baju warna-warni dan piring sesuai jumlah warna yang ada.
8. Setelah ada aba-aba, minta tiap kelompok untuk menyortir kancing dalam kardus untuk diletakkan sesuai warna yang tertulis dipiring.

9. Kelompok yang paling cepat dan benar dalam menyortir baju menjadi pemenangnya.

d. Tema binatang

- Tebak binatang apa

a. Tujuan : mengasah kerja sama, menambah perbendaharaan kata, serta dapat memperagakan/menirukan gerakan suara binatang.

b. Jumlah peserta : 16 anak

c. Lokasi permainan : Halaman sekolah.

d. Alat dan bahan : -

Cara bermain :

1. Buat dua kelompok dengan jumlah anggota sama.

2. Minta kepada masing-masing kelompok agar bergandengan dengan membuat lingkaran. Sambil bernyanyi, anak-anak berjalan berkeliling dalam lingkaran di kelompok masing-masing.

(Anak-anak)

Ayo kawan bermain dalam lingkaran

Binatang apa yang ada di hutan. Binatang yang suaranya.....

(Guru)

Mooooo.....

3. Saat tersebut, kedua kelompok harus cepat menjawab. Setelah terjawab, anak-anak bernyanyi lagi.

(Semua anak bernyanyi sambil menirukan gerakan sapi) “ binatang sapi namanya”

Beginilah jalannya, beginilah jalannya, beginilah jalannya.

4. Permainan diulangi seperti semula, dengan menirukan suara binatang lain.
5. Guru mencatat kelompok mana yang paling banyak menjawab dengan benar.

f. Tujuan permainan kooperatif

Adapun tujuan dari permainan kooperatif anak usia untuk mencapai keterampilan sosial anak. Melalui tujuan-tujuan ini, permainan kooperatif dapat berkontribusi signifikan terhadap keterampilan sosial anak usia dini yaitu :

1. Pengembangan sosial : Anak-anak belajar berinteraksi dengan teman-temannya, berbagi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
2. Kemampuan komunikasi : Permainan membantu anak-anak belajar mendengarkan, memahami, dan berbicara.
3. Peningkatan Keterampilan Motorik: Banyak permainan kooperatif melibatkan aktivitas fisik yang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan halus.
4. Pembentukan Karakter: Nilai-nilai seperti keadilan, toleransi, dan empati ditanamkan pada anak-anak.
5. Peningkatan Kepercayaan Diri: Anak dapat lebih percaya diri jika mereka melihat hasil kerja sama mereka dan berpartisipasi dalam kelompok.

6. Pengembangan Pemecahan Masalah: Tantangan yang memerlukan pemecahan masalah secara bersamaan seringkali muncul selama permainan kooperatif.
7. Mengurangi Kompetisi Negatif: Fokus pada kerja sama daripada persaingan dapat mengajarkan anak-anak untuk menghargai upaya kolektif.

2. Keterampilan sosial

a. Pengertian keterampilan sosial

Keterampilan sosial berasal dari dua kata yaitu keterampilan (skill) dan sosial. Keterampilan (skill) adalah suatu kemampuan tinggi yang memungkinkan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan motorik yang kompleks dengan lancar dan tepat. Sedangkan sosial berasal dari *societas* yang artinya masyarakat dan bahasa latin *socius* yang bermakna teman dan hubungan antar manusia dengan yang lainnya dalam bentuk yang berlainan seperti keluarga, sekolah dan organisasi.

Keterampilan sosial merupakan bekal diri untuk berinteraksi di masyarakat, anak-anak harus dididik tentang keterampilan sosial sejak usia dini. Keterampilan sosial yang baik memiliki peran yang signifikan dalam kehidupan anak karena mereka akan membantu mereka berinteraksi dengan orang lain, bukan hanya mempermudah mereka berinteraksi, tetapi juga dapat membuat mereka menjadi individu yang

sadar lingkungan, yang dapat membantu mereka mengatasi kesulitan yang terkait dengan lingkungan mereka.⁸

Memiliki keterampilan sosial akan memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi, mengungkapkan emosi dan masalah yang mereka hadapi, dan menemukan cara untuk menyelesaikan masalah sehingga mereka tidak melarikan diri pada hal-hal yang merugikan. Keterampilan sosial sangat penting bagi seseorang untuk berhasil dalam kehidupan sosial dan akademik serta untuk menghindari perilaku negatif.

Manusia harus memiliki kemampuan sosial yang memungkinkan mereka untuk bergabung dengan kelompok. Anak usia dini belajar keterampilan sosial melalui bermain dengan teman, bekerja sama dengan guru, dan berinteraksi dengan orang lain di dalam dan di luar kelas. Anak-anak usia dini mengalami pematangan fisik dan mental yang tidak disadari, yang membuat mereka sensitif. Akibatnya, stimulasi harus sesuai dengan kebutuhan anak.⁹

Keterampilan sosial yang diajarkan sejak dini memiliki dampak yang sangat besar pada perkembangan anak. Keterampilan sosial yang baik membantu anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya, memahami emosi orang lain, dan membangun hubungan yang sehat. Anak-anak belajar mengenali ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan

⁸ Prabandari and Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif."

⁹ Selly Puspa Dewi Rachman and Isah Cahyani, "Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini," (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)* 2, no. 1 (2019): 52–65,

intonasi suara melalui interaksi sosial. Ini adalah keterampilan penting dalam berkomunikasi.

Perkembangan pribadi anak juga dapat menentukan pentingnya menanamkan keterampilan sosial sejak dini. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik lebih percaya diri, memiliki rasa harga diri, dan mampu mengatasi kesulitan. Hal ini memberi mereka dasar yang kuat untuk berkembang dan berkembang menjadi orang yang mandiri dan tangguh di masa depan.¹⁰

Pendidikan usia dini dapat digunakan untuk menanamkan perilaku sosial pada anak-anak. Pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam mengubah perilaku anak. Salah satu tujuan pendidikan, khususnya di PAUD, harus adalah pengembangan nilai-nilai sosial dan keterampilan sosial. Para pendidik sering mengabaikan pembinaan nilai-nilai sosial, terutama dalam materi pembelajaran, yang mengakibatkan erosi keterampilan sosial.

Di PAUD, keterampilan sosial dapat dikembangkan untuk membantu anak mendapatkan bekal dan membangun hubungan yang seimbang dengan teman sebayanya. Jika anak-anak memiliki rasa percaya diri, memiliki kemampuan untuk menangani masalah dan menemukan solusinya, mereka dapat membangun hubungan pertemanan yang seimbang. Di PAUD, tujuan pengembangan keterampilan sosial adalah agar anak memiliki kemampuan untuk

¹⁰ Umi Fitrotin Staimaba, "Peran Bermain Dalam Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini," n.d.

berinteraksi dengan teman-temannya sehingga mereka dapat membangun hubungan sosial yang lebih baik.¹¹

Secara umum, keterampilan sosial ini dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku: pertama, perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (bersifat intrapersonal) seperti mengontrol emosi, menyelesaikan permasalahan sosial secara tepat, memproses informasi dan memahami perasaan orang lain; kedua, perilaku yang berhubungan dengan orang lain (bersifat interpersonal) seperti memulai interaksi dan komunikasi dengan orang lain; dan ketiga perilaku yang berhubungan dengan akademis, seperti mematuhi peraturan dan melakukan apa yang diminta oleh guru.

Teori Perkembangan Sosial melalui Permainan oleh Mildred Parten menjelaskan bagaimana anak-anak belajar keterampilan sosial melalui interaksi yang mereka lakukan saat bermain. Parten menemukan enam jenis permainan yang memiliki tingkat interaksi sosial yang berbeda yaitu permainan soliter, permainan parallel, permainan asosiasi, permainan kooperatif, permainan terstruktur, dan permainan simbolis. Adapun teori perkembangan sosial melalui permainan oleh Mildred Parten yang digunakan adalah jenis permainan kooperatif.

Indikator keterampilan sosial bisa dilihat dari berbagai cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi. Ini terlihat ketika seseorang bisa

¹¹ Tuti Istianti, "Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Perilaku Sosial Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2018): 32–38.

menyampaikan pendapatnya dengan jelas dan juga mendengarkan dengan baik saat orang lain berbicara. Kerja sama juga sangat penting. Ini berarti seseorang bisa bekerja dalam tim dengan baik, menghargai pendapat orang lain, dan menunjukkan sikap saling menghormati.

Selain itu, empati menjadi indikator yang signifikan. Ini adalah kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dan menunjukkan kepedulian terhadap mereka. Bagaimana seseorang menyelesaikan konflik juga menjadi indikator yang menarik. Ketika ada perbedaan pendapat, kemampuan untuk mencari solusi yang baik bagi semua pihak menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Kepercayaan diri juga berperan, misalnya, ketika seseorang bisa berbicara di depan umum tanpa merasa terlalu cemas.

Dalam penelitian ini, permainan kooperatif akan didefinisikan sebagai aktivitas bermain yang melibatkan interaksi dan kerjasama antara anak-anak untuk mencapai tujuan bersama, seperti menyelesaikan tugas atau permainan yang memerlukan kolaborasi, sehingga dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial. Variabel yang akan diukur meliputi kemampuan berbagi, yang diindikasikan oleh seberapa sering anak-anak memberikan mainan kepada teman; kemampuan mengambil giliran, yang akan dinilai berdasarkan frekuensi dan ketepatan waktu anak-anak dalam menunggu giliran bermain; serta kemampuan berkomunikasi secara efektif, yang

akan diukur melalui kemampuan anak-anak dalam menyampaikan ide dan mendengarkan teman selama permainan.

Pengukuran keterampilan sosial anak akan dilakukan melalui observasi langsung yang sistematis selama sesi permainan kooperatif, di mana peneliti akan mencatat interaksi anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan positif antara partisipasi aktif dalam permainan kooperatif dan peningkatan keterampilan sosial, dengan hipotesis bahwa anak-anak yang terlibat secara rutin dalam permainan kooperatif akan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan sosial mereka, yang tercermin dalam interaksi yang lebih baik dengan teman sebaya dan peningkatan keterampilan dalam bekerja sama.

b. Ciri-ciri keterampilan sosial

Elksnin dan Elksnin mengidentifikasi ciri-ciri keterampilan sosial, meliputi :

1. Perilaku interpersonal

Perilaku yang berkaitan dengan keterampilan yang digunakan dalam interaksi sosial, seperti memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian. Usia dan jenis kelamin kemungkinan berkorelasi dengan kemampuan ini.

2. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Kemampuan untuk mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, seperti menghadapi stres, memahami perasaan orang lain,

mengontrol kemarahan, dan sebagainya. Dengan kemampuan ini, anak-anak dapat memperkirakan apa yang mungkin terjadi dan bagaimana perilaku mereka akan berdampak pada situasi sosial tertentu.

3. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis

Perilaku atau ketrampilan sosial yang dapat membantu siswa belajar di sekolah, seperti mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan tugas sekolah dengan baik, mematuhi perintah guru, dan berperilaku sesuai dengan aturan kelas.

4. *Peer acceptance*

Perilaku yang berkaitan dengan penerimaan sebaya, seperti memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan, dan dapat memahami dengan baik perasaan orang lain.

5. Keterampilan komunikasi

Salah satu keterampilan penting untuk menjalin hubungan sosial yang baik adalah kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Beberapa cara anak dapat dilihat dalam kemampuan berkomunikasi mereka, seperti menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian pada apa yang dibicarakan orang lain, dan memberikan umpan balik kepada kawan bicara mereka.

c. Aspek-aspek keterampilan sosial

Berikut adalah beberapa aspek keterampilan sosial yang biasanya diperoleh melalui permainan kooperatif:

- Pertama, komunikasi jadi hal yang utama. Dalam permainan, anak-anak belajar untuk menyampaikan ide-ide mereka, mendengarkan teman, dan berbicara secara bergiliran. Ini membantu mereka memahami bagaimana cara mengekspresikan diri, baik lewat kata-kata maupun isyarat tubuh.
- Kedua, kerja sama adalah inti dari permainan kooperatif. Mereka belajar untuk berkolaborasi mencapai tujuan bersama dan memahami bahwa setiap orang punya peran yang berbeda. Ini mengajarkan mereka untuk menghargai perbedaan dan pentingnya bekerja sama untuk mencapai hasil yang baik.
- Ketiga, anak-anak juga belajar menyelesaikan konflik. Dalam permainan, sering terjadi perbedaan pendapat atau masalah. Mereka diajarkan untuk bernegosiasi dan cari solusi yang bisa diterima semua orang, yang sangat penting dalam interaksi sosial. Keempat, empati atau memahami perasaan orang lain juga jadi fokus. Anak-anak belajar untuk mengenali dan menghargai perasaan teman mereka, serta memberi dukungan saat dibutuhkan. Ini membantu mereka membangun hubungan yang lebih dekat dan saling mendukung.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial aud.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini¹². Salah satu agen sosial yang sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan sosial anak usia dini yaitu :

1. Keluarga

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh keluarga, ruang pertama yang mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak. Semua aspek kehidupan keluarga menciptakan lingkungan yang baik untuk sosialisasi anak. Keterlambatan Keluarga menentukan perkembangan kepripadian anak dominannya, mulai dari bagaimana dia diasuh dan bagaimana dia berinteraksi dengan orang lain selama pendidikannya.

Jika anak mendapat asuhan yang baik dari keluarganya dalam interaksi sosialnya, maka anak akan tumbuh dengan perkembangan sosial yang baik. Memiliki sifat toleran, tentunya. Anak juga akan tumbuh dan berkembang menjadi seorang individu yang dapat menerima kelebihan dan kekurangan orang lain, terutama mereka yang berada di lingkungan pribadinya seperti ayah-ibu, kakek-nenek, kakak atau abang, dan adiknya, sehingga kehidupan mereka bersama dapat berjalan lebih nyaman.

¹² Hidayatul Hafiyah and Zainal Arifin, "Perkembangan Sosial Anak Dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau Dari Kemampuan Emosional Anak," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* 2, no. 2 (2024): 21–28,

2. Kematangan

Di sini, kematangan berarti kematangan fisik dan mental, yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik. Aspek perkembangan sosial yang diperoleh anak usia dini melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai stimulus lingkungannya.

Untuk optimalisasi aspek perkembangan sosial anak usia dini ini, sangat penting bagi mereka untuk mempertimbangkan proses sosial dan menerima saran atau pendapat orang lain. Selain itu, untuk mengoptimalkan aspek perkembangan sosial anak usia dini, diperlukan kematangan emosional, intelektual, dan bahasa.

3. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial anak atau perkembangan sosial mereka di usia dini juga dipengaruhi oleh status sosial ekonomi mereka. Kondisi normatif—norma, aturan, atau ketentuan—yang ditanamkan dalam keluarga akan memengaruhi perilaku anak. Pola asuh setiap orang tua dalam keluarganya tentunya berbeda-beda, tetapi secara pasti pola asuh tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, dan peran orang tua sangat memengaruhi sikap anak.

Latar belakang status sosial ekonomi orang tua, serta posisi mereka dalam masyarakat, sangat penting untuk perkembangan sosial anak usia dini. Anak-anak yang lahir dari keluarga dengan status sosial ekonomi rendah cenderung mengalami masalah dalam

menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya, karena minder (kurang percaya diri) dengan status ekonomi yang rendah atau karena faktor lain yang menghambat interaksi denial.

4. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Pendidikan adalah proses operasional ilmu normatif yang membentuk kehidupan sosial anak dan masa depan mereka. Hak untuk mendapatkan pendidikan adalah hak yang wajib bagi semua orang. Seseorang dapat memperoleh banyak hal untuk pembentukan dirinya dan lainnya melalui pendidikan. Anak adalah generasi penerus untuk pembangun bangsa, negaranya sebagai anggota masyarakat, tetapi utamanya anak adalah sebagai penerus umat manusia di Bumi.

Lembaga pendidikan berfungsi sebagai pengganti atau pemberi layanan untuk apa yang didapatkan anak di rumah. Tujuannya bukan hanya menjadikan anak pandai; lebih dari itu, tujuannya adalah mengoptimalkan pembentukan kepribadian anak dan segala potensi dari berbagai aspek perkembangan anak, salah satunya adalah "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini". Dengan mengoptimalkan perkembangan sosial anak sejak dini, anak-anak akan belajar berinteraksi dengan baik dengan orang lain dan dengan orang lain secara luas.

5. Kapasitas mental: emosi dan intelegensi

Banyak hal, seperti kemampuan berbahasa, memecahkan masalah, dan belajar, dipengaruhi oleh kapasitas mental, atau kemampuan berpikir. Perkembangan sosial anak juga dipengaruhi oleh perkembangan emosinya. Dengan demikian, anak-anak yang berpendidikan tinggi memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan tentunya akan dapat berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sosialnya. Oleh karena itu, akan sangat membantu untuk menentukan perkembangan sosial anak yang optimal jika ketiga hal tersebut seimbang.

e. Tahap perkembangan keterampilan sosial anak usia dini

Pada anak usia dini, keterampilan sosial berkembang dalam beberapa tahap. Setiap tahap menunjukkan kemajuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Ini adalah langkah-langkahnya:

1. Tahap awal (0-2 Tahun)

- Pengenalan interaksi: Anak-anak mulai mengenali orang-orang di sekitarnya dan menunjukkan reaksi terhadap mereka.
- Tindak balas sosial: Sebagai bentuk komunikasi non-verbal, mereka akan tersenyum, tertawa, atau menangis.

2. Tahap peralihan (2-3 Tahun)

- Berbagi dan bergiliran: Anak-anak mulai memahami konsep berbagi, tetapi mereka mungkin belum sepenuhnya memahaminya.

Mereka sering bermain bersama anak lain, tetapi tidak berbicara satu sama lain.

- Permainan simbolis: Anak mulai terlibat dalam permainan imajinatif yang melibatkan teman sebaya.

3. Tahap awal interaksi (3-4 Tahun)

- Interaksi yang lebih aktif: Anak-anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya dengan cara yang lebih aktif, seperti meminta dan menawarkan mainan.
- Pengembangan empati: Meskipun seringkali tetap egois, mereka mulai memahami perasaan orang lain.

4. Tahap kolaboratif (4-5 Tahun)

- Negoisasi dan resolusi konflik : Dengan bantuan orang dewasa, mereka mulai belajar bernegosiasi dan menyelesaikan masalah kecil.
- Permainan kooperatif: Anak-anak mulai terlibat dalam permainan yang mengharuskan mereka bekerja sama dan bekerja sama dengan orang lain.

5. Tahap pemahaman sosial (5-6 Tahun)

- Kesadaran sosial yang lebih tinggi: Anak mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang norma sosial dan aturan.
- Keterampilan komunikasi yang ditingkatkan: Mereka dapat berkomunikasi dengan lebih baik, mendengarkan orang lain, dan mengungkapkan apa yang mereka rasakan.

6. Tahap pertemanan (6-7 tahun)

- Hubungan persahabatan: Anak mulai menunjukkan loyalitas terhadap teman dan membentuk persahabatan yang lebih dalam dan kuat.
- Kemampuan berempati yang meningkat: Mereka lebih mampu memahami dan menanggapi perasaan teman sebaya mereka.

Kecepatan perkembangan setiap anak unik, dan memiliki lingkungan yang mendukung dan memiliki interaksi positif dengan orang dewasa dan teman sebaya sangat penting untuk membantu perkembangan keterampilan sosial mereka.

f. Teori perkembangan sosial

Teori Perkembangan Sosial melalui Permainan oleh Mildred Parten menjelaskan bagaimana anak-anak belajar keterampilan sosial melalui interaksi yang mereka lakukan saat bermain. Parten menemukan enam jenis permainan yang memiliki tingkat interaksi sosial yang berbeda¹³, dan berikut adalah penjelasannya:

1. Permainan soliter (*Solitary play*)

Anak-anak bermain sendirian tanpa bantuan orang lain. Ini umum pada anak-anak di bawah usia dua tahun dan menunjukkan eksplorasi individu tanpa interaksi sosial.

¹³ Andi Agusniatih, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini(Teori Dan Metode Pengembangan)*, ed. M.Psi Nandhini Hudha Anggarasari, 1st ed. (Tasikmalaya,Jawa Barat: Edu Publisher, 2019).

2. Permainan parallel (*Parallel play*)

Anak-anak tidak berbicara satu sama lain saat bermain bersama. Mereka sering menggunakan mainan yang sama atau bermain dalam lingkungan yang sama, meskipun mereka tidak bekerja sama. Ini biasanya muncul antara dua dan tiga tahun.

3. Permainan asosiasi (*Associative play*)

Anak-anak mulai berinteraksi dengan teman sebaya mereka, berbagi mainan dan ide, tetapi mereka tidak memiliki struktur permainan yang jelas. Meskipun mereka dapat berbicara dan bekerja sama, permainan tidak terstruktur. Ini biasanya muncul pada usia tiga hingga empat tahun.

4. Permainan kooperatif (*cooperative play*)

Dalam permainan terstruktur, anak-anak bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka berkolaborasi, berbagi tugas, dan mengatur peran. Ini adalah bentuk interaksi sosial yang paling maju dan biasanya terjadi pada usia empat tahun ke atas.

5. Permainan terstruktur (*Structured play*)

Anak-anak belajar tentang kompetisi, kerja sama, dan pentingnya mengikuti aturan ketika mereka berpartisipasi dalam permainan yang memiliki aturan dan tujuan yang jelas.

6. Permainan simbolis (*Symbolic Play*)

Anak menggunakan imajinasi mereka untuk menciptakan skenario dan peran. Ini dapat melibatkan permainan peran atau

menggunakan objek untuk mewakili sesuatu yang lain, yang membantu perkembangan kognitif dan sosial.

Menurut Gresham & Elliott, keterampilan sosial anak dapat dikelompokkan ke dalam lima dimensi utama, yaitu cooperation, assertion, responsibility, empathy, dan self-control. Kelima dimensi ini saling berkaitan dan menjadi landasan penting dalam membentuk kemampuan anak untuk berinteraksi secara efektif dengan lingkungannya.¹⁴

- *Cooperation* (kerjasama): kemampuan berbagi, membantu, mengikuti aturan, dan bekerja sama dengan orang lain.
- *Assertion* (asertif): kemampuan memulai interaksi, mengungkapkan perasaan/pendapat dengan tepat, serta meminta bantuan.
- *Responsibility* (tanggung jawab): kemampuan mematuhi aturan, melaksanakan tugas, dan dapat dipercaya.
- *Empathy* (empati): kemampuan memahami perasaan orang lain dan menunjukkan kepedulian
- *Self-control* (pengendalian diri): kemampuan mengendalikan emosi dan perilaku dalam situasi yang menantang.

Menurut teori Gresham & Elliott, keterampilan sosial anak terbagi ke dalam lima dimensi utama, yaitu kerjasama, asertif, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri. Kelima dimensi ini mencerminkan kemampuan anak dalam berinteraksi secara positif

¹⁴ Frank M. Gresham, "Social Skills Assessment and Intervention for Children and Youth," Cambridge Journal of Education 46, no. 3 (2016): 319–332.

dengan lingkungannya, mulai dari bekerja sama, berani menyampaikan pendapat, hingga mampu mengendalikan emosi. Dengan memahami dimensi ini, orang tua dan pendidik dapat lebih mudah menstimulasi keterampilan sosial anak melalui aktivitas sehari-hari yang terarah, sehingga anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang mampu menyesuaikan diri dan diterima dalam lingkungan sosialnya.

Dalam Al-Qur'an, nilai-nilai yang berkaitan dengan keterampilan sosial telah dijelaskan secara jelas. Salah satu ayat yang menekankan pentingnya kerja sama dan tolong-menolong adalah firman Allah dalam QS. Al-Māidah ayat 2 berikut ini:

وَالْعُدْوَانَ عَلَىٰ الْإِثْمِ عَلَىٰ تَعَاوُنُوا وَلَا وَالْتَقَوٰى الْبِرِّ عَلَىٰ وَتَعَاوُنُوا

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan.”

Penjelasan ayat ini menjadi landasan kuat bahwa manusia diperintahkan untuk bekerja sama dalam kebaikan. Bagi anak usia dini, kerja sama merupakan keterampilan sosial penting yang muncul melalui kegiatan bermain bersama, membantu teman, dan menyelesaikan aktivitas kelompok. Nilai tolong-menolong dapat ditanamkan melalui permainan kooperatif yang mendorong interaksi positif antarsesama anak.

Selain Al-Qur'an, pemikiran ulama juga memberikan kontribusi besar dalam menjelaskan bagaimana keterampilan sosial anak

terbentuk. Imam Al-Ghazali, melalui berbagai karyanya, menjelaskan bahwa anak perlu dibimbing sejak dini melalui keteladanan dan lingkungan yang baik agar mampu mengembangkan perilaku sosial yang positif. Imam Al-Ghazali merupakan tokoh penting dalam pendidikan Islam yang menekankan pembentukan akhlak dan perilaku sosial sejak masa kanak-kanak. Dalam karya-karyanya seperti *Ihya' Ulumuddin* dan *Ayyuhal Walad*, ia menjelaskan bahwa anak adalah amanah yang perlu dibimbing melalui teladan dan pembiasaan yang baik. Al-Ghazali menekankan pentingnya menanamkan perilaku sosial seperti sabar, lembut, jujur, bekerja sama, dan saling menghormati melalui latihan yang konsisten. Pandangannya sangat relevan bagi anak usia 5–6 tahun karena menekankan peran lingkungan positif, keteladanan, dan pengalaman sosial dalam membentuk keterampilan sosial mereka.

B. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peranan penting dalam mendukung peneliti dalam menyusun dan melaksanakan penelitian. Melalui kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang akan dikaji. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai landasan dalam merancang penelitian baru, serta memberikan wawasan dan pengetahuan tambahan yang berguna untuk menghindari berbagai kendala dalam proses penelitian. Beberapa hasil

penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bahan acuan, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dadan Suryanan dan Resha Aftika Dewi dengan judul penelitian “Penggunaan Metode Bermain Kooperatif Dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak 5-6 Tahun”. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang. Tujuan penelitian ini berfokus pada penggunaan metode bermain kooperatif dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun agar mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik melalui cara-cara pengembangan kemampuan sosial dan memabawa manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kajian pustaka. Dalam penelitian studi literatur ini peneliti menggunakan berbagai sumber seperti jurnal, penelitian, koran, buku dan penelitian yang relevan. Dari penelitian ini Penggunaan Metode Bermain Kooperatif Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun..¹⁵
2. Peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Zaenol Fajri dan Qurratul Aini dengan judul penelitian “Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional Bentengan Pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini dilaksanakan di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. Tujuan

¹⁵ Dadan Suryanan and Resha Aftika Dewi, “*The Use of Cooperative Playing Methods in the Development of Social Abilities of Children Age 5-6 Years,*” n.d.

penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi. Salah satu hasil observasi efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional sebesar 88% yang menunjukkan sangat efektif. Guru menjadi ujung tombak tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara menrancang pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kesimpulan hasil penelitian bahwa selama pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dapat mengembangkan dan meningkatkan efektifitas pelaksanaan dan hasil belajar, siswa lebih antusias dan semangat dalam belajar, siswa merasa sangat senang dalam kegiatan pembelajaran. Namun semua itu tetap harus dalam control guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.¹⁶

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ira rahayu dkk dengan judul penelitian “Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di PAUD IT MINA Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini dilaksanakan Di PAUD IT MINA Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini bertujuan Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial emosional anak

¹⁶ Zaenol Fajri and Qurratul Aini, “Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional ‘Bentengan’ Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 468–79, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634>.

usia dini melalui bermain kooperatif di PAUD IT Mina Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini mengangkat masalah keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun ketika bermain. Sosial emosional perlu dikembangkan pada anak usia dini agar kelak anak menjadi generasi yang tidak anti sosial, salah satunya melalui metode bermain kooperatif. Metode penelitian ini deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah kelompok A anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 11 orang anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan unjuk kerja. Peneliti menggunakan metode bermain kooperatif dengan kegiatan bermain bendera estafet. Ketika melakukan permainan bendera estafet ini, peneliti memisah anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari 4 orang dan masing-masing anak bertanggung jawab memberikan bendera kepada teman yang lain secara estafet. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial emosional anak berkembang dengan menggunakan bermain kooperatif bendera estafet. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan pada siklus II, anak telah mampu untuk mematuhi peraturan, tanggung jawab dan kerja sama dengan mendapatkan 3 atau 4 bintang sebanyak 6 orang anak. Agar dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional anak, disarankan kepada guru agar dapat menggunakan metode bermain kooperatif ini dalam pembelajaran.

4. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Indah Rinukti Prabandari dan Fidesrinur dengan judul penelitian “ Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif”. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Ceria,Cikarang Baru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak, khususnya usia 5-6 tahun. Kemampuan bekerjasama merupakan hal penting untuk anak karena kemampuan bekerjasama dapat menjadi bekal anak untuk hidup di dalam masyarakat. Kemampuan bekerjasama rendah karena rata-rata di tiap sekolah kurang memperkenalkan bermain secara kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain kooperatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian terdiri dari 8 anak kelompok B. Hasil penelitian siklus pertama dan siklus kedua sebanyak 33 %. Pada kegiatan anak mau membuat secara bersama-sama sebesar 29%; pada kegiatan anak tidak memilih-milih teman, sebesar 46%; pada kegiatan anak mau berbagi, bergantian, mengoper secara bersama-sama, sebesar 38%; pada kegiatan anak mau menghargai guru dalam menjelaskan cara dan peraturan, sebesar 38%; pada kegiatan anak mampu untuk bersabar, sebesar 54%; pada kegiatan anak mengambil balok, tidak melepas tangan, tidak memindahkan, sesuai peraturan, sebesar 38%; pada kegiatan anak tidak menjatuhkan balok temannya, keluar dari lingkaran, tidak menjatuhkan karet temannya, sebesar 42%; pada kegiatan anak melakukan kegiatan dengan tuntas, sebesar 33%;

pada kegiatan anak menempatkan balok, dan membuang sampah ke tempatnya, sebesar 12%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kerjasama anak.

5. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif di RA Al Hikmah Kweden Kabupaten Kediri. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna sejumlah individu. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitria, Hanggara Budi Utomo dan Linda Dwiyantri dengan judul penelitian “Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif”. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Hikmah Kweden Kabupaten Kediri. atau sekelompok orang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan . Teknik pengumpulan dan penggalan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.¹⁷

Adapun dari pernyataan penelitian terdahulu tersebut di katakan bahwa dengan penerapan permainan kooperatif dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat meningkat melalui penerapan permainan kooperatif. Dari pernyataan diatas peneliti tertarik

¹⁷ Fitria, Hanggara Budi Utomo, and Linda Dwiyantri, “Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 7(2), no. November 2020 (2020): 123–32, <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>.

untuk menjadikan penelitian selanjutnya mengenai “Peran Permainan Kooperatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Peneliti memilih subjek penelitian ini untuk mengetahui peran permainan kooperatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak 5-6 tahun di Tk Islam Terpadu Al-Ikhsan Padangmatinggi Lestari Kota Padangsidimpuan. Berdasarkan dari penjelasan pemaparan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang, Kabupaten Labuhanbatu.”**

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hipotesis diatas, dapat dirumuskan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan kooperatif dapat meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang, Kabupaten Labuhanbatu.”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

1. Waktu dan lokasi penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di KB Kartini Sei Berombang, yang terletak di Jl. Karya Link.VI, Kel. Sei Berombang, Kab. Labuhanbatu. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 pada tanggal 22 juli 2025 sampai 22 agustus 2025.

2. Jenis penelitian dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipasi termasuk guru, dalam situasi-situasi sosial untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Pada penelitian ini, bentuk kolaborasi dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Salah satu bentuk kolaborasi yang dilakukan adalah dalam menentukan jumlah pertemuan yang hendak dilakukan oleh peneliti dan disesuaikan dengan jadwal kegiatan harian guru kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus I dan II terdiri dari dua kali pertemuan melalui empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Hal ini didasarkan pada metode analisis data berupa lembar observasi anak dan lembar observasi guru. Lembar observasi ini dianalisis secara kuantitatif melalui analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mencari nilai persentase anak pada lembar

observasi yang diberikan melalui kegiatan permainan kooperatif. Sedangkan metode kualitatif deskriptif berorientasikan pada fenomena atau peristiwa yang terjadi dan dianalisis dengan logika ilmiah berupa kata-kata tertulis atau lisan, dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati kemudian dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian.

Secara umum penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai penelitian yang mengembangkan temuan, kajian, tindakan maupun keterampilan yang bersifat refleksi oleh peneliti yang dilakukan untuk meningkatkan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan, dan memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung di dunia nyata¹.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan pendidik khususnya guru kelas KB Kartini Sei Berombang. Penelitian Tindakan Kelas Terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Setiap siklus I dan siklus II terdiri dari dua kali pertemuan melalui empat tahapan yaitu .Peneliti akan bertindak sebagai pelaksana tindakan dan observer dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Kurt Lewin mengemukakan suatu model penelitian tindakan yang diberikan tindakan tidak hanya diberikan satu kali, tetapi dapat beberapa kali. Kurt Lewin menjelaskan bahwa dalam spiral

¹ Rita Kumala Sari et al., *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Sada Kurnia Pustaka, 2023).

penelitian tindakan kelas terdapat empat proses, meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi

3. Latar dan Subjek Penelitian

Latar penelitian ini dilakukan di kelas B KB Kartini sei berombang, kecamatan panai hilir, Kabupaten labuhanbatu saat proses bermain dengan menggunakan kegiatan bermain permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelas B KB Kartini Sei Berombang Tahun Ajar 2024/2025, yang berjumlah 16 orang anak. Alasan peneliti dalam mengembangkan subjek penelitian karena terdapat permasalahan-permasalahan yang ditemukan seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang.

Alasan peneliti memilih dan mengembangkan subjek penelitian di KB Kartini Sei Berombang adalah karena berdasarkan hasil observasi ditemukan berbagai permasalahan keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun. Beberapa anak masih enggan berbagi mainan, cenderung bermain sendiri, belum mampu bekerja sama dalam kelompok, serta kurang mampu merespons ajakan atau ucapan teman dengan baik. Selain itu, anak-anak juga tampak kesulitan menyelesaikan konflik kecil secara mandiri dan menunjukkan kurangnya empati terhadap teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak belum berkembang optimal.

Permasalahan tersebut diperparah dengan kegiatan pembelajaran di kelas yang masih lebih banyak bersifat individual, sehingga kurang memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara bermakna. Guru pun jarang menggunakan pendekatan yang secara langsung melatih keterampilan kerja sama, seperti permainan kooperatif. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu mengembangkan subjek penelitian ini dengan menerapkan permainan kooperatif sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dimanfaatkan peneliti untuk dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis². Adapun penelitian instrumen pengumpulan data yang dapat dilakukan yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan mengamati langsung apa yang terjadi di lapangan dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal yang akan diamati atau diteliti. Lembar observasi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Peneliti melihat, mendengar, atau mencatat kejadian dan perilaku secara langsung untuk memahami suatu hal dengan lebih jelas. Peneliti juga meneliti anak secara langsung dengan membawa

² Bambang Hari Purnomo, "Metode dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroomaction Research)," *Jurnal Pengembangan Pendidikan* 8, no. 1 (2011): 210251.

catatan-catatan kecil dalam mengikuti proses kegiatan permainan kooperatif.³

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun berbagai bentuk rekaman visual dan tertulis, seperti foto, catatan lapangan, serta dokumen terkait lainnya. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap instrumen observasi untuk memperoleh data yang lebih akurat dan komprehensif. Dokumentasi yang dikumpulkan berupa foto-foto kegiatan anak selama bermain kooperatif serta foto yang menggambarkan perilaku keterampilan sosial anak di KB Kartini Sei Berombang, Kecamatan Panai Hilir, Kabupaten Labuhanbatu.”.

5. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

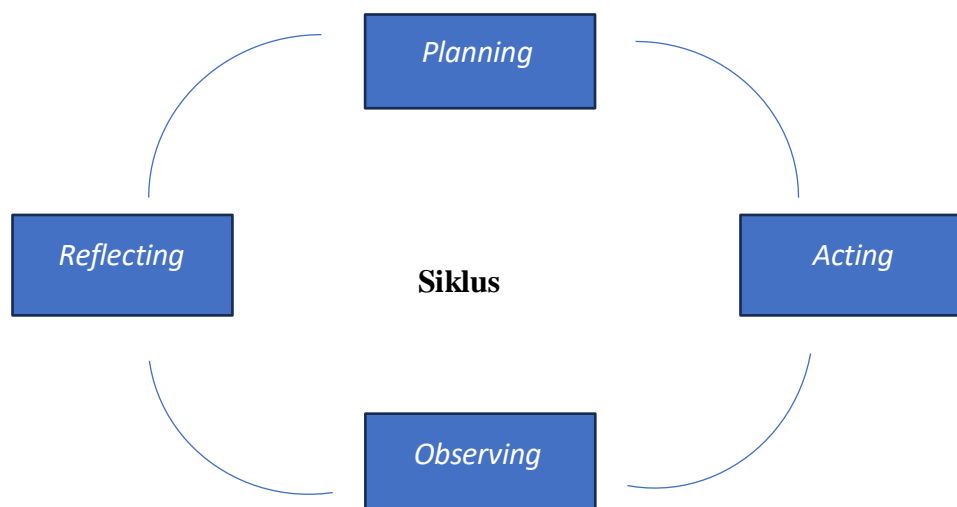
Prosedur yang dilakukan adalah pelaksanaan proses 4 komponen kegiatan yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dinamakan siklus. Siklus penelitian ini dilakukan dengan ketentuan apabila indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam pembelajaran telah dicapai. Menurut Kurt Lewin, siklus dalam penelitian tindakan kelas ialah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan penelitian adalah proses yang terjadi dalam siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan masing- masing siklus dua pertemuan.

³ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018).

⁴ Suharsimi Arikunto, “Prosedur Penelitian Tindakan Kelas,” *Bumi Aksara* 136, no. 2 (2006): 2–3.

Berdasarkan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pendidik untuk mengetahui Keterampilan sosial pada anak diKB Kartini Sei Berombang. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri atas langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini direncanakan sesuai dengan prosedur penelitian menggunakan 2 siklus. Hasil dari siklus I digunakan sebagai pedoman untuk siklus kedua. Siklus kedua harus berisikan tentang capaian yang diperoleh serta beberapa besar peningkatan yang diperoleh jika dibandingkan dengan siklus I.

Penelitian ini bertujuan apabila pelaksanaan siklus I belum mendapatkan hasil penelitian yang ingin dicapai, maka akan dilanjutkan dengan melaksanakan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II. Siklus I akan menerapkan kegiatan montase dan siklus II akan menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Prosedur penelitian ini memiliki 2 siklus dengan 4 tahapan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Model Kurt Lewin

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun melalui permainan kooperatif. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Peneliti menetapkan bentuk permainan kooperatif yang akan digunakan.
- 2) Peneliti menyusun RPPH yang memuat langkah-langkah permainan kooperatif untuk melatih keterampilan sosial anak.
- 3) Peneliti menyiapkan alat permainan yang diperlukan.
- 4) Peneliti menyusun dan menyiapkan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi keterampilan sosial dan lembar observasi guru.
- 5) Peneliti menentukan kriteria keberhasilan keterampilan sosial anak (misalnya $\geq 70\%$ anak menunjukkan perkembangan sesuai indikator).

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan tersebut ke dalam tindakan nyata. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan

- a) Peneliti memberi salam, mengajak anak berdoa, dan mengecek kehadiran.

- b) Peneliti memberikan motivasi kepada anak agar bersemangat mengikuti permainan.
- c) Peneliti menyampaikan tujuan kegiatan, yaitu melatih keterampilan sosial melalui permainan kooperatif.
- d) Peneliti menjelaskan aturan permainan dan membagi anak menjadi beberapa kelompok.
- e) Peneliti melakukan apersepsi dengan mengaitkan permainan dengan pengalaman anak sehari-hari.

2. Kegiatan Inti

- a) Peneliti menyiapkan alat permainan dan menempatkan anak dalam kelompok.
- b) Anak melaksanakan permainan kooperatif sesuai instruksi
- c) Peneliti membimbing, mengamati, dan memotivasi anak untuk saling membantu, berbagi tugas, dan berkomunikasi selama permainan.
- d) Setelah permainan selesai, Peneliti memfasilitasi anak untuk saling memberi pendapat dan apresiasi kepada kelompok lain.

3. Penutup

- a) Peneliti mengajak anak menyimpulkan pengalaman yang diperoleh selama permainan.
- b) Peneliti memberi penguatan positif atas kerja sama dan sikap sosial anak.

c) Peneliti menutup kegiatan dengan doa bersama.

c. Observasi (*Observing*)

Tahap pengamatan atau observasi dilaksanakan pada saat yang bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana perkembangan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun selama mengikuti kegiatan permainan kooperatif. Pengamatan difokuskan pada interaksi anak dengan teman kelompoknya, seperti kemampuan bekerja sama, bertanggung jawab, kendali diri serta empati terhadap teman.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi keterampilan sosial dan catatan lapangan yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata tentang proses keterlibatan anak dalam permainan kooperatif, sehingga dapat diketahui sejauh mana kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Yang bertujuan untuk mengkaji kekurangan dan kendala dari tindakan yang dilakukan pada siklus I, selain itu hasil refleksi dijadikan sebagai dasar atau pedoman untuk penyempurnaan terhadap perencanaan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga kelemahan-kelemahan tersebut bisa di perbaiki.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak mulai berkembang meskipun masih berada pada kategori *Berkembang Sesuai Harapan (BSH)* dengan persentase 51,7%. Anak-anak mulai menunjukkan kerja sama, tanggung jawab, kendali diri, dan empati, namun masih terdapat kelemahan seperti kurang sabar menunggu giliran, adanya anak yang mendominasi, serta sebagian anak lain yang masih pasif. Kekurangan tersebut kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki perencanaan pada siklus II.

Pada siklus II, hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Anak lebih aktif, berani berpartisipasi, dan mampu berbagi peran secara adil. Mereka juga mulai menunjukkan sikap saling menghargai, sabar menunggu giliran, serta memberikan dukungan kepada teman. Perbaikan strategi, seperti aturan permainan yang lebih jelas, pembagian kelompok yang seimbang, dan pemberian motivasi, terbukti efektif. Peningkatan ini terlihat pada hasil akhir dengan persentase 87,69% yang berada pada kategori *Berkembang Sangat Baik (BSB)*.

Dengan demikian, rangkaian refleksi dari setiap siklus menjadi pedoman dalam memperbaiki kelemahan sebelumnya, hingga akhirnya upaya meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif dapat tercapai secara optimal.

2. Siklus II

Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. pada siklus II, Tindakan yang dilakukan bertujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Kegiatan pada siklus II juga melalui tahapan yang sama seperti siklus I, yang melalui perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Siklus II menunjukkan adanya perubahan serta peningkatan minat dan hasil belajar siswa, sehingga siklus diberhentikan dan penelitian dapat dikatakan berhasil.

6. Teknik Analisis Penelitian

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan adalah analisis kualitatif. Analisis kualitatif yaitu untuk menginterpretasikan hasil yang menunjukkan aktivitas anak yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas anak. Peneliti membuat instrumen observasi untuk melacak perubahan yang terjadi pada anak dan memudahkan pemahaman mendalam terhadap data yang dikumpulkan. Penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran, kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden dan melakukan studi pada situasi yang alami⁵

Selain itu untuk menghitung persentase observasi aktivitas kegiatan permainan anak menggunakan rumus seperti berikut ini :

⁵ Elsa Selvia Febriani et al., "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Menurut Sudjana keterlaksanaan aktivitas dapat dipersentasikan dengan menggunakan interpretasi skor. Seperti dibawah ini :

Tabel 4.1 Interpretasi Skor

Rentang Skor	Kategori
76% - 100%	Berkembang Sangat baik (BSB)
51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
26% - 50 %	Mulai Berkembang (MB)
1% - 25 %	Belum Berkembang (BB)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Kartini Sei berombang. Lembaga pendidikan sekolah terletak di Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di kelurahan Sei Berombang Kecamatan Panai Hilir Kabupaten Labuhanbatu.

KB Kartini Memiliki visi, misi dan tujuan sebagai berikut:



Visi

Terwujudnya anak-anak yang cerdas, sehat, ceria dan berakhlak mulia serta bertakwa.

Misi

- 1) Memberikan pengassuhan layanan pendidikan bagi anak usia dini.
- 2) Membentuk karakter dan kepribadian serta mandiri.
- 3) Memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya.
- 4) Meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat terhadap pelayanan paud.

Tujuan

Membentuk anak-anak yang cerdas berkualitas, dan berkembnag sesuai dengan usianya.

B. Deskripsi Hasil Penelitian**a. Kondisi Awal****a. Pra Siklus**

Kondisi awal sebelum melakukan tindakan penelitian di KB Kartini Sei Berombang diperkuat dengan hasil observasi peneliti terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan, keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun masih tergolong rendah. Kegiatan bermain yang dilakukan sebelumnya cenderung bersifat individual, sehingga kesempatan anak untuk berinteraksi, berbagi, dan bekerja sama dengan teman belum berkembang secara optimal.

Peneliti mengamati bahwa dalam kegiatan bermain sebelumnya, anak-anak cenderung memilih bermain sendiri atau dengan teman dekat, belum mau berbagi tugas dan peran dalam

kelompok. Beberapa anak mendominasi permainan, sementara yang lain hanya menjadi pengikut pasif. Selain itu, anak sering kali kurang mematuhi aturan permainan, berebut giliran, dan jarang membantu teman yang mengalami kesulitan.

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan penelitian dengan menerapkan permainan kooperatif, terlebih dahulu dilakukan tahap pengenalan. Peneliti menjelaskan kepada anak-anak tentang jenis permainan yang akan dilakukan, manfaatnya, dan pentingnya kerja sama. Peneliti juga bertanya kepada anak siapa yang pernah bermain bersama dalam kelompok dengan tujuan yang sama. Selanjutnya, dilakukan tes awal/pratindakan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan sosial anak sebelum penerapan permainan kooperatif.

Observasi awal ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi keterampilan sosial anak secara rinci, meliputi indikator: (1) mau berbagi peran dan tugas, (2) menjalankan kegiatan sesuai aturan yang berlaku, (3) menunggu giliran dengan sabar, dan (4) membantu teman yang mengalami kesulitan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB).

Tabel 4.2**Hasil observasi awal/Pratindakan Proses Kegiatan Pembelajaran**

Sub Indikator	Persentase Pratindakan	Kriteria
Anak mau berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain.	1,31%	BB
Anak melaksanakan tugas hinggaselesai dengan menjaga alat dan bahan yang digunakan serta mengikuti aturan selama permainan.	1,37%	BB
Anak mampu mengendalikan diri dengan menunggu giliran dengan sabar, tidak mudah marah, dan tidak merebut mainan dari teman.	1,25%	BB
Anak menunjukkan empati dengan membantu dan mengajak teman agar ikut bermain bersama.	1,43%	BB
Rata-rata Persentase	1,34%	BB

b. Deskripsi data dan pra penelitian

Pra penelitian dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui kondisi keterampilan sosial anak sebelum diberikan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di KB Kartini Sei Berombang dengan subjek penelitian yaitu anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun.

Tabel 4.3
Daftar Nama-Nama Anak

No	Nama	Umur
1	Adiba	5-6 Tahun
2	Anggi	5-6 Tahun
3	Arka	5-6 Tahun
4	Arsyla	5-6 Tahun
5	Askha	5-6 Tahun
6	Haddat	5-6 Tahun
7	Hafiz	5-6 Tahun
8	Neha	5-6 Tahun

9	Rappandy	5-6 Tahun
10	Syawaliah	5-6 Tahun
11	Safia	5-6 Tahun
12	Umayra	5-6 Tahun
13	Uwais	5-6 Tahun
14	Zaidan	5-6 Tahun
15	Zivana	5-6 Tahun
16	Zuniva	5-6 Tahun

Dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia 5–6 tahun, peneliti menggunakan pendekatan permainan kooperatif yang berfokus pada interaksi langsung, kerja sama kelompok, dan kegiatan praktis yang melibatkan anak-anak secara aktif. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan tahap pra tindakan yang meliputi pengumpulan informasi awal melalui dokumentasi dan observasi langsung di kelas. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai keterampilan sosial anak, khususnya pada aspek kemampuan berbagi peran, mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk memahami konteks lingkungan belajar anak, termasuk kebiasaan bermain dan interaksi sehari-hari di kelas.

Kegiatan observasi dilaksanakan pada bulan juli 2025 dengan melibatkan guru kelas sebagai mitra kolaboratif. Guru kelas membantu peneliti dalam melakukan penilaian awal terhadap keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain yang biasa dilakukan di sekolah. Pada tanggal 7 juli 2025, dilakukan observasi

pra tindakan menggunakan instrumen observasi yang dirancang khusus untuk mengukur keterampilan sosial anak dalam konteks permainan kooperatif.

Instrumen ini mencakup beberapa indikator keterampilan sosial, antara lain kemampuan anak mau berbagi peran dan tugas dalam permainan kooperatif; kemampuan menjalankan kegiatan sesuai aturan yang berlaku saat permainan; kesabaran dalam menunggu giliran; serta kemauan untuk membantu teman yang mengalami kesulitan.

Dari hasil observasi pra tindakan ini, peneliti dapat mengidentifikasi tingkat keterampilan sosial anak yang masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi ini digunakan sebagai dasar untuk merancang tindakan pembelajaran pada siklus I, dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial anak secara efektif melalui penerapan permainan kooperatif yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

b. Siklus I

a. Pertemuan I

1) Perencanaan (*Planning*)

Kondisi awal keterampilan sosial anak sebelum pelaksanaan kegiatan permainan kooperatif diperoleh dari hasil pra tindakan. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah

berdiskusi bersama wali kelas KB Kartini Sei Berombang untuk menyamakan persepsi dan menyusun langkah kegiatan pembelajaran.

Perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan pokok pembahasan atau tema pada siklus I, yaitu “Diri Sendiri/Anggota Tubuh”.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memuat kegiatan permainan kooperatif.
- c) Menyiapkan alat dan bahan permainan yang akan digunakan, seperti balon untuk kegiatan “Mengangkat Balon Menggunakan Kening”.
- d) Menentukan indikator keterampilan sosial yang akan diamati, yaitu kemampuan berbagi peran dan tugas, mematuhi aturan permainan, menunggu giliran, dan membantu teman.
- e) Menjelaskan kepada anak tujuan permainan hari ini serta manfaatnya, seperti kerja sama, saling membantu, dan sabar menunggu giliran.
- f) Memperkenalkan dan mendemonstrasikan cara bermain “Mengangkat Balon Menggunakan Kening” secara berkelompok.

2) Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu selama 2×45 menit yang dimulai pukul 09.00 – 10.30 WIB. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan RPPH yang telah disusun untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui penerapan permainan kooperatif.

a. Tahap Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, diikuti anak-anak menjawab salam dengan semangat. Guru membimbing anak untuk berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran, dilanjutkan dengan absensi. Setelah itu, guru memperkenalkan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu permainan “Mengangkat Balon Menggunakan Kening”. Guru menjelaskan secara singkat tujuan permainan, yaitu melatih kerja sama, saling membantu, dan bersabar menunggu giliran.

b. Tahap Inti

- 1) Guru menunjukkan sebuah balon dan menjelaskan aturan permainan secara singkat.
- 2) Guru mendemonstrasikan cara bermain “Mengangkat Balon Menggunakan Kening” bersama seorang anak sebagai

contoh, yaitu dua anak menempelkan kening untuk menahan balon tanpa menggunakan tangan.

- 3) Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 anak.
- 4) Setiap kelompok diberi 1 balon, kemudian diminta bekerja sama mengangkat dan membawa balon dari garis start ke garis finish tanpa menjatuhkannya.
- 5) Guru memberikan arahan agar anak berbagi peran dan saling membantu selama permainan berlangsung.
- 6) Anak-anak bermain secara bergiliran sesuai urutan kelompok sambil menjaga agar balon tidak jatuh.
- 7) Guru mengamati interaksi anak, seperti saling menyemangati, menunggu giliran, dan membantu teman yang kesulitan.
- 8) Guru memberikan dukungan verbal seperti “Ayo, kalian hebat!”, “Bagus sekali kerja samanya!” untuk memotivasi anak.

c. Tahap Akhir

Pada akhir kegiatan, guru mengajak anak duduk melingkar untuk melakukan sesi tanya jawab mengenai pengalaman bermain hari ini. Guru menanyakan hal-hal seperti: “Siapa yang membantu temannya tadi?”, “Bagaimana rasanya menunggu giliran?”. Anak diberi kesempatan menceritakan pengalaman

mereka selama bermain, sehingga melatih keberanian dan percaya diri.

Guru memberikan pujian kepada anak yang menunjukkan sikap kerja sama, kesabaran, dan saling membantu. Sebagai penutup, guru menjelaskan bahwa sikap-sikap tersebut penting tidak hanya saat bermain, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan diakhiri dengan menyanyi bersama dan berdoa sebelum pulang.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran berfokus pada permainan kooperatif dengan tema “Diri Sendiri/Anggota Tubuh” melalui kegiatan “Mengangkat Balon Menggunakan Kening”. Guru memulai kegiatan dengan penjelasan singkat mengenai aturan permainan, tujuan yang ingin dicapai, serta memperkenalkan alat yang digunakan yaitu balon.

Pada hari pertama observasi, peneliti tiba di lokasi penelitian, KB Kartini Sei Berombang, sekitar pukul 08.00 WIB. Setibanya di sekolah, peneliti menyampaikan surat resmi kepada pihak sekolah dan menjelaskan maksud serta tujuan penelitian. Peneliti juga memberikan gambaran mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dan peran guru kelas sebagai mitra kolaboratif.

Saat kegiatan berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias mengikuti permainan, menunjukkan rasa ingin tahu, dan berusaha mencoba. Namun, pada beberapa kelompok terlihat masih ada anak yang enggan bekerja sama, cenderung ingin memegang balon sendiri, atau justru pasif menunggu instruksi teman. Sebagian anak belum sepenuhnya mematuhi aturan permainan, seperti tidak sabar menunggu giliran atau memegang balon dengan tangan.

Dalam proses pembelajaran, guru berperan aktif memberikan arahan, memotivasi, serta mengingatkan anak untuk saling membantu. Guru juga mengajukan pertanyaan seperti: “Bagaimana caranya supaya balon tidak jatuh?”, “Siapa yang mau membantu temannya?”. Pertanyaan-pertanyaan ini membantu anak untuk berpikir bersama dan mencari solusi secara kelompok.

Meskipun interaksi dan kerja sama mulai terlihat, keterampilan sosial anak pada pertemuan pertama masih tergolong rendah. Beberapa anak belum terbiasa berbagi peran, masih mendominasi permainan, dan belum menunjukkan kesabaran yang optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan intensif untuk membangun sikap saling membantu dan mematuhi aturan secara konsisten.

Temuan ini menjadi catatan penting bagi peneliti untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya, dengan memberikan

stimulus yang lebih variatif, aturan yang lebih sederhana namun konsisten, serta penguatan positif yang mendorong anak untuk lebih aktif bekerja sama dan menghargai peran teman dalam kelompok.

4) Refleksi

Setelah dilakukan kegiatan permainan kooperatif “Mengangkat Balon Menggunakan Kening” untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, selanjutnya dilakukan tahap refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi dimaksudkan untuk mengungkapkan hasil pembelajaran, baik dari segi pengamatan, aktivitas peserta didik, maupun ketercapaian indikator keterampilan sosial.

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti sebagai observer mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a) Sebagian anak masih kesulitan berbagi peran dalam kelompok.
Ada anak yang cenderung mendominasi permainan dan tidak memberikan kesempatan pada teman untuk berpartisipasi.
- b) Beberapa anak belum sabar menunggu giliran, sehingga terkadang memotong antrean atau ingin bermain sebelum waktunya.

- c) Masih ada anak yang kurang aktif membantu teman yang kesulitan menjaga balon agar tidak jatuh.

Permasalahan di atas perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan pada pertemuan berikutnya. Adapun solusi yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya adalah:

- a) Guru memberikan penekanan pada aturan berbagi peran sebelum permainan dimulai, misalnya dengan menunjuk peran setiap anak secara bergiliran dan memastikan semua anak memiliki kesempatan yang sama. Guru menggunakan strategi permainan dengan rotasi cepat agar anak tidak terlalu lama menunggu giliran, sehingga mengurangi rasa bosan dan meningkatkan kesabaran.
- b) Guru memberikan penguatan positif seperti pujian atau tepuk tangan ketika anak membantu temannya, untuk mendorong perilaku saling membantu.

Solusi tersebut diharapkan dapat mengatasi kendala yang ditemukan pada Siklus I Pertemuan 1. Meskipun terdapat peningkatan awal dalam keterampilan sosial anak, namun indikator yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai, sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Tabel 4.4
Data Hasil Observasi Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Kegiatan Permainan kooperatif Siklus I Pertemuan ke-1

No	Nama	Anak mau berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain kooperatif				Anak melaksanakan tugas hingga selesai dengan menjaga alat dan bahan yang digunakan serta mengikuti aturan selama permainan				Anak mampu mengendalikan diri dengan menunggu giliran dengan sabar, tidak mudah marah, dan tidak merebut mainan dari teman.				Anak menunjukkan empati dengan membantu dan mengajak teman agar ikut bermain bersama.				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ad		√				√				√				√			8
2	An		√				√				√				√			8
3	Ar		√				√				√				√			8
4	Ars		√				√				√				√			8
5	As		√				√				√				√			8
6	Ha	√					√				√				√			7
7	Haf		√				√				√				√			8
8	Ne		√				√				√				√			8
9	Ra		√				√				√				√			8
10	Sya		√				√				√				√			8
11	Sa		√				√				√				√			8
12	Um		√				√				√				√			8
13	Uw		√				√				√				√			8
14	Za		√				√				√				√			8
15	Zi		√				√				√				√			8
16	Zu	√					√				√				√			7
JUMLAH		30				32				32				32				126

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada pertemuan kedua siklus I, diharapkan keterampilan sosial anak dapat meningkat melalui kegiatan permainan kooperatif bertema “Lingkunganku” dengan jenis permainan “Pesan Berantai”. Berikut ini beberapa perencanaan yang dilakukan:

- a) Guru membuka kegiatan dengan memberikan salam dan mengajak anak-anak bernyanyi bersama lagu “Bangun Pagi” untuk menciptakan suasana yang menyenangkan serta membangun rasa kebersamaan.
- b) Guru memulai percakapan ringan tentang pengalaman mereka pada pertemuan sebelumnya saat bermain permainan kooperatif “Mengangkat Balon Menggunakan Kening”, sambil menanyakan hal-hal yang mereka sukai dan pelajaran yang mereka dapatkan.
- c) Guru menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk kegiatan “Pesan Berantai” seperti kartu pesan sederhana atau kalimat yang akan disampaikan secara berantai.
- d) Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain “Pesan Berantai” di mana mereka akan duduk melingkar dan menyampaikan pesan secara berbisik dari satu teman ke teman lainnya, dengan tujuan agar pesan tetap sama sampai ke anak terakhir.

2) Tindakan (*Action*)

Tindakan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif “Pesan Berantai”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam, diikuti anak-anak menjawab dengan semangat. Guru membimbing anak berdoa bersama sebelum memulai proses pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak anak bernyanyi lagu “Bangun Pagi” untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan membangun rasa kebersamaan. Guru kemudian mengingatkan kembali kegiatan permainan pada pertemuan sebelumnya, serta memperkenalkan permainan baru yang akan dilakukan, yaitu “Pesan Berantai”.

b. Tahap Inti

- 1) Guru mengajak anak duduk melingkar di lantai.
- 2) Guru menjelaskan aturan permainan “Pesan Berantai”, yaitu menyampaikan pesan secara berbisik dari satu teman ke teman berikutnya hingga anak terakhir dalam lingkaran.
- 3) Guru memberikan contoh singkat cara bermain dengan bantuan satu atau dua anak.
- 4) Anak dibagi menjadi dua kelompok besar.

- 5) Guru menyampaikan pesan awal pada anak pertama di setiap kelompok. Pesan bisa berupa kalimat sederhana, seperti “Aku suka bermain di taman sekolah”.
- 6) Anak menyampaikan pesan tersebut kepada teman di sebelahnya secara berbisik, hingga sampai pada anak terakhir.
- 7) Anak terakhir menyebutkan pesan yang ia dengar dengan suara keras, lalu guru membandingkan isi pesan awal dan pesan akhir.
- 8) Guru memotivasi anak untuk bekerja sama menjaga keakuratan pesan dan bersabar menunggu giliran berbicara.

c. Kegiatan Akhir

Guru memberikan pujian dan apresiasi kepada semua kelompok atas usaha mereka menjaga pesan tetap sama. Guru mengajak anak merefleksikan kegiatan dengan pertanyaan seperti: “Apa yang kamu rasakan saat menunggu giliran?”, “Bagaimana cara supaya pesan tidak berubah?”. Kegiatan diakhiri dengan menyanyi bersama dan berdoa sebelum pulang.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada pertemuan kedua dalam siklus I, kegiatan pembelajaran berfokus pada pengembangan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif “Pesan Berantai” dengan tema “Lingkunganku”.

Seperti pada pertemuan sebelumnya, peneliti tiba di lokasi penelitian tepat pukul 08.00 WIB. Setelah tiba, peneliti membantu guru mempersiapkan kegiatan serta memastikan ruang belajar dalam kondisi siap digunakan. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dirancang untuk membangun semangat dan fokus anak. Guru mengajak anak bernyanyi lagu “Bangun Pagi” untuk menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan.

Setelah itu, guru memulai diskusi ringan dengan anak mengenai pengalaman mereka di pertemuan sebelumnya saat bermain “Mengangkat Balon Menggunakan Kening”. Anak diminta menceritakan hal yang paling mereka sukai dari permainan tersebut dan manfaat yang mereka rasakan. Diskusi ini bertujuan membangun koneksi pengalaman sebelumnya dengan permainan yang akan dilakukan hari ini, serta menumbuhkan antusiasme anak.

Pada kegiatan inti, anak duduk membentuk lingkaran sesuai kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan “Pesan Berantai” dan memberikan contoh singkat cara bermain. Anak kemudian menyampaikan pesan secara berbisik kepada teman di sebelahnya hingga sampai pada anak terakhir. Setiap kelompok berusaha menjaga agar pesan tetap sama hingga akhir permainan.

Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias dan terlibat aktif. Mereka berusaha mendengarkan dengan baik saat menerima pesan dan menyampaikannya secara hati-hati.

Namun, masih ada beberapa anak yang tergesa-gesa berbisik sehingga pesan berubah ketika sampai ke anak terakhir. Beberapa anak juga perlu diingatkan untuk bersabar menunggu giliran berbicara.

Interaksi positif mulai terlihat, seperti anak saling menyemangati, tertawa bersama ketika pesan berubah menjadi lucu, serta membantu mengingatkan teman yang lupa giliran. Guru memberikan pujian atas kerja sama yang ditunjukkan anak, baik saat menyampaikan pesan maupun saat menunggu giliran.

Menjelang akhir kegiatan, guru mengajak anak untuk berbagi perasaan mereka setelah bermain, seperti apakah mereka senang, kesulitan yang dialami, dan strategi agar pesan tetap sama. Guru kemudian menutup kegiatan dengan doa bersama dan salam penutup sebelum anak-anak pulang.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan kooperatif “Pesan Berantai” pada pertemuan kedua siklus I, dilakukan tahap refleksi terhadap proses kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi ketercapaian indikator keterampilan sosial anak, baik dari segi hasil pengamatan, aktivitas peserta didik, maupun proses pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan, guru menemukan beberapa hal penting yang menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Secara umum, pelaksanaan kegiatan sudah berjalan dengan baik. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, terlihat aktif, dan senang saat mengikuti permainan. Dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, anak mulai lebih sabar menunggu giliran, berusaha menjaga pesan tetap sama, dan menunjukkan kerja sama yang lebih baik dalam kelompok.

Namun, masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan:

- a) Masih ada anak yang tergesa-gesa saat membisikkan pesan, sehingga isi pesan menjadi berubah di tengah perjalanan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan mendengarkan dan menyampaikan pesan dengan jelas masih perlu ditingkatkan.
- b) Beberapa anak kurang fokus saat menunggu giliran, sehingga tidak mendengar pesan dengan baik ketika tiba gilirannya.
- c) Sebagian kecil anak masih malu atau ragu saat harus menyampaikan pesan di depan teman, sehingga suaranya terlalu pelan dan sulit terdengar.

Adapun solusi yang akan dilakukan pada pertemuan atau siklus berikutnya antara lain:

- a) Memberikan latihan singkat mendengarkan dan mengulang pesan sebelum permainan dimulai untuk melatih konsentrasi.
- b) Memperpendek jumlah kata dalam pesan di awal permainan, lalu menambah tingkat kesulitan secara bertahap.
- c) Memberikan motivasi dan pujian khusus untuk anak yang berani berbicara dengan jelas dan membantu menjaga ketepatan pesan.

Pada pertemuan pertama (“Mengangkat Balon Menggunakan Kening”), anak diperkenalkan pada permainan kooperatif yang menekankan kerja sama fisik dalam kelompok. Dari hasil observasi, terlihat bahwa sebagian anak masih mendominasi peran, belum sepenuhnya sabar menunggu giliran, dan belum terbiasa membantu teman yang kesulitan.

Namun, pada pertemuan kedua (“Pesan Berantai”), terjadi perkembangan yang cukup signifikan. Anak mulai memahami aturan permainan, bersabar menunggu giliran, serta menunjukkan rasa ingin menjaga pesan agar tetap sama. Interaksi positif, seperti saling menyemangati dan tertawa bersama, mulai sering terlihat.

Hasil observasi selama dua pertemuan dalam siklus I menunjukkan adanya perkembangan positif dalam keterampilan sosial anak, terutama pada aspek kerja sama, kesabaran, dan kepedulian terhadap teman. Meskipun masih terdapat anak yang memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam keterampilan

mendengarkan dan menyampaikan pesan, namun peningkatan yang terjadi dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua menunjukkan bahwa permainan kooperatif efektif dalam menstimulasi keterampilan sosial anak usia dini.

Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk menyusun perencanaan dan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya, agar keterampilan sosial anak dapat berkembang lebih optimal melalui strategi pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan melibatkan semua anak secara aktif.

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Kegiatan Permainan kooperatif Siklus I Pertemuan ke-2

No	Nama	Anak mau berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain kooperatif				Anak melaksanakan tugas hingga selesai dengan menjaga alat dan bahan yang digunakan serta mengikuti aturan selama permainan				Anak mampu mengendalikan diri dengan menunggu giliran dengan sabar, tidak mudah marah, dan tidak merebut mainan dari teman.				Anak menunjukkan empati dengan membantu dan mengajak teman agar ikut bermain bersama.				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ad		√				√				√				√			8
2	An		√				√				√				√			8
3	Ar		√				√				√				√			8
4	Ars		√				√				√					√		9
5	As			√			√					√			√			12
6	Ha		√				√				√				√			8
7	Haf		√				√				√				√			8
8	Ne		√				√				√				√			8
9	Ra		√				√				√				√			8
10	Sya			√				√			√				√			10
11	Sa		√				√				√				√			8

12	Um		√			√			√			√			12
13	Uw	√				√			√			√			9
14	Za	√			√				√			√			8
15	Zi	√			√				√			√			10
16	Zu	√			√				√			√			8
JUMLAH		35			34			35			35			139	

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{126 + 139}{512} \times 100\%$$

$$= 51,7\% \text{ (Berkembang Sesuai Harapan)}$$

Berdasarkan data hasil observasi kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan montase pada siklus I ada 2 pertemuan terdapat empat indikator yang diamati. Pertama kemampuan bekerja sama, kedua kemampuan bertanggung jawab, ketiga kendali diri dan keempat empati menunjukkan persentase 51,7% yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum anak berada dalam kategori “Berkembang Sesuai Harapan” (BSH), namun masih memerlukan peningkatan agar dapat mencapai kategori yang lebih tinggi.

3. Siklus II

a. Siklus II Pertemuan I

1) Perencanaan (*Planning*)

Tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan pertama pada dasarnya memiliki kesamaan dengan tahapan pada siklus I, namun telah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Penerapan permainan kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak tetap digunakan pada siklus II dengan strategi yang lebih optimal berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus I.

Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan 1 adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurnaan dari siklus I, khususnya untuk mengatasi kendala seperti anak yang masih kurang sabar menunggu giliran, belum terbiasa berbagi peran, dan kurang fokus saat bermain.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus I, dengan penambahan variasi permainan dan strategi penguatan positif yang lebih intensif.

Langkah-langkah yang direncanakan pada siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- a) Anak mengenal dan memahami aturan permainan kooperatif yang akan dimainkan, yaitu “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna”.
 - b) Anak mampu berbagi tugas secara adil dengan anggota kelompoknya selama permainan berlangsung.
 - c) Anak menunjukkan kesabaran dalam menunggu giliran untuk mengambil atau menyortir kancing.
 - d) Anak membantu teman yang mengalami kesulitan dalam menyortir kancing sesuai warna.
 - e) Anak mampu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok hingga selesai, dan percaya diri dalam menunjukkan hasil kerja kelompok di depan teman-teman.
- 2) Tindakan (Action)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×45 menit. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun melalui permainan kooperatif “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna”.

a. Tahap Awal

Pada awal kegiatan, guru menyambut anak-anak dengan penuh semangat dan kehangatan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru mengajak anak bernyanyi

bersama lagu anak-anak yang ceria seperti “Pelangi-Pelangi” untuk menarik perhatian anak dan membangun kebersamaan sejak awal.

Setelah bernyanyi, guru memulai percakapan ringan mengenai warna-warna yang mereka kenal. Guru mengajukan pertanyaan seperti “Siapa yang bisa menyebutkan warna merah?” atau “Benda apa saja yang berwarna biru?”. Kemudian guru memperlihatkan kancing baju berwarna-warni dan menjelaskan bahwa hari ini anak-anak akan bermain Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna secara berkelompok.

Guru menjelaskan tujuan kegiatan, yaitu melatih kerja sama, berbagi peran, bersabar menunggu giliran, dan membantu teman. Guru juga menekankan bahwa semua anggota kelompok perlu saling bekerja sama agar permainan berjalan lancar.

b. Tahap Inti

- 1) Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang seimbang.
- 2) Guru menempatkan wadah berisi kancing warna-warni di tengah meja masing-masing kelompok.
- 3) Guru memberikan piring kecil atau wadah kosong untuk memisahkan kancing sesuai warnanya.
- 4) Anak secara bergiliran mengambil kancing dan menempatkannya pada wadah sesuai warna.

- 5) Guru mengamati interaksi anak selama bermain, memperhatikan apakah mereka berbagi peran, menunggu giliran, dan saling membantu.
- 6) Guru memberikan motivasi dan arahan positif, seperti “Bagus sekali, kamu mau menunggu giliran” atau “Terima kasih sudah membantu temanmu.”
- 7) Guru mengingatkan anak untuk menjaga kebersihan area bermain dan mengembalikan kancing yang jatuh ke wadah.

c. Tahap Akhir

Anak-anak diberi kesempatan menyelesaikan penyortiran kancing bersama kelompoknya. Setelah semua kelompok selesai, guru mengajak anak untuk melihat hasil kerja mereka dan memberikan apresiasi atas kerja sama yang ditunjukkan.

Guru menanyakan pengalaman anak, seperti “Bagaimana rasanya bekerja bersama teman?” dan “Apa yang kamu lakukan kalau temanmu kesulitan?”. Melalui diskusi singkat ini, guru memperkuat nilai kebersamaan dan kepedulian.

Kegiatan diakhiri dengan guru memberikan pujian kepada seluruh kelompok, menekankan bahwa yang paling penting adalah kerja sama dan usaha yang dilakukan bersama. Anak-anak kemudian diajak merapikan alat dan bahan yang telah digunakan. Sebagai penutup, guru memimpin doa bersama dan memberikan salam kepada anak-anak.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada pertemuan pertama siklus II, kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun melalui permainan kooperatif “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna”. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas dengan suasana yang kondusif. Anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok mendapatkan wadah berisi kancing warna-warni, piring kecil sebagai tempat penyortiran, dan meja kerja bersama.

Guru membuka kegiatan dengan memberikan penjelasan tentang aturan permainan, tujuan yang ingin dicapai, serta pentingnya kerja sama dalam kelompok. Anak-anak terlihat antusias ketika melihat berbagai warna kancing dan menunjukkan keinginan untuk segera memulai permainan. Sebagian besar anak mulai menunjukkan peningkatan keterampilan sosial, seperti membagi tugas dengan anggota kelompok, memberikan kesempatan teman untuk mengambil kancing, serta menunggu giliran dengan lebih sabar.

Interaksi positif terlihat dari cara anak saling mengingatkan warna kancing yang sesuai, memberi bantuan kepada teman yang kesulitan membedakan warna, dan memberikan pujian kepada kelompoknya ketika berhasil menyortir dengan benar. Namun, masih ditemukan beberapa permasalahan selama pelaksanaan

kegiatan. Beberapa anak terlihat terlalu dominan dalam mengambil kancing sehingga peran teman lain menjadi berkurang. Sebagian anak lain cenderung pasif menunggu instruksi tanpa berinisiatif membantu kelompoknya.

Perbedaan kecepatan kerja juga terlihat di setiap kelompok. Ada kelompok yang cepat menyelesaikan penyortiran, sementara kelompok lain memerlukan waktu lebih lama karena masih bingung menentukan warna atau kurang koordinasi dalam bekerja sama. Walaupun demikian, secara umum terjadi peningkatan keterampilan sosial dibandingkan pertemuan pada siklus I, khususnya dalam aspek berbagi tugas, kesabaran, dan saling membantu antaranggota kelompok.

4) Refleksi

Refleksi dari pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa kegiatan permainan kooperatif “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna” memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun. Anak-anak mulai menunjukkan sikap kerja sama yang lebih baik, berbagi peran secara adil, bersabar menunggu giliran, serta aktif membantu teman yang mengalami kesulitan. Kepercayaan diri anak juga mulai terlihat ketika mereka berani mengingatkan atau memberi saran kepada anggota kelompok demi keberhasilan bersama.

Meskipun demikian, hasil refleksi juga menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Beberapa anak masih terlihat terlalu dominan dalam mengambil peran sehingga mengurangi kesempatan teman lain untuk berpartisipasi. Sebaliknya, ada pula anak yang masih pasif dan perlu dorongan lebih untuk terlibat aktif dalam permainan. Selain itu, beberapa kelompok memerlukan penguatan koordinasi agar semua anggota memiliki peran yang seimbang dalam menyelesaikan tugas.

Pengelolaan waktu juga menjadi catatan penting, karena terdapat kelompok yang selesai terlalu cepat dan menjadi kurang fokus, serta kelompok yang membutuhkan waktu lebih lama akibat kurangnya pembagian tugas yang efektif.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, diharapkan pada pertemuan berikutnya keterampilan sosial anak dapat berkembang secara lebih optimal dan merata, melalui pendampingan yang lebih personal, pembagian peran yang lebih jelas, dan penguatan motivasi untuk melibatkan semua anggota kelompok secara aktif.

Tabel 4.6 Daftar Ceklis Siklus II Pertemuan ke-1
Data Hasil Observasi Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Kegiatan Permainan kooperatif Siklus II Pertemuan ke-1

No	Nama	Anak mau berbagi,bekerja sama,dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain kooperatif				Anak melaksanakan tugas hingga selesai dengan menjaga alat dan bahan yang digunakan serta mengikuti aturan selama permainan				Anak mampu mengendalikan diri dengan menunggu giliran dengan sabar, tidak mudah marah, dan tidak merebut mainan dari teman.				Anak menunjukkan empati dengan membantu dan mengajak teman agar ikut bermain bersama.				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ad			√			√				√				√		12	
2	An			√			√				√				√		12	
3	Ar			√			√				√				√		12	
4	Ars			√			√				√					√	13	
5	As				√		√					√			√		14	
6	Ha			√			√				√				√		12	
7	Haf			√			√				√				√		12	
8	Ne			√				√			√				√		13	
9	Ra			√			√				√				√		12	
10	Sya				√			√			√				√		14	
11	Sa			√			√				√				√		12	
12	Um				√			√				√				√	16	
13	Uw				√			√			√				√		13	
14	Za			√			√				√				√		12	
15	Zi			√			√					√				√	13	
16	Zu			√			√				√				√		12	
JUMLAH		49				51				51				51				102

Keterangan

BB = Belum Berkembang : Skor 1

MB = Mulai Berkembang : Skor 2

BSH = Berkembang Sesuai Harapan : Skor 3

BSB = Berkembang Sangat Baik : Skor 4

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan (*Planning*)

Tindakan pada tahapan siklus II pertemuan kedua pada dasarnya sama dengan tahapan pada siklus I, namun telah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari siklus sebelumnya. Perbaikan ini difokuskan pada pengaturan pembagian peran yang lebih seimbang, peningkatan keterlibatan anak yang masih pasif, serta pengelolaan waktu agar kegiatan dapat selesai tepat waktu. Karakteristik pelaksanaan siklus II pertemuan 2 adalah sebagai berikut:

- a) Perencanaan disusun berdasarkan hasil revisi dan penyempurnaan dari siklus I.
- b) Pelaksanaan dan pemantauan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan revisi siklus I, dengan strategi penguatan motivasi dan aturan main yang lebih jelas.

Langkah-langkah yang direncanakan pada siklus II pertemuan kedua yaitu:

- a) Anak mengenal berbagai jenis permainan kooperatif yang dapat melatih koordinasi dan kerja sama, dengan fokus pada permainan “Tebak Binatang Apa”.
- b) Anak mampu berbagi peran secara adil dalam kelompok, baik sebagai penebak maupun pemberi isyarat.

- c) Anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik dan sabar menunggu giliran.
- d) Anak mampu bekerja sama dalam memberikan petunjuk atau menebak jawaban dengan melibatkan semua anggota kelompok.

2) Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×45 menit. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif “Tebak Binatang Apa”.

a) Tahap Awal

Guru menciptakan suasana yang menyenangkan dengan mengajak anak bernyanyi bersama lagu anak bertema binatang seperti “Kucingku Lucu Sekali” untuk membangun semangat belajar. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan kegiatan hari ini, yaitu bermain “Tebak Binatang Apa” yang bertujuan melatih kerja sama, kesabaran, dan keberanian anak untuk mengekspresikan diri.

Guru memperlihatkan beberapa gambar binatang seperti gajah, harimau, kucing, sapi, dan burung. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak-anak, misalnya “Siapa yang tahu suara hewan ini?” atau “Bagaimana cara berjalan gajah?”.

Selanjutnya, guru menjelaskan secara singkat aturan permainan dan membagi anak menjadi dua kelompok. Guru juga menekankan pentingnya mengikuti giliran, membantu teman, dan saling mendukung selama permainan berlangsung.

b) Tahap Inti

- 1) Guru meminta anak-anak dalam kelompok duduk melingkar.
- 2) Guru menyebutkan suara binatang, kemudian meminta satu anak dari kelompok menebak jenis binatangnya.
- 3) Anak yang menebak benar diminta menirukan gerakan dan suara binatang tersebut.
- 4) Anak lainnya dalam kelompok membantu memberi petunjuk atau ikut menirukan gerakan sebagai bentuk dukungan.
- 5) Guru mengamati interaksi antaranggota kelompok, memastikan semua anak mendapat kesempatan untuk berperan baik sebagai penebak maupun pemberi petunjuk.
- 6) Guru memberikan arahan positif seperti “Ayo beri semangat temanmu” atau “Bagus sekali, kalian kompak sekali!” untuk memotivasi anak.

c) Tahap Akhir

Guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar kembali. Beberapa anak diberi kesempatan menceritakan

pengalamannya selama bermain dan hal yang paling mereka sukai dari permainan ini. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh anak atas partisipasi aktif mereka, baik dalam menebak maupun membantu teman.

Kegiatan ditutup dengan menyanyikan lagu bertema kebersamaan, doa bersama, dan salam penutup. Guru mengingatkan anak bahwa sikap saling membantu, sabar, dan kompak adalah bagian dari keterampilan sosial yang harus selalu dipraktikkan, baik di sekolah maupun di rumah.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pada kegiatan permainan kooperatif “Tebak Binatang Apa” di siklus II pertemuan ke-2, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak mulai menunjukkan peningkatan keterampilan sosial yang lebih nyata dibandingkan pertemuan sebelumnya. Anak-anak tampak lebih antusias dan fokus selama proses berlangsung, mengikuti aturan permainan dengan baik, dan menunjukkan sikap saling mendukung antaranggota kelompok.

Mereka menunjukkan inisiatif untuk mengambil peran, baik sebagai penebak maupun pemberi petunjuk, tanpa harus selalu diminta oleh guru. Anak-anak yang pada siklus sebelumnya cenderung pasif mulai lebih berani mengekspresikan diri, menirukan gerakan binatang, dan memberikan petunjuk kepada teman dengan percaya diri.

Kegiatan ini berhasil mendorong anak untuk bekerja sama, saling membantu, serta menghargai giliran bermain. Guru yang mengamati kegiatan mencatat bahwa anak-anak mulai mampu menyelesaikan permainan tanpa terjadi banyak pelanggaran aturan, menunjukkan bahwa kesabaran dan disiplin mereka mulai terbentuk. Selain itu, kekompakan kelompok terlihat semakin kuat, ditandai dengan seringnya anak memberi semangat kepada teman dan tertawa bersama ketika permainan berlangsung.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi pada siklus II pertemuan ke-2 menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan kooperatif “Tebak Binatang Apa” telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun. Anak-anak tampak lebih percaya diri, mampu bekerja sama, dan menunjukkan sikap saling membantu selama permainan berlangsung. Suasana kegiatan menjadi lebih kondusif, penuh semangat, dan setiap anak terlibat aktif baik saat berperan sebagai penebak maupun pemberi petunjuk.

Anak yang pada siklus sebelumnya masih enggan berpartisipasi, kini mulai berani mengambil peran secara mandiri tanpa harus diminta oleh guru. Sikap sabar menunggu giliran, menghargai teman, dan memberikan dukungan verbal terlihat lebih konsisten. Hal ini menandakan adanya perkembangan

positif dalam aspek kemandirian, kepercayaan diri, serta kemampuan membangun interaksi sosial yang sehat.

Dari sisi keterampilan berkomunikasi, anak-anak sudah lebih jelas dalam memberikan petunjuk kepada temannya dan lebih aktif mengajukan pertanyaan. Guru melihat peningkatan kekompakan kelompok dan rasa saling menghargai di antara anak-anak. Selain itu, strategi perbaikan dari siklus sebelumnya, seperti penjelasan aturan permainan yang lebih sederhana, pembagian kelompok yang seimbang, dan pemberian motivasi di awal kegiatan, terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi ini, dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif ini efektif digunakan untuk menumbuhkan keterampilan sosial anak, khususnya dalam aspek kerja sama, komunikasi, kesabaran, dan empati. Dengan hasil positif yang diperoleh, guru menilai bahwa metode permainan kooperatif layak untuk terus diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran di PAUD/TK sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Tabel 4.7 Daftar ceklis Siklus II Pertemuan ke-2
Data Hasil Observasi Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Kegiatan Permainan kooperatif Siklus II Pertemuan ke-2

No	Nama	Anak mau berbagi,bekerja sama,dan berkomunikasi dalam kegiatan bermain kooperatif				Anak melaksanakan tugas hingga selesai dengan menjaga alat dan bahan yang digunakan serta mengikuti aturan selama permainan				Anak mampu mengendalikan diri dengan menunggu giliran dengan sabar, tidak mudah marah, dan tidak merebut mainan dari teman.				Anak menunjukkan empati dengan membantu dan mengajak teman agar ikut bermain bersama.				Jumlah Skor
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	Ad				√				√				√				√	16
2	An				√				√				√				√	16
3	Ar				√				√				√				√	16
4	Ars				√				√				√				√	16
5	As				√				√				√				√	16
6	Ha				√				√				√				√	16
7	Haf				√				√				√				√	16
8	Ne				√				√				√				√	16
9	Ra			√					√			√					√	14
10	Sya				√				√				√				√	16
11	Sa			√				√				√				√		12
12	Um				√				√				√				√	16
13	Uw				√				√				√				√	16
14	Za			√				√				√					√	14
15	Zi				√				√				√				√	16
16	Zu				√				√				√				√	16
JUMLAH		61				62				61				63				247

Hitung Persentase Pencapaian :

Rumus =

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{202 + 247}{512} \times 100\%$$

$$= 87,69 \% \text{ (Berkembang Sangat Baik)}$$

Tabel 4.8 Rekap Hasil Siklus I dan II
Rekap Hasil Siklus I dan II Kemampuan Keterampilan sosial anak
Kegiatan Permainan Kooperatif

Siklus	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Interpretasi
Siklus I	265	512	51,7%	BSH
Siklus II	449	512	87,69 %	BSB

Tabel diatas menunjukkan hasil observasi kemampuan anak melalui kegiatan montase pada siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 terdapat empat indikator yang diamati. Pertama kemampuan bekerja sama, kedua bertanggung jawab, ketiga kendali diri dan yang keempat empati. Secara keseluruhan rata-rata persentase kemampun keterampilan sosial anak pada siklus II adalah 87,69% yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak setelah dilakukan kegiatan permainan kooperatif.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Permainan kooperatif adalah bentuk kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, di mana anak-anak bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam permainan ini, anak belajar berbagi peran, mematuhi aturan, menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan, dan berkomunikasi secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun di KB Kartini Sei Berombang,

dengan memanfaatkan permainan sederhana yang dapat dilakukan menggunakan alat dan bahan yang mudah dijangkau.

Pada tahap prasiklus, hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih rendah. Anak-anak cenderung bermain sendiri atau hanya dengan teman tertentu, belum terbiasa berbagi peran, dan masih sering mendahului giliran bermain. Dalam proses permainan, beberapa anak tampak kurang memahami aturan, cepat bosan, dan mudah teralihkannya. Sikap saling membantu juga belum terlihat secara konsisten. Dari hasil pengamatan, hanya 1,34% anak yang menunjukkan keterampilan sosial dasar seperti mau berbagi peran, menunggu giliran, dan membantu teman saat bermain, dengan kategori Belum Berkembang (BB).

Kondisi ini menunjukkan bahwa anak membutuhkan rangsangan dan pembiasaan melalui metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara langsung. Permainan kooperatif dipilih karena memiliki potensi untuk mendorong anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai orang lain dalam situasi bermain yang menyenangkan. Melalui penerapan yang bertahap dan terstruktur, diharapkan keterampilan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Pada siklus I, permainan kooperatif mulai diperkenalkan secara lebih terstruktur melalui dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan aturan permainan, memperagakan cara bermain, dan membagi anak dalam kelompok kecil. Hasilnya menunjukkan adanya

ketertarikan awal dari anak, meskipun sebagian besar masih pasif dan cenderung hanya mengikuti instruksi guru. Anak mulai berinteraksi tetapi masih ada yang mendominasi atau kurang sabar menunggu giliran. Pada pertemuan kedua, guru memberikan kesempatan anak untuk memilih peran dalam permainan dan mendorong mereka untuk saling membantu. Hasilnya mulai menunjukkan peningkatan, di mana sekitar 51,7% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak mulai menunjukkan tanda-tanda keterampilan sosial seperti memberi kesempatan pada teman, berbagi alat permainan, dan mulai terlibat dalam diskusi kelompok, meskipun masih dalam tahap eksplorasi awal. Namun, sebagian anak tetap memerlukan stimulus tambahan agar mau berpartisipasi aktif dan berani mengemukakan pendapat.

Pada siklus II, pertemuan pertama dilaksanakan dengan memberikan keleluasaan lebih besar kepada anak untuk memilih strategi bermain dan mengatur peran kelompoknya sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi pertanyaan terbuka dan memberikan pujian atas setiap bentuk kerja sama yang ditunjukkan anak. Hasilnya terlihat peningkatan signifikan, di mana anak lebih percaya diri, mau berinisiatif membantu teman, dan mampu menyelesaikan permainan secara bersama-sama. Pada pertemuan kedua, kegiatan dilanjutkan dengan sesi refleksi di mana anak diminta menceritakan pengalamannya bermainnya di depan teman-teman. Hal ini mendorong anak mengembangkan rasa percaya diri,

keberanian berbicara di depan umum, dan rasa bangga terhadap kontribusi yang mereka berikan dalam kelompok.

Pada akhir siklus II, sekitar 87,69% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), menunjukkan peningkatan keterampilan sosial yang nyata baik dari aspek komunikasi, kerja sama, empati, maupun kepemimpinan kecil dalam kelompok. Anak mampu mengatur giliran, memberikan dukungan moral, dan menyelesaikan permasalahan kecil yang muncul selama permainan tanpa bantuan langsung dari guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan kooperatif dengan aturan yang jelas, bimbingan yang tepat, serta pemberian ruang kebebasan bagi anak untuk berinteraksi mampu meningkatkan keterampilan sosial secara bertahap. Peningkatan dari tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II membuktikan bahwa metode ini efektif untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai orang lain. Peran guru sebagai pemberi stimulus, pengarah, dan pemberi motivasi menjadi kunci penting dalam proses pengembangan keterampilan sosial anak di KB Kartini Sei Berombang. , Maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun dapat dilakukan secara efektif melalui penerapan permainan kooperatif dalam proses pembelajaran. Penerapan permainan kooperatif memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya

bermain, tetapi juga dilatih untuk menunggu giliran, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan variabel penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dadan Suryanan dan Resha Aftika Dewi¹, penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun agar mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik melalui cara-cara pengembangan kemampuan sosial dan membawa manfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kajian pustaka. Dalam penelitian studi literatur ini peneliti menggunakan berbagai sumber seperti jurnal, penelitian, koran, buku dan penelitian yang relevan. Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode bermain kooperatif dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa kemampuan sosial dapat dikembangkan melalui bermain sosial seperti bermain soliter, bermain sebagai penonton/pengamat, bermain parallel, bermain asosiatif, dan bermain kooperatif, maka dari itu metode bermain kooperatif dapat mengembangkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun.

¹ Dadan Suryanan and Resha Aftika Dewi, "The Use of Cooperative Playing Methods in the Development of Social Abilities of Children Age 5-6 Years," n.d.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zaenol Fajri dan Qurratul Aini², Anak Usia Dini merupakan masa yang sangat efektif dan urgen untuk dilakukannya optimalisasi berbagai potensi kecerdasan untuk menjadi manusia yang berkualitas. Keberhasilan ataupun kegagalan pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual seorang anak sering terletak pada tingkat kemampuan dan kesadaran pendidik dalam memanfaatkan peluang pada masa keemasan ini. Guru untuk membantu pengembangan kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual anak usia dini maka harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik, yaitu pembelajaran kooperatif dengan menggunakan bantuan media permainan tradisional bentengan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional bentengan di TK Dharma Wanita Insani Probolinggo. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan instrumen observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan antusiasme dan semangat siswa dalam belajar, siswa sangat senang mengikuti pembelajaran serta dapat meningkatkan efektifitas belajar salah satunya adalah kerjasama, saling membantu dan menghargai temannya. Salah satu hasil observasi efektifitas pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional sebesar 88% yang

² Zaenol Fajri and Qurratul Aini, "Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional 'Bentengan' Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 468–79,

menunjukkan sangat efektif. Guru menjadi ujung tombak tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara menrancang pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Ira Rahayu dkk³, Penelitian ini mengangkat masalah keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun ketika bermain. Sosial emosional perlu dikembangkan pada anak usia dini agar kelak anak menjadi generasi yang tidak anti sosial, salah satunya melalui metode bermain kooperatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial emosional anak usia dini melalui bermain kooperatif di PAUD IT Mina Kabupaten Aceh Besar. Metode penelitian ini deskriptif kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah kelompok A anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 11 orang anak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan unjuk kerja. Peneliti menggunakan metode bermain kooperatif dengan kegiatan bermain bendera estafet. Ketika melakukan permainan bendera estafet ini, peneliti memisah anak menjadi dua kelompok yang terdiri dari 4 orang dan masing-masing anak bertanggung jawab memberikan bendera kepada teman yang lain secara estafet. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial emosional anak berkembang dengan

³ Ira Rahayu, "Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini* vol 3 (2018): 1.

menggunakan bermain kooperatif bendera estafet. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan pada siklus II, anak telah mampu untuk mematuhi peraturan, tanggung jawab dan kerja sama dengan mendapatkan 3 atau 4 bintang sebanyak 6 orang anak. Agar dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional anak, disarankan kepada guru agar dapat menggunakan metode bermain kooperatif ini dalam pembelajaran.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Indah Rinukti Prabandari dan Fidesrinur Fidesrinur⁴, Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak, khususnya usia 5-6 tahun. Kemampuan bekerjasama merupakan hal penting untuk anak karena kemampuan bekerjasama dapat menjadi bekal anak untuk hidup di dalam masyarakat. Kemampuan bekerjasama rendah karena rata-rata di tiap sekolah kurang memperkenalkan bermain secara kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain kooperatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan tempat penelitian ini berlokasi di PAUD Ceria, Cikarang Baru. Subjek penelitian terdiri dari 8 anak kelompok B. Hasil penelitian siklus pertama dan siklus kedua sebanyak 33 %. Pada kegiatan anak mau membuat secara bersama-sama sebesar 29%; pada kegiatan anak tidak memilih-milih teman, sebesar 46%; pada kegiatan anak mau berbagi, bergantian, mengoper secara bersama-sama,

⁴ Prabandari and Fidesrinur, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif."

sebesar 38%; pada kegiatan anak mau menghargai guru dalam menjelaskan cara dan peraturan, sebesar 38%; pada kegiatan anak mampu untuk bersabar, sebesar 54%; pada kegiatan anak mengambil balok, tidak melepas tangan, tidak memindahkan, sesuai peraturan, sebesar 38%; pada kegiatan anak tidak menjatuhkan balok temannya, keluar dari lingkaran, tidak menjatuhkan karet temannya, sebesar 42%; pada kegiatan anak melakukan kegiatan dengan tuntas, sebesar 33%; pada kegiatan anak menempatkan balok, dan membuang sampah ke tempatnya, sebesar 12%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain kooperatif dapat meningkatkan kerjasama anak.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Fitria dkk⁵, Perilaku prososial adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya yang harus dikembangkan. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan pembentukan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan kooperatif di RA Al Hikmah Kweden Kabupaten Kediri. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Teknik pengumpulan dan penggalian data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan pembentukan perilaku prososial dapat dikembangkan melalui aktivitas permainan kooperatif pada anak usia

⁵ Fitria, Budi Utomo, and Dwiyantri, "Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif."

dini di RA Al Hikmah Kweden Kabupaten Kediri. Perilaku anak untuk berbagi, untuk membantu teman, bekerjasama, dan peduli muncul saat anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya, saat penerapan kegiatan permainan kooperatif bola seluncur. Hal ini tidak terlepas dari peran guru sebagai komunikator dan fasilitator dalam membentuk perilaku prososial melalui permainan kooperatif.

Berdasarkan uraian lima penelitian terdahulu, seluruh hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini. Namun, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis. Adapun perbedaan tersebut ialah saya menggunakan permainan kooperatif beberapa tema yaitu diri sendiri(anggota tubuh),lingkunganku,diri sendiri (pakaian,)binatanag. Sedangkan penelitian terdahulu hanya satu permainan saja dan tidak menggunakan tema pada permainan tersebut.

Secara persamaan, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu pada penggunaan metode bermain kooperatif sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini. Baik penelitian oleh Dadan Suryanan dan Resha Aftika Dewi, Zaenol Fajri dan Qurratul Aini, Ira Rahayu dkk, Indah Rinukti Prabandari dan Fidesrinur, maupun Fitria dkk, semuanya menunjukkan bahwa kegiatan bermain kooperatif mampu

menumbuhkan sikap sosial seperti kerja sama, saling membantu, menghargai teman, dan peduli terhadap orang lain. Dengan demikian, seluruh penelitian terdahulu sejalan dengan penelitian ini yang berfokus pada pengembangan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif.

Adapun perbedaannya, penelitian ini memiliki keunggulan dalam hal pendekatan dan konteks penelitian. Beberapa penelitian terdahulu menggunakan kajian pustaka dan studi kasus, sedangkan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara langsung di KB Kartini Sei Berombang dengan dua siklus tindakan. Penelitian ini juga menerapkan beragam bentuk permainan kooperatif berdasarkan tema pembelajaran seperti diri sendiri, lingkunganku, tanaman, dan binatang.

Dari kelima penelitian terdahulu, semuanya menunjukkan bahwa permainan kooperatif berpengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Namun, penelitian saya memiliki keunggulan yaitu:

- Menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus sehingga lebih aplikatif.
- Menggunakan permainan kooperatif berbasis tema (diri sendiri, lingkunganku, tanaman, binatang).
- Fokus pada aspek keterampilan sosial yang lebih luas, bukan hanya kerja sama atau prososial tetapi juga mencakup seluruh aspek keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun, termasuk

kemampuan berkomunikasi, berbagi, menolong, serta menghargai teman..

- Subjek penelitian di KB Kartini Sei Berombang, memberikan konteks lokal yang belum pernah dikaji sebelumnya.

D. Keterbatasan Penelitian

Untuk mencapai hasil yang sempurna tidaklah mudah, sehingga ada beberapa batasan dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya menggunakan beberapa jenis permainan kooperatif, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat menggambarkan secara menyeluruh pengaruh berbagai bentuk permainan kooperatif terhadap keterampilan sosial anak.
2. Subjek penelitian terbatas pada satu lembaga pendidikan dengan jumlah anak yang relatif sedikit, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh anak usia dini di lingkungan yang berbeda.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek keterampilan sosial, sehingga belum mengkaji secara mendalam pengaruh permainan kooperatif terhadap aspek perkembangan lain seperti emosional, bahasa, dan moral anak.
4. Peran guru dalam memfasilitasi kegiatan permainan kooperatif belum dieksplorasi secara mendalam, padahal faktor tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas penerapan permainan.

5. Metode penelitian yang digunakan terbatas pada penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga data yang diperoleh lebih bersifat deskriptif dan belum menggambarkan hubungan sebab-akibat secara kuantitatif.
6. Penelitian ini belum mengembangkan media atau alat bantu pembelajaran tambahan yang dapat mendukung pelaksanaan permainan kooperatif secara lebih menarik dan variatif bagi anak.

Oleh karena itu, keterbatasan ini dapat menjadi masukan bagi penelitian berikutnya agar menggunakan subjek yang lebih banyak, cakupan lembaga yang lebih beragam, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel lain yang relevan sehingga hasil yang diperoleh lebih menyeluruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus di KB Kartini Sei Berombang, maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun dapat dilakukan secara efektif melalui penerapan permainan kooperatif dalam proses pembelajaran.

Penerapan permainan kooperatif memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi peran, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. Melalui kegiatan ini, anak tidak hanya bermain, tetapi juga dilatih untuk menunggu giliran, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dari kategori "Belum Berkembang" pada pra-tindakan, menjadi "Berkembang Sesuai Harapan" pada Siklus I, dan mencapai "Berkembang Sangat Baik" pada Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa permainan kooperatif yang dirancang secara sistematis dan menyenangkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi sosial secara positif. Dengan demikian, rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, yaitu bahwa keterampilan sosial anak usia 5–6 tahun dapat ditingkatkan secara

efektif melalui penerapan permainan kooperatif yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan keterampilan sosial anak melalui penerapan permainan kooperatif, terdapat beberapa implikasi yang dapat diambil. Pertama, secara praktis penelitian ini memberikan gambaran bahwa kegiatan bermain kooperatif dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran di lembaga PAUD. Guru dapat memanfaatkannya untuk menstimulasi keterampilan sosial anak, seperti kerja sama, komunikasi, empati, dan menghargai aturan, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga perkembangan sosial anak.

Kedua, bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian ini menegaskan pentingnya penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan permainan kooperatif, sehingga sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan.

Ketiga, implikasi bagi orang tua adalah perlunya memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat dalam aktivitas kelompok, baik di rumah maupun lingkungan sekitar, agar keterampilan sosial anak dapat berkembang secara berkesinambungan.

Keempat, secara teoritis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran melalui permainan kooperatif sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dan dapat dijadikan rujukan dalam

pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif di bidang pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi nyata baik bagi guru, lembaga pendidikan, maupun orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan keterampilan sosial anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka sebagai bahan evaluasi dan rekomendasi untuk mendukung peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan kooperatif, disampaikan saran sebagai berikut:

1) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan permainan kooperatif, seperti alat permainan kelompok, ruang yang memadai, serta media pembelajaran kreatif yang dapat mendorong anak untuk berinteraksi dan bekerja sama.

2) Bagi Guru dan Pendidik

Diharapkan permainan kooperatif dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran rutin yang menyenangkan. Guru diharapkan memberikan arahan yang jelas, memfasilitasi kerja sama antar anak, serta memberikan pujian dan motivasi agar anak semakin percaya diri dalam berinteraksi dengan teman.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan melanjutkan penelitian ini, beberapa saran dapat diajukan untuk penelitian dimasa mendatang:

1. Mengembangkan variasi permainan kooperatif yang lebih beragam agar dapat memperkaya pengalaman belajar sosial anak, sehingga peningkatan keterampilan sosial dapat terlihat dalam berbagai konteks permainan.
2. Melibatkan subjek penelitian yang lebih luas, baik dari segi jumlah anak maupun lokasi lembaga pendidikan, agar hasil penelitian lebih representatif dan dapat digeneralisasikan.
3. Meneliti aspek perkembangan lain, seperti perkembangan emosional, bahasa, atau moral anak, yang juga dapat dipengaruhi oleh penerapan permainan kooperatif.
4. Memperdalam kajian terhadap peran guru, khususnya dalam memfasilitasi dan mengarahkan kegiatan permainan kooperatif agar berjalan efektif dan memberikan dampak optimal bagi anak.
5. Menggunakan metode penelitian yang berbeda, seperti pendekatan eksperimen atau campuran (mixed methods), untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam dan terukur terkait efektivitas permainan kooperatif.
6. Mengembangkan media atau alat bantu pembelajaran baru yang dapat mendukung pelaksanaan permainan kooperatif agar lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik Aud.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih, A. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori Dan Metode Pengembangan)* (1st ed., N. H. Anggarasari, Ed.). Edu Publisher.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arikunto, S. (2006). Prosedur penelitian tindakan kelas. *Bumi Aksara*, 136(2), 2–3.
- Shara. (2022). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *1*(1), 26–44.
- Diyenti, A. K. (2020). *Pengaruh Bermain Kooperatif Terhadap Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Pembina Aisyah Barulak Universitas Negeri Padang*.
- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional ‘Bentengan’ Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 468–479.
- Febriani, E. S. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Fitria. (2020). Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123–132.
- Hafiyah. (2024). Perkembangan Sosial Anak dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau Dari Kemampuan Emosional Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 2(2), 21–28.
- Hakikat Aud 15. (t.t.).
- Istianti, T. (2018). Pengembangan Keterampilan Sosial Untuk Membentuk Prilaku

- Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38.
- Khoirunnisa, R. N. (2019). Permainan Kooperatif Dan Kemampuan Komunikasi Dengan Teman Sebaya Pada Anak Prasekolah. *PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi)*, 13(2), 93.
- Kulsum, U. (2021). Psikologi Belajar Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 185–199.
- Kusuma Purwa. (2021). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Care*, 8(2), 58–68.
- Perlina, P. (2020). Pengembangan Perilaku Sosial Anak Dalam Aspek Kerja Sama Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 5.
- Prabandari. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96.
- Purnomo, B. H. (2011). Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroomaction Research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 210251.
- Putri, & Setiawan, I. (2019). The Effectiveness Of Cooperative Game Techniques To Improve Social Skills Of State Elementary School Students 2 Curugbarang Pandeglang. *Cendekiawan*, 1(2), 51–60.
- Qondias, & Dimas. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Dalam Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Article History. *ALAMTANA Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(1), 1–9.
- Rachman. (2019). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 52–65.
- Rachmi, & Titi. (2020). Penerapan Bermain Bebas Dalam Mengembangkan

- Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk.Mekarjaya Kec.Sepatan Kab.Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 22.
- Rahayu, I. (2018). Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 3, 1.
- Sakinah Siregar. (t.t.). Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar Dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk Gusnita. *I(1)*, 1–7.
- Sakinah Siregar. (2021). Simulasi Verbal Linguistik Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 3.
- Sakinah Siregar. (2022a). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kenanga Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 3.
- Sakinah Siregar. (2022b). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, (1), 26–44.
- Saputra, G. A. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Kooperatif Di Kelompok A Tk Islamic Centre (IC) Guppi IV Sleman. *Jurnal Student UNY*, 7(5).
- Sari. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Setiawan. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–8.
- Setiawan, M. H. Y. (2017). Permainan Kooperatif Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 1(1), 32–37.
- Staimaba, & Fitrotin, U. (t.t.). *Peran Bermain Dalam Pengembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*.

Sukatin. (2019). Analisis Psikologi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, VI(2), 156–171.

Suryanan. (t.t.). The Use Of Cooperative Playing Methods In The Development Of Social Abilities Of Children Age 5-6 Years.

Syamsidah. (2015). *Koleksi Permainan Kooperatif PAUD & TK* (1st Ed., Mahadewa, Ed.). Jogjakarta.

Zahrani, K., & Nurul. (2021). *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini* (1st Ed., Tim Kreatif Merdeka Kreasi, Ed.). Cv.Merdeka Kreasi Group.

Lembar Observasi Guru

No	Observasi Guru	Ya	Tidak
1.	Pembelajaran Permainan Kooperatif- Mengangkat bola menggunakan kening	√	
	a. Kegiatan Pembuka	√	
	• Salam dan absensi	√	
	• Membaca doa sebelum belajar	√	
	• Membaca salah satu surah pendek (misalnya Al-Fatihah atau Al-Ikhlas)	√	
	• Menyebutkan nama-nama hari	√	
	• Ice breaking: tepuk semangat	√	
	• Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain "Mengangkat Balon Menggunakan Kening"	√	
• Guru mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya kerja sama dan saling membantu	√		
b. Kegiatan Inti		√	
	• Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 4 anak.	√	
	• Guru mengatur posisi tiap kelompok agar berjauhan satu sama lain.	√	
	• Guru memberikan 1 balon kepada setiap kelompok.	√	
	• Guru menjelaskan bahwa tugas anak adalah mengangkat balon menggunakan kening secara bersama-sama.	√	
	• Guru mengarahkan anak dalam kelompok agar duduk berjongkok membentuk lingkaran kecil dan saling berhadapan.	√	
	• Guru meletakkan balon di antara kening anak-anak yang saling merapat, sehingga balon dapat ditahan bersama.	√	
	• Guru meminta anak-anak untuk berdiri perlahan secara bersamaan tanpa menjatuhkan balon.	√	
	• Guru memberi instruksi agar setiap kelompok berjalan pelan sambil tetap menjaga balon di posisi kening.	√	
	• Guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan yang paling jauh membawa balon tanpa terjatuh.	√	
	• Guru memberikan variasi permainan, misalnya berjalan sambil menari atau menyanyi.	√	
	• Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 4 anak.	√	
	• Guru mengatur posisi tiap kelompok agar berjauhan satu sama lain.	√	
	• Guru memberikan 1 balon kepada setiap kelompok.	√	
	• Guru menjelaskan bahwa tugas anak adalah mengangkat balon menggunakan kening secara bersama-sama.	√	
	• Guru mengarahkan anak dalam kelompok agar duduk berjongkok membentuk lingkaran kecil dan saling berhadapan.	√	
	• Guru meletakkan balon di antara kening anak-anak yang saling merapat, sehingga balon dapat ditahan bersama.	√	
	• Guru meminta anak-anak untuk berdiri perlahan secara bersamaan tanpa menjatuhkan balon.	√	
• Guru memberi instruksi agar setiap kelompok berjalan pelan sambil tetap menjaga balon di posisi kening.	√		
	• Guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan yang paling jauh membawa balon tanpa terjatuh.	√	
	• Guru memberikan variasi permainan, misalnya berjalan sambil menari	√	

	atau menyanyi.		
	c. Kegiatan Penutup	√	
	• Menyanyikan lagu "Satu-Satu Aku Sayang Ibu" dan "Balonku"	√	
	• Menginformasikan kegiatan main esok hari	√	
	• Guru memberi pesan-pesan positif: pentingnya saling membantu dan menjaga teman	√	
	• Doa pulang dan salam	√	
2.	Pembelajaran permainan Kooperatif- Pesan berantai	√	
	a. Kegiatan Pembuka	√	
	• salam	√	
	• Membaca doa sebelum belajar	√	
	• Salam dan absensi	√	
	• Membaca doa sebelum belajar	√	
	• Membaca salah satu surah pendek(al-lahab)	√	
	• Menyebutkan nama-nama hari	√	
	• Ice breaking: menyanyikan lagu "Bangun pagi"	√	
	• Guru menjelaskan permainan hari ini adalah "Pesan Berantai"	√	
	• Guru mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya menyampaikan pesan dengan benar	√	
	b. Kegiatan Inti	√	
	• Guru mengajak semua anak duduk membentuk lingkaran dan duduk bersama mereka.	√	
	• Guru menjelaskan cara bermain pesan berantai secara perlahan dan jelas.	√	
	• Guru memilih satu anak untuk menerima pesan pertama dari guru.	√	
	• Guru membisikkan pesan singkat ke telinga anak tersebut.	√	
	• Guru mengarahkan anak itu untuk meneruskan pesan dengan cara membisikkan ke telinga teman di sebelahnya.	√	
	• Guru memastikan anak-anak menyampaikan pesan hanya melalui bisikan dan tidak diulang.	√	
	• Guru menerima pesan terakhir dari anak terakhir dan mengucapkannya dengan suara keras.	√	
	• Guru membandingkan pesan awal dan akhir, lalu menanyakan bagian mana yang berubah dan siapa yang mengubah.	√	
	• Guru memuji usaha anak-anak dan mengajak mereka mencoba kembali dengan pesan yang berbeda.	√	
	c. Kegiatan penutup	√	
	• Menyanyikan lagu "Satu-Satu Aku Sayang Ibu"	√	
	• Menginformasikan permainan esok hari	√	
	• Guru memberi pesan-pesan moral tentang pentingnya menyampaikan informasi dengan jujur	√	
	• Doa pulang dan salam	√	
	• Menyanyikan lagu "Satu-Satu Aku Sayang Ibu"	√	

3.	Pembelajaran permainan kooperatif- Menyortir kancing baju sesuai warna	√	
	a. Kegiatan Pembuka	√	
	• Salam dan absensi	√	
	• Membaca doa sebelum belajar	√	

	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca salah satu surah pendek (misalnya Al-Fil atau Al-Ikhlâs) 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama-nama hari dan warna dasar 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ice breaking: lagu “Pelangi-Pelangi” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan permainan “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru berdiskusi dengan anak tentang warna-warna dan benda yang biasa dilihat sehari-hari 	√	
	b. Kegiatan inti	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan media berupa kancing baju berwarna-warni, minimal 10 biji kancing untuk setiap kelompok. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menempatkan semua kancing baju dalam kotak kardus, satu kotak untuk tiap kelompok. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan piring kecil sesuai jumlah warna kancing dan kelompok (contoh: 5 warna × 4 kelompok = 20 piring). 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan setiap kelompok untuk duduk mengelilingi meja. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan kotak kardus berisi kancing dan piring kosong ke masing-masing kelompok. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi aba-aba untuk mulai permainan, dan meminta anak-anak menyortir kancing berdasarkan warna ke piring yang sesuai. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengamati proses kerja sama dan komunikasi anak saat bermain. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menyortir warna. 	√	
	c. Kegiatan Penutup	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu “Lihat Kebunku” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi apresiasi kepada semua kelompok 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi kegiatan esok hari 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa bersama dan salam pulang 	√	
4.	Pembelajaran permainan kooperatif- Tebak binatang apa	√	
	a. Kegiatan pembuka	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Salam dan absensi 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca doa sebelum belajar 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca salah satu surah pendek (contoh: Al-Kautsar) 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama-nama hari 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Ice breaking: Lagu “Kucingku Lucu Sekali” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan permainan hari ini: “Tebak Binatang Apa” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya pada anak tentang binatang yang mereka tahu dan suara khasnya 	√	
	b. Kegiatan inti	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi anak menjadi 2 kelompok dengan jumlah anggota yang sama. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok bergandengan tangan membentuk lingkaran. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak-anak berjalan berputar dalam lingkaran sambil menyanyikan: 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • “Ayo kawan bermain dalam lingkaran 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Binatang apa yang ada di hutan? 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Binatang yang suaranya...” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyebutkan suara binatang, misalnya: “Moooooo...” 	√	

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta kedua kelompok menebak secara cepat dan serempak, misalnya: “Sapi!” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak-anak menyanyikan dan menirukan: 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • “Binatang sapi namanya, beginilah jalannya, beginilah jalannya...” sambil menirukan gerakan binatang tersebut. 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengulangi permainan dengan suara binatang lain (meong, guk-guk, embe, dll.). 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mencatat kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar dan kompak. 	√	
	c. Kegiatan penutup	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyikan lagu “Binatang di Kebun Binatang” 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengapresiasi usaha semua kelompok 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menginformasikan kegiatan esok hari 	√	
	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa dan salam pulang 	√	
		√	

Pelaksana Peneliti



Nurul Aini Ritonga

Sei Berombang, 22 Agustus 2025

Mengetahui

Guru Kelas KB Kartini



Ayu Andini Tanjung

Lampiran dokumentasi



Gambar 1. Pembagian kelompok permainan kooperatif



Gambar 2. Kegiatan Permainan Kooperatif – Mengangkat Bola Menggunakan Kening





Gambar 3. Kegiatan Permainan Kooperatif- Pesan Berantai





Gambar 4. Kegiatan Permainan Kooperatif- Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna





Gambar 5. Kegiatan Permainan Kooperatif- Tebak Binatang Apa



MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

Nama	Nurul Aini Ritonga	Jenjang/kelas	TK/B
Asal sekolah	KB Kartini Sei Berombang	Mata pelajaran	-
Alokasi waktu	1-4 pertemuan 120 menit	Jumlah anak	15
Model pembelajaran	Kooperatif		
Topik/sub topik	Diri sendiri/ Anggota Tubuh, Lingkunganku/Lingkungan Sekitar, Diri Sendiri/Pakaian, Binatang/Binatang Dihutan.		
Tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mengenal dirinya sebagai ciptaan tuhan • Anak mampu mensyukuri anugrah tuhan • Anak dapat bekerja sama dalam kelompok saat mengikuti permainan kooperatif • Anak dapat berkomunikasi secara santun dan aktif dengan teman sekelompok • Anak dapat menunjukkan sikap saling membantu, sabar, dan sportif saat bermain • Anak dapat mengikuti aturan main dengan baik dan menyelesaikan tugas secara bersama • Anak dapat mengekspresikan ide, gerakan, atau suara dengan percaya diri • Anak dapat mengenali konsep dasar (warna, suara, urutan, kerja tim) melalui kegiatan bermain kooperatif. 		
Tujuan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Melatih keterampilan sosial anak seperti kerja sama, komunikasi, dan toleransi • Menumbuhkan sikap sportif, sabar, dan peduli terhadap teman • Meningkatkan keberanian dan percaya diri saat berinteraksi dalam kelompok • Mengenalkan konsep dasar seperti warna, suara, dan aturan main • Mengembangkan koordinasi motorik halus dan kasar melalui aktivitas fisik dan permainan • Menumbuhkan rasa senang dan semangat belajar melalui permainan kooperatif 		
Kata kunci	Sekolah, permainan, dan kelas		
Deskripsi umum kegiatan	<p>Pada kegiatan ini anak diajak bermain dalam kelompok melalui berbagai permainan kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, berkomunikasi, menghargai teman, dan mematuhi aturan bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak belajar berinteraksi positif dengan teman sebaya • Anak melatih kerja sama, kekompakan, dan saling membantu dalam kelompok • Anak belajar menyampaikan dan menerima pesan dengan baik • Anak menunjukkan sikap sportif, sabar, dan peduli saat 		

	<p>bermain bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak mengembangkan keberanian, empati, dan tanggung jawab sosial.
Alat dan bahan	-
Sarana dan prasarana	Lingkungan sekolah dan ruang kelas
Asesmen	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengobservasi keterampilan sosial anak selama bermain, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepedulian terhadap teman. • Guru mendokumentasikan proses kegiatan anak. • Guru memandu anak dalam kegiatan penutup seperti diskusi, tanya jawab, atau permainan ringan untuk memperkuat pemahaman nilai kerja sama dan sikap sosial positif.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
KB KARTINI SEI BEROMBANG

Kelompok/usia	:B/5-6 Tahun
Topik/sub topik	:Diri Sendiri/Anggota Tubuh
Pembelajaran	:Permainan Kooperatif-Mengangkat Bola Menggunakan Kening
Semester/mingguan	:1 /
Hari/tanggal	:

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal pentingnya kerja sama
- Anak mampu bekerja sama dengan teman dalam kelompok
- Anak menunjukkan sikap saling membantu dalam permainan
- Anak merasakan kebahagiaan saat bermain bersama
- Anak dapat mengontrol emosi saat bermain dengan teman
- Anak menunjukkan sikap sportif dalam permainan.

2. Rencana Kegiatan

I. Kegiatan pagi

- Apel pagi
- Bermain bebas di halaman (perosotan, ayunan, dll)
 - Alat dan bahan(musik anak, alat permainan luar ruangan)

II. Kegiatan pembuka

- Salam dan absensi
- Membaca doa sebelum belajar
- Membaca salah satu surah pendek (misalnya Al-Fatihah atau Al-Ikhlash)
- Menyebutkan nama-nama hari
- Ice breaking: tepuk semangat
- Guru menjelaskan bahwa hari ini anak akan bermain "Mengangkat Balon Menggunakan Kening"
- Guru mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya kerja sama dan saling membantu

III. Kegiatan inti

- Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 4 anak.
- Guru mengatur posisi tiap kelompok agar berjauhan satu sama lain.
- Guru memberikan 1 balon kepada setiap kelompok.
- Guru menjelaskan bahwa tugas anak adalah mengangkat balon menggunakan kening secara bersama-sama.
- Guru mengarahkan anak dalam kelompok agar duduk berjongkok membentuk lingkaran kecil dan saling berhadapan.
- Guru meletakkan balon di antara kening anak-anak yang saling rapat, sehingga balon dapat ditahan bersama.
- Guru meminta anak-anak untuk berdiri perlahan secara bersamaan tanpa menjatuhkan balon.
- Guru memberi instruksi agar setiap kelompok berjalan pelan sambil tetap menjaga balon di posisi kening.

- Guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan yang paling jauh membawa balon tanpa terjatuh.
- Guru memberikan variasi permainan, misalnya berjalan sambil menari atau menyanyi.
 - Alat dan bahan: Balon

IV. Istirahat

- Cuci tangan,berdoa,makan bersama
- Bermain bebas

V. Pojok literasi

- Bermain outdoor
- Pojok literasi

VI. Penutup

- Menyanyikan lagu "Satu-Satu Aku Sayang Ibu" dan "Balonku"
- Menginformasikan kegiatan main esok hari
- Guru memberi pesan-pesan positif: pentingnya saling membantu dan menjaga teman
- Doa pulang dan salam

VII. Refleksi guru

- Dalam kegiatan ini anak dapat belajar arti kerja sama dengan cara yang menyenangkan
- Anak terlihat antusias dan aktif mengikuti permainan
- Anak mulai menunjukkan sikap peduli dan semangat kebersamaan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
KB KARTINI SEI BEROMBANG

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik : **Lingkunganku/ Lingkungan Sekitar**
Pembelajaran : **Permainan Kooperatif – Pesan Berantai**
Semester/mingguan :I/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal pentingnya komunikasi yang baik
- Anak mampu mendengarkan dan menyampaikan informasi secara lisan
- Anak belajar bekerja sama dengan teman melalui permainan
- Anak menunjukkan sikap saling percaya dan jujur
- Anak menunjukkan sikap sabar menunggu giliran
- Anak merasa senang bermain dan belajar bersama teman

2. Rencana Kegiatan

I. Kegiatan pagi

- Apel pagi
- Bermain perosotan
 - Alat dan bahan(youtube, hp.sound, mainan)

II. Kegiatan pembuka

- salam
- Membaca doa sebelum belajar
- Salam dan absensi
- Membaca doa sebelum belajar
- Membaca salah satu surah pendek(al-lahab)
- Menyebutkan nama-nama hari
- Ice breaking: menyanyikan lagu “Bangun pagi”
- Guru menjelaskan permainan hari ini adalah “Pesan Berantai”
- Guru mengajak anak berdiskusi tentang pentingnya menyampaikan pesan dengan benar

III. Kegiatan inti

- Guru mengajak semua anak duduk membentuk lingkaran dan duduk bersama mereka.
- Guru menjelaskan cara bermain pesan berantai secara perlahan dan jelas.
- Guru memilih satu anak untuk menerima pesan pertama dari guru.
- Guru membisikkan pesan singkat ke telinga anak tersebut.
- Guru mengarahkan anak itu untuk meneruskan pesan dengan cara membisikkan ke telinga teman di sebelahnya.
- Guru memastikan anak-anak menyampaikan pesan hanya melalui bisikan dan tidak diulang.
- Guru menerima pesan terakhir dari anak terakhir dan mengucapkannya dengan suara keras.
- Guru membandingkan pesan awal dan akhir, lalu menanyakan bagian mana yang berubah dan siapa yang mengubah.
- Guru memuji usaha anak-anak dan mengajak mereka mencoba kembali dengan pesan yang berbeda

IV. Istirahat

- Cuci tangan,berdoa,makan bersama
- Bermain bebas diluar ruangan

V. Pojok literasi

- Bermain outdoor
- Pojok literasi

VI. Penutup

- Menyanyikan lagu “Satu-Satu Aku Sayang Ibu”
- Menginformasikan permainan esok hari
- Guru memberi pesan-pesan moral tentang pentingnya menyampaikan informasi dengan jujur
- Doa pulang dan salam

VII. Refleksi guru

- Dalam kegiatan ini anak belajar pentingnya komunikasi yang jelas dan benar
- Anak mulai memahami arti kerja sama dalam kelompok
- Anak terlihat antusias dan aktif selama kegiatan berlangsung

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
KB KARTINI SEI BEROMBANG

Kelompok/usia : B/5-6 Tahun
Topik/sub topik : Diri Sendiri/Pakaian
Pembelajaran : Permainan Kooperatif- Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna
Semester/mingguan :I/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal warna-warna dasar melalui benda konkret
- Anak mengembangkan keterampilan mengelompokkan berdasarkan warna
- Anak bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan tugas
- Anak menunjukkan sikap sportif dan sabar menunggu giliran
- Anak merasa senang dan antusias saat bermain bersama teman

2. Rencana Kegiatan

I. Kegiatan pagi

- Apel pagi
- Bermain perosotan
 - Alat dan bahan(youtube, hp.sound, mainan)

II. Kegiatan pembuka

- Salam dan absensi
- Membaca doa sebelum belajar
- Membaca salah satu surah pendek (misalnya Al-Fil atau Al-Ikhlash)
- Menyebutkan nama-nama hari dan warna dasar
- Ice breaking: lagu “Pelangi-Pelangi”
- Guru memperkenalkan permainan “Menyortir Kancing Baju Sesuai Warna”
- Guru berdiskusi dengan anak tentang warna-warna dan benda yang biasa dilihat sehari-hari

III. Kegiatan inti

- Guru membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
- Guru menyiapkan media berupa kancing baju berwarna-warni, minimal 10 biji kancing untuk setiap kelompok.
- Guru menempatkan semua kancing baju dalam kotak kardus, satu kotak untuk tiap kelompok.
- Guru menyediakan piring kecil sesuai jumlah warna kancing dan kelompok (contoh: 5 warna × 4 kelompok = 20 piring).
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk duduk mengelilingi meja.
- Guru membagikan kotak kardus berisi kancing dan piring kosong ke masing-masing kelompok.
- Guru memberi aba-aba untuk mulai permainan, dan meminta anak-anak menyortir kancing berdasarkan warna ke piring yang sesuai.
- Guru mengamati proses kerja sama dan komunikasi anak saat bermain.

- Guru menentukan kelompok pemenang berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menyortir warna.
 - Alat dan bahan: Kancing warna-warni, dan wadah untuk kancing.

IV. Istirahat

- Cuci tangan,berdoa,makan bersama
- Bermain bebas

V. Pojok literasi

- Bermain outdoor
- Pojok literasi

VI. Penutup

- Menyanyikan lagu “Lihat Kebunku”
- Memberi apresiasi kepada semua kelompok
- Memberi informasi kegiatan esok hari
- Berdoa bersama dan salam pulang

VII. Refleksi guru

- Dalam kegiatan ini anak terlihat mampu mengenali dan mengelompokkan warna dengan baik
- Anak menunjukkan semangat kerja sama yang positif
- Anak terlibat aktif, antusias, dan belajar sportif

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)
KB KARTINI SEI BEROMBANG**

Kelompok/usia :B/5-6 Tahun
Topik/sub topik :Binatang/Binatang Dihutan
Pembelajaran :Permainan Kopperatif- Tebak Binatang Apa
Semester/mingguan :I/
Hari/tanggal :

1. Tujuan Kegiatan

- Anak membaca doa sebelum belajar
- Anak mengenal berbagai jenis binatang dan suara khasnya
- Anak mampu menebak nama binatang melalui suara
- Anak mampu menirukan gerakan binatang secara kreatif
- Anak belajar bekerja sama dalam kelompok
- Anak menunjukkan antusiasme dan semangat saat bermain
- Anak melatih keberanian untuk mengekspresikan diri di depan teman

2. Rencana Kegiatan

I. Kegiatan pagi

- Apel pagi
- Bermain perosotan
 - Alat dan bahan(youtube, hp.sound, mainan)

II. Kegiatan pembuka

- Salam dan absensi
- Membaca doa sebelum belajar
- Membaca salah satu surah pendek (contoh: Al-Kautsar)
- Menyebutkan nama-nama hari
- Ice breaking: Lagu “Kucingku Lucu Sekali”
- Guru memperkenalkan permainan hari ini: “Tebak Binatang Apa”
- Guru bertanya pada anak tentang binatang yang mereka tahu dan suara khasnya

III. Kegiatan inti

- Guru membagi anak menjadi 2 kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
- Guru meminta setiap kelompok bergandengan tangan membentuk lingkaran.
- Guru mengajak anak-anak berjalan berputar dalam lingkaran sambil menyanyikan:
 - “Ayo kawan bermain dalam lingkaran
 - Binatang apa yang ada di hutan?
 - Binatang yang suaranya...”
 - Guru menyebutkan suara binatang, misalnya: “Moooooo...”
 - Guru meminta kedua kelompok menebak secara cepat dan serempak, misalnya: “Sapi!”
 - Guru mengajak anak-anak menyanyikan dan menirukan:
 - “Binatang sapi namanya, beginilah jalannya, beginilah jalannya...” sambil menirukan gerakan binatang tersebut.
 - Guru mengulangi permainan dengan suara binatang lain (meong, guk-guk, embe, dll.).
 - Guru mencatat kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar dan kompak.

IV. Istirahat

- Cuci tangan, berdo'a, makan bersama

- Bermain bebas di halaman

V. Pojok literasi

- Bermain outdoor
- Pojok literasi

VI. Penutup

- Menyanyikan lagu “Binatang di Kebun Binatang”
- Mengapresiasi usaha semua kelompok
- Menginformasikan kegiatan esok hari
- Berdoa dan salam pulang

VII. Refleksi guru

- Anak-anak mampu mengenal suara binatang dengan baik
- Anak menunjukkan keberanian, kerja sama, dan kreativitas saat bermain
- Suasana kelas ceria dan partisipatif selama kegiatan

Sei Berombang, 22 Juli 2025

Mengetahui

Pelaksana Peneliti



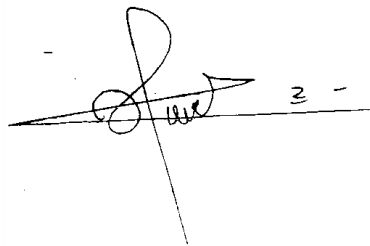
Nurul Aini Ritonga
NIM.2120600010

Guru kelas KB Kartini



Ayu Andini Tanjung

Kepala Sekolah KB Kartini



Asmidar, S.Pd

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Satuan Pendidikan : KB Kartini Sei Berombang

Kelas/Semester : B /

Usia : 5-6 Tahun

Alokasi Waktu : 120 menit x 4 Pertemuan

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan :
1 = Tidak Baik
2 = Kurang Baik
3 = Baik
4 = Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan.
3. Isilah kolom validasi berikut ini:

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Yang Diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Instrumen a. Kejelasan intrumen penelitian			✓	
2	Isi instrumen a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPPH b. Kebenaran konsep/materi c. Kesesuaian instrumen penelitian dengan judul penelitian.			✓	
3	Bahasa dan Penulisan a. Instrumen dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penafsiran ganda b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah bahasa indonesia yang baku			✓	

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Kegiatan Anak ini:

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran-saran dan Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 14 Juli 2025

Dosen Validator



Sakinah Siregar, M. Pd

NIP. 199301052020122012

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M.Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidimpuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap instrumen penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu”

Yang disusun oleh :

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun instrumen penelitian sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrumen penelitian yang baik.

Padangsidimpuan, 14 Juli 2025

Dosen Validator



Sakinah Siregar, M. Pd

NIP. 199301052020122012

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu
 Pembelajaran : Permainan Kooperatif
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh, Lingkunganku/ Lingkungan Sekitar, Diri Sendiri/Pakaian, Binatang/ Binatang di hutan.
 Kelas/Semester : B /
 Usia : 5-6 Tahun
 Alokasi Waktu : 120 menit x 4 Pertemuan

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang saya sediakan.

B. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid
 2 = Kurang Valid
 3 = Valid
 4 = Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPPH			✓	
	a. Kesesuaian penjabaran tujuan pembelajaran (TP) ke dalam indikator.			✓	
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran (TP) dengan indikator perkembangan anak			✓	
	c. Kejelasan rumusan indikator		✓		
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator		✓		

	dengan waktu yang disediakan.				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	a. Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran (TP)		✓		
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual anak		✓		
3	Bahasa		✓		
	a. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia yang baku		✓		
4	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran			✓	
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran.			✓	
5	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator		✓		
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif dan matematis.		✓		
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	a. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran		✓		
7	Penilaian (validasi) umum			✓	
	a. Penilaian umum terhadap RPPH		✓		

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80 – 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat diguanakn revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

1. Perbaiki bahasa dalam rpph
2. Tampilkan metode pembelajaran yang digunakan dalam rpph

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan,

2025

Dosen Validator



Sakinah Siregar, M. Pd

NIP. 1993011052020122012

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu
 Pembelajaran : Permainan Kooperatif
 Tema/Subtema : Diri Sendiri/ Anggota Tubuh, Lingkunganku/ Lingkungan Sekitar, Diri Sendiri/Pakaian, Binatang/ Binatang di hutan.
 Kelas/Semester : B /
 Usia : 5-6 Tahun
 Alokasi Waktu : 120 menit x 4 Pertemuan

D. Petunjuk

4. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPPH yang saya susun.
5. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohonkan Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
6. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang saya sediakan.

E. Skala Penilaian

- 1 = Tidak Valid
 2 = Kurang Valid
 3 = Valid
 4 = Sangat Valid

F. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	Format RPPH			✓	
	e. Kesesuaian penjabaran tujuan pembelajaran (TP) ke dalam indikator.			✓	
	f. Kesesuaian tujuan pembelajaran (TP) dengan indikator perkembangan anak			✓	
	g. Kejelasan rumusan indikator			✓	
	h. Kesesuaian antara banyaknya indikator			✓	

	dengan waktu yang disediakan.				
2	Materi (isi) yang disajikan				
	c. Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran (TP)			✓	
	d. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual anak			✓	
3	Bahasa				
	b. Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah bahasa Indonesia yang baku			✓	
4	Waktu				
	c. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran			✓	
	d. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran.			✓	
5	Metode Sajian				
	c. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator			✓	
	d. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif dan matematis.			✓	
6	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	b. Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran			✓	
7	Penilaian (validasi) umum			✓	
	b. Penilaian umum terhadap RPPH			✓	

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

A = 80 – 100

B = 70 – 79

C = 60 – 69

D = 50 – 59

Keterangan :

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat diguanakn revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D = Belum dapat digunakan

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidimpuan, 17 Juli 2025

Dosen Validator



Sakinah Siregar, M. Pd

NIP. 199301052020122012

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sakinah Siregar, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PIAUD UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu”


Yang disusun oleh :

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adapun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sudah melalui tahap revisi dan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas pembelajaran dan hasil yang baik.

Padangsidempuan, 2025

Dosen Validator



Sakinah Siregar, M. Pd

NIP. 199301052020122012

DAFTAR RWAYAT HIDUP



Nurul Aini Ritonga adalah peneliti skripsi ini, lahir di Sei Berombang pada tanggal 16 Juni 2003. Peneliti merupakan putri pertama dari Bapak Rasyid Ritonga dan Ibu Umi Salmah Sitompul. Peneliti menganut agama Islam. Memulai pendidikan di SDN 117846 Panai Hilir dan lulus pada tahun 2015. Selanjutnya Peneliti menempuh pendidikan di SMPN 1 Panai Hilir dan lulus pada tahun 2018. Peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Panai Hilir dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan tinggi di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, peneliti memperoleh berbagai pengalaman berharga, termasuk pengalaman berasrama yang sebelumnya belum pernah dirasakan, terbiasa berkomunikasi dalam bahasa Arab dan Inggris, mengikuti 2 organisasi Yaitu organisasi HMPS Piaud terpilih sebagai Ketua Umum pada tahun 2025 dan Mengikuti organisasi IMM. Peneliti juga mengikuti kegiatan Student day Tata Rias dan Tata Boga, yang membantu mengembangkan bakat di luar bidang akademik. Peneliti memiliki pengalaman KKL di Desa Pasar Ipuh dan PLP di RA AL-RIZKY Pudun Jae Padangsidempuan, yang memberikan banyak pengalaman berharga dan pembelajaran nyata dalam dunia pendidikan. Akhir kata, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan mendukung. Peneliti dapat dihubungi melalui email: aini51083@gmail.com

Motto hidup peneliti: “ Pendidikan memang menentukan cara seseorang memandang sesuatu dan merespon keadaan. Selagi ada kesempatan, didik dirimu sebaik mungkin. Agar kamu paham kursi tempat dudukmu. Tapi jangan lupa mengisi nurani. Sebab berpendidikan tinggi tanpa nurani, sering menyalahgunakan kesempatan di kursi yang mereka duduki”



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

07 November 2024

Nomor : B 7789 /Un.28/E.1/PP. 00.9/11/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
2. Agung Kaisar Siregar, M.Pd

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Nurul Aini Ritonga
Nim : 2120600010
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif Di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu.

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2021 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Stud Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an: Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Kelembagaan



Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP. 19801224 200604 2001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 3547 /Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025

23 Juli 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala KB Kartini Sei Berombang Kabupaten, Labuhanbatu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Nurul Aini Ritonga
NIM : 2120600010
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Sei Bombang, Kec. Panai Hilir, Kab. Labuhanbatu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas, mulai dari tanggal 22 Juli s.d 22 Agustus 2025

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik Dan

Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi.M.A

NIP. 19801224 200604 2 001



KELOMPOK BERMAIN(KB) KARTINI
SEI BEROMBANG, KABUPATEN LABUHANBATU

Jl. Karya Link.IV, Kel. Sei Berombang, Kab. Labuhanbatu

Nomor : 421,01/ /KB-KART/SB/VII/2025

SURAT BALASAN RISET

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asmidar, S.Pd
NUPTK : 4555755657300033
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Karya Link.IV, Kel. Sei Berombang, Kab. Labuhanbatu

Menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Aini Ritonga.
Nim : 21206000010
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah benar telah selesai melaksanakan penelitian di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu, terhitung mulai tanggal 22 Juli s/d 22 Agustus 2025 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul "**Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Kooperatif Di KB Kartini Sei Berombang Kabupaten Labuhanbatu**". Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Sei Berombang, 21 Agustus 2025
Kepala Sekolah KB Kartini

