

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI
PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA
PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Aprilia Dian Kusumastuti
NIM 10111244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA
PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL**

Oleh:

Aprilia Dian Kusumastuti
NIM: 10111244013

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan konstruktif di TK ABA Plosokerep.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan berkolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Subyek penelitian adalah anak didik, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki yang berusia 5-6 tahun. Objek penelitian adalah kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif. *Setting* penelitian dilakukan di TK ABA Plosokerep yang beralamat di Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Adapun data dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak dapat ditingkatkan melalui permainan konstruktif. Dari data pra tindakan menunjukkan bahwa hanya terdapat 1 anak (6,67%) dengan kategori Sangat Baik. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 8 anak (53,33%) dengan kategori Sangat Baik. Selanjutnya pada akhir siklus II meningkat menjadi 13 anak (86,67%) dengan kategori Sangat Baik. Akan tetapi masih ada 2 anak dalam kategori Baik. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena telah melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak. Melalui permainan konstruktif anak-anak diberikan kesempatan untuk melakukan permainan yang membutuhkan kerjasama diantara anggota yang terlibat. Sehingga anak-anak menjadi terbiasa melakukan kerjasama bersama teman. Selain itu peran *reward* dalam memotivasi anak dalam melakukan permainan juga sangat penting.

Kata kunci: *kemampuan kerjasama, permainan konstruktif, anak usia 5-6 tahun*

*IMPROVING THE ABILITY OF COOPERATION THROUGH CONSTRUCTIVE
GAME ON CHILDREN GROUP B IN KINDERGARTEN ABA PLOSOKEREP
BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL*

By:

Aprilia Dian Kusumastuti
NIM: 10111244013

ABSTRACT

This study attempts to improve cooperation on child group B in kindergarten ABA Plosokerep.

The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK). This research was done collaborating between researcher and classroom teacher. The subject are student, consisting of 8 girls and 7 boys aged 5-6 years. The object of research is the ability of children's cooperation through constructive game. The research setting was done in Kindergarten ABA Plosokerep which is located at Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul. The methods used in data collection are observation and documentation. The data were analyzed using qualitative descriptive and descriptive quantitative data analysis techniques.

The results showed that the ability of children's cooperation can be improved through constructive game. From pre-action data shows that there is only 1 child (6.67%) with Very Good category. Then in the first cycle increased to 8 children (53.33%) with Very Good category. Furthermore, at the end of cycle II increased to 13 children (86.67%) with Very Good category. However, there are still 2 children in the Good category. It can be said that this research is successful because it has exceeded the predetermined success indicator of 80%. The conclusion of this research is constructive game can improve the ability of cooperation in children. Through constructive games children are given the opportunity to play games that require cooperation among the members involved. So the children become accustomed to cooperate with friends. In addition, the role of reward in motivating children in the game is also very important.

Keywords: ability of cooperation, constructive game, children aged 5-6 years

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aprilia Dian Kusumastuti

NIM : 10111244013

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul TAS : Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.



Yogyakarta, 11 Agustus 2017
Yang Menyatakan,

Aprilia Dian Kusumastuti
NIM. 10111244013

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul
**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA
PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:

Aprilia Dian Kusumastuti
NIM 10111244013

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Disetujui,
Dosen Pembimbing I



Dr. Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP. 19700101 199903 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing II



Ika Budi Maryatun, M. Pd.
NIP. 19780415 200501 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi

a.n



Joko Pamungkas, M. Pd.
NIP. 19770821 200501 1 001

HALAMAN PENGESAHAN




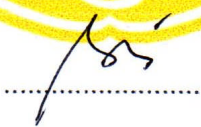
Tugas Akhir Skripsi

PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGGKIDUL

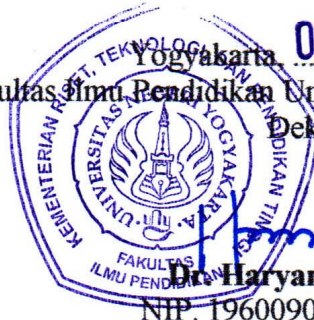
Disusun oleh:


Aprilia Dian Kusumastuti
NIM 10111244013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 25 Agustus 2017

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Amir Syamsudin, M. Ag. Ketua Penguji		29-08-2017
Nur Hayati, M. Pd. Sekretaris Penguji		29-08-2017
Dr. Budi Astuti, M. Psi. Penguji Utama		29-08-2017
Ika Budi Maryatun, M. Pd. Penguji Pendamping		29-08-2017

Yogyakarta, 04 SEP 2017
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd. 
NIP. 1960090 19870 1 001

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua
2. Almamater, Universitas Negeri Yogyakarta
3. Agama, Nusa, Bangsa, dan Negara Indonesia

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kesempatan dan kelancaran kepada penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akademik yaitu skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas sebagai syarat mendapat gelar Strata 1 Kependidikan.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Amir Syamsudin, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Ika Budi Maryatun, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar, tekun dan telaten serta selalu berkenan meluangkan waktu untuk memberi saran, arahan, motivasi dan kemudahan selama proses penyusunan TAS.
2. Bapak Joko Pamungkas, M. Pd selaku Ketua Jurusan PAUD dan Ketua Program Studi PGPAUD Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan serta fasilitas selama proses penyusunan TAS ini.
3. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Kepala Sekolah, Guru dan Staf TK ABA Plosokerep yang telah memberikan izin dan bantuan sehingga dapat memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.

5. Ibuku Sutinah dan Ayahku Supar yang selalu memberikan doa, kasih sayang, sarana prasarana serta motivasi sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan mudah dan lancar.
6. Suamiku Marwan dan anakku Alvin yang selalu memberikan dukungan serta kekuatan sehingga menjadikan semangat untuk menyelesaikan TAS.
7. Adikku Bayu dan adikku Atik yang selalu memberikan dukungan serta motivasi untuk dapat menyelesaikan TAS.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam proses penyusunan skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat pahala dari Allah SWT dan hasil Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Penulis



Aprilia Dian Kusumastuti

MOTTO

Jika ingin mencapai kesuksesan dengan cepat bekerjalah sendiri. Namun, jika ingin bertahan lama dalam kesuksesan, bekerjasamalah dengan orang lain.

(Hitam Putih)

Di dalam sebuah kesuksesan terdapat orang-orang yang membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung

(Bob Sadino)

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	11
1. Pengertian Perkembangan Sosial	11
2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	12
3. Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini	14
4. Ciri-ciri Perilaku Sosial Anak Usia Dini	18
5. Pola Perilaku Sosial	19
B. Tinjauan Tentang Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini	21
1. Pengertian Kerjasama.....	21
2. Syarat-syarat Kerjasama	22
3. Tahap-tahap Kerjasama	25
4. Manfaat Kemampuan Kerjasama Untuk Anak Usia Dini.....	25
5. Cara Mengajarkan Kerjasama pada Anak Usia Dini.....	26
C. Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif	28
1. Pengertian Bermain	28
2. Manfaat Bermain	29
3. Tahapan Perkembangan Bermain Sosial	33
4. Pengertian Permainan Konstruktif	34
5. Macam-macam Permainan Konstruktif	36
6. Manfaat Permainan Konstruktif	38
D. Tinjauan Tentang Karakteristik Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun.....	39
E. Kerangka Berpikir.....	40

F. Hipotesis Tindakan	43
-----------------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Subyek Penelitian	44
C. Setting Penelitian	45
D. Tahap Penelitian	45
E. Metode Pengumpulan Data	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	51
H. Indikator Keberhasilan	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian	55
B. Kondisi Awal Kemampuan Kerjasama Anak Sebelum Tindakan.....	55
C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	59
1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	59
a. Tahap Perencanaan Siklus I	59
b. Tahap Pelaksanaan Siklus I	61
c. Tahap Observasi Siklus I	65
d. Tahap Refleksi Siklus I	71
2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	73

a. Tahap Perencanaan Siklus II	73
b. Tahap Pelaksanaan Siklus II	76
c. Tahap Observasi Siklus II	80
d. Tahap Refleksi Siklus II	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	88
E. Keterbatasan Penelitian	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA.....	96
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	99
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 Tabel Daftar Subyek Penelitian	45
Tabel 2. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kerjasama	50
Tabel 3. Skor Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan	

	Konstruktif pada Pra Tindakan.....	57
Tabel 4.	Hasil Observasi Pra Tindakan Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif	58
Tabel 5.	Skor Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Siklus I	68
Tabel 6.	Hasil Rekapitulasi Pra tindakan dan Hasil Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif.....	69
Tabel 7.	Skor Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif Pada Siklus II	84
Tabel 8.	Hasil Rekapitulasi Pra tindakan, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif	85

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Kerangka Pikir	43
Gambar 2. Tahap Penelitian	46
Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Tindakan	58
Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	70
Gambar 5. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	85

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian	100
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	125
Lampiran 3. Hasil Observasi	128
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	141
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	145
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Penelitian	147

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Bloom (1964) dalam Santosa (2007: 1.3) menyatakan bahwa pendidikan sejak usia dini penting sekali sebab perkembangan mental yang meliputi perkembangan inteligensi, kepribadian dan tingkah laku sosial berlangsung cepat, pada masa dini. Menurut Wijana, dkk (2008: 1.7) anak usia dini sedang memasuki masa peka yaitu masa dimana munculnya berbagai potensi (*hidden potency*) kondisi dimana suatu fungsi jiwa membutuhkan rangsangan tertentu untuk berkembang. Pada masa peka, anak mudah menyerap dan menerima rangsangan yang diberikan, sehingga merupakan kesempatan emas untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, dan memberikan pengalaman-pengalaman baru kepada anak sebagai bekal untuk kehidupannya kelak.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang dikembangkan meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Suyanto (2005: 130) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran anak usia dini adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang utuh, yang memiliki kepribadian dan akhlak mulia, cerdas dan terampil, mampu bekerjasama dengan oranglain, mampu hidup berbangsa dan bernegara serta bermasyarakat. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut kemampuan sosial merupakan hal yang sangat penting dalam mewujudkan manusia yang seutuhnya.

Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*). Manusia tidak dapat hidup menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup yang terkait dengan oranglain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan bantuan orang lain. Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan akan perhatian, kasih sayang, dan cinta. Anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sosial karena anak belajar dan berkembang dari dan di dalam lingkungan sosial tersebut. Oleh karena itu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mendukung menjadi penentu kematangan psikologis anak kelak.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan seorang anak dalam bergaul dan berhubungan baik dengan kelompok atau lingkungan. Seorang anak harus mempunyai kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, suka menolong, memahami perasaan orang lain dan suka berkomunikasi, agar dapat diterima oleh kelompok atau lingkungan. Seorang anak yang suka berkomunikasi akan lebih

disukai oleh anak-anak lain, daripada anak yang pendiam. Kemampuan sosial seorang anak tidak dapat muncul dengan sendirinya, dibutuhkan latihan untuk dapat mengembangkan kemampuan sosial seorang anak. Disinilah peran guru sebagai pendidik anak usia dini untuk memberikan latihan keterampilan sosial kepada anak sejak usia dini. Anak usia dini dibiasakan untuk bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, agar kemampuan sosial seperti komunikasi, simpati, empati, mau berbagi, dan saling bekerjasama dapat terjalin. Apabila anak memiliki kemampuan sosial yang baik, maka anak akan mudah menyesuaikan diri dalam situasi atau lingkungan baru yang akan dihadapinya, baik itu dalam lingkungan keluarga, lingkungan teman sebaya dan lingkungan sekolah.

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang tepat bagi perkembangan kemampuan sosial anak. Di dalam lingkungan sekolah anak akan belajar berhubungan dengan teman-teman sebaya, guru dan warga sekolah.. Di sekolah secara langsung terjadi proses penginternalisasi pedoman berperilaku yang ditetapkan masyarakat kepada diri anak. Seseorang harus memiliki kemampuan sosial yaitu kerjasama, agar dapat bertahan di dalam sebuah kelompok atau lingkungan. Apabila seseorang tidak memiliki kemampuan kerjasama, maka orang tersebut akan tersingkir dan terkucilkan dari pergaulan teman sebaya. Diperkuat oleh pendapat Safaria (2005: 40) yang menyatakan bahwa anak-anak yang dikucilkan (tidak disukai) memiliki karakteristik negatif seperti suka menyerang, agresif, bertindak anti sosial, sulit bekerjasama, ingin menang sendiri, sulit berempati dan selalu mengganggu kesenangan orang lain.

Pengembangan kemampuan kerjasama di dalam proses pembelajaran hendaknya dilakukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada diri anak, tidak hanya terbatas melalui kegiatan tanya jawab, penugasan, percakapan maupun bercerita. Melalui pemberian pengalaman langsung, anak akan mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang telah dialami oleh anak. Pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah, dan puas. Terkadang saat bermain anak menemui pasangan bermain yang marah, tidak setuju, atau mengambek. Anak akan belajar memahami perasaan, emosi, pendapat orang lain dan belajar memahami bahwa anak lain memiliki tuntutan dan hak yang sama seperti dirinya. Ismail (2006: 18) menyatakan bahwa bermain menjadi sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat, dimana suasana bermain menjadikan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan perlahan-lahan tumbuhlah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan “permainan”. Parten (1932) dalam Ismail (2006: 32) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi bagi anak dan menyatakan terdapat enam tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak. Salah satu tahap

perkembangan bermain sosial anak adalah permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan kerjasama ini biasanya mulai muncul pada tahun-tahun awal prasekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya dalam permainan drama dan permainan konstruktif. Hal ini menunjukkan bahwa anak TK sudah mampu bermain secara berkelompok, dapat bekerjasama di dalam kelompok dan saling membantu antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan konstruktif merupakan salah satu bentuk dari permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan konstruktif merupakan permainan membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu menggunakan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan *lego*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan yang semacamnya.

Ketika bermain konstruktif anak akan sibuk menciptakan sesuatu menggunakan benda-benda seperti balok, *lego*, *tinkertoys*, *puzzle* dan bahan-bahan seperti *play dough*, pasir dan cat. Anak-anak akan belajar berkonsentrasi, inisiasi, dan berimajinasi dalam menciptakan sesuatu obyek menggunakan benda-benda dan bahan-bahan tersebut. Menurut Suardiman (2003: 44) anak-anak biasanya akan tertarik terhadap permainan konstruktif karena pada umumnya anak lebih senang terhadap alat permainan yang dapat diubah-ubah, misalnya ditarik-tarik,

dibongkar pasang, dapat bergerak, disusun daripada permainan yang sudah jadi tinggal pakai saja.

Saat anak melakukan permainan konstruktif anak dirangsang untuk bekerjasama dengan teman sebaya dalam membentuk atau membangun bentuk benda secara bersama-sama atau berkelompok. Hurlock (1980: 122) berpendapat bahwa dalam tahun keempat anak-anak mulai menyukai permainan yang dimainkan bersama teman sebaya. Selanjutnya Vygotsky dalam Morrison (2012: 235) menyakini bahwa interaksi sosial yang terjadi dalam permainan sangat penting bagi perkembangan anak. Anak akan mempelajari keterampilan sosial seperti kerjasama, kolaborasi yang mendukung dan meningkatkan perkembangan kognitif lewat interaksi sosial dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 23 September 2016 pada 15 anak kelompok B TK ABA Plosokerep, kemampuan kerjasama anak belum berkembang secara optimal. Berdasarkan data yang diperoleh, hanya ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 6.67%, tiga anak mendapatkan kategori baik dengan persentase 20%. Dua anak mendapatkan kategori cukup dengan persentase 13.33%, enam anak mendapatkan kategori kurang dengan persentase 40% dan tiga anak mendapatkan kategori sangat kurang dengan persentase 20%.

Kemampuan kerja sama anak kurang berkembang secara optimal disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya karena upaya pengembangan kemampuan kerja sama di kelompok B TK ABA Plosokerep belum dilakukan secara maksimal. Hal tersebut dapat diamati ketika proses pembelajaran, guru

menanamkan kemampuan kerjasama pada anak hanya melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab, belum melalui pemberian pengalaman langsung kepada anak dalam melakukan kerjasama. Padahal menurut Jean Piaget dan Lev Vygotsky dalam Badru Zaman (2008: 1.11) menyatakan bahwa anak adalah pembelajar aktif, anak merekonstruksi pengetahuan dari pengalaman yang anak peroleh.

Upaya pengembangan kemampuan kerjasama anak dibutuhkan peran orang dewasa khususnya orangtua dan guru dalam memberikan keteladanan, kesempatan dan pembiasaan bagi perkembangan sosial anak. Mengingat kemampuan sosial anak tidak dibawa sejak lahir, maka dibutuhkan proses belajar yang berkesinambungan untuk mengembangkan kemampuan sosial atau khususnya kemampuan kerjasama pada anak.

Guru hendaknya mengembangkan kemampuan kerjasama anak didik dengan menciptakan suasana belajar yang mendukung terciptanya pengembangan kemampuan kerjasama sejak usia dini. Salah satunya melalui pemberian pengalaman langsung melakukan permainan konstruktif secara bersama-sama atau terstruktur. Serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru sangat berperan penting dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan observasi peneliti, peneliti terdorong melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B Di TK ABA Plosokerep”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti :

1. Kemampuan kerjasama anak kelompok B TK ABA Plosokerep belum berkembang secara optimal.
2. Anak belum diberikan pengalaman langsung dalam mempraktikkan melakukan kerjasama.
3. Kurangnya kegiatan bermain yang bersifat kelompok, menyebabkan kemampuan kerjasama anak kurang berkembang.
4. Metode permainan konstruktif belum optimal diterapkan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif di Kelompok B TK ABA Plosokerep.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama di Kelompok B TK ABA Plosokerep?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif di Kelompok B TK ABA Plosokerep.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Agar kemampuan kerjasama anak dapat meningkat serta anak dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai permainan konstruktif.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru dalam menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Serta meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan dan melaksanakan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam membuat program kegiatan belajar mengajar di TK ABA Plosokerep.

G. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan kerjasama

Kerjasama merupakan aktivitas bekerja secara bersama-sama di dalam sebuah kelompok yang membutuhkan hubungan timbal balik positif diantara anggota kelompok untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan bersama. Hubungan timbal balik positif di dalam kerjasama ini ditandai dengan adanya keadilan, saling membantu, tanggung jawab, dan saling menghargai.

2. Permainan konstruktif

Permainan Konstruktif merupakan aktivitas bermain anak berupa kegiatan membentuk dan menyusun benda-benda atau bahan-bahan tertentu menjadi hasil karya anak yang dilakukan secara bersama-sama di dalam sebuah kelompok. *Play dough* adalah salah satu jenis permainan konstruktif. Manfaat permainan konstruktif untuk anak usia dini adalah dapat menghibur diri sendiri apabila tidak ada teman bermain. Lalu ketika ada teman bermain, anak akan belajar bersikap sosial dan membangun sesuatu bersama melalui bekerjasama dan menghargai prestasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi, dan bekerjasama. (Susanto, 2012: 40).

Senada dengan pendapat tersebut Nugraha dan Rachmawati (2006: 1.26) mendefinisikan perkembangan sosial adalah proses melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial yang berhubungan dengan tuntutan sosial sesuai dengan norma, nilai atau harapan masyarakat.

Selanjutnya Depdiknas (2007: 14) mengartikan perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang ada di seluruh dunia.

Hampir sama dengan pendapat tersebut Patmonodewo (2003: 31) menjelaskan bahwa perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada.

Lebih lanjut Hurlock (1978: 250) mendefinisikan bahwa perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*socialized*) memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Ketiga proses tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, setiap kelompok sosial memiliki standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bermasyarakat anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi anak juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan yang dapat diterima.
- b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima, setiap kelompok sosial memiliki pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk patuh.
- c. Perkembangan sikap sosial, untuk dapat bermasyarakat atau bergaul dengan baik, anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial. Jika anak dapat melakukannya, anak akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan dapat diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat anak menggabungkan diri.

Berdasarkan pengertian perkembangan sosial yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan proses seorang individu dalam belajar bertingkah laku melalui proses penyerapan dan penyesuaian norma-norma dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat agar dapat diterima sebagai bagian dari anggota masyarakat.

2. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial seorang anak bukan hanya sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan berbagai respon terhadap dirinya. Hurlock (1978: 250) menyatakan bahwa hanya ada sedikit bukti yang menunjukkan bahwa orang dilahirkan dalam keadaan sudah bersifat sosial, tidak sosial dan anti sosial, dan banyak bukti yang menunjukkan bahwa seseorang bersifat demikian karena hasil belajar.

Anak belajar dan berkembang dari dan dalam lingkungan, lingkungan merupakan wadah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Yusuf (2004: 122) menyatakan bahwa untuk dapat mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya.

Hurlock (1987) dalam (Masitoh, dkk, 2007: 2.15) menyampaikan bahwa mulai usia 2-6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Safaria (2009: 40) menyampaikan bahwa melalui hubungan dengan teman sebaya seorang anak dapat belajar dan berlatih keterampilan sosial yang positif. Keterampilan sosial ini banyak yang tidak bisa didapatkan anak melalui hubungan dengan orang dewasa. Keterampilan sosial ini misalnya, bagaimana cara

berinteraksi dengan teman, bagaimana menghadapi permusuhan dan dominasi, serta bagaimana mendapatkan dukungan dari teman.

Perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kostelnik, Sonderman, dan Waren (1993) dalam Suyanto (2005: 70) menjelaskan bahwa kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya ketika seorang teman menginginkan mainan yang sedang anak gunakan, anak mau bergantian. Sementara tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Misalnya anak mau menyelesaikan tugas menggambar.

Di dalam perkembangan sosial, anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial dimana anak berada. Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul (Aisyiah, dkk, 2008: 9.2).

Kemampuan sosial seorang anak dapat diperoleh melalui proses kematangan dan proses berlatih melalui interaksi dengan orang-orang disekitar anak. Dimulai dari lingkungan keluarga yaitu hubungan anak dengan kedua orangtuanya akan menjadikan anak mengenal kemampuan sosial yang ada pada dirinya, dan kelak ketika anak memasuki lingkungan sosial yang lebih luas seperti sekolah, anak akan mempelajari kemampuan sosial yang berbeda yaitu hubungan

dengan teman sebaya dan guru. Kemampuan sosial pada penelitian ini adalah kemampuan anak bekerjasama dengan teman sekelompok.

3. Tahap Perkembangan Psikososial Anak Usia Dini

Tingkat kemampuan sosial setiap anak berbeda-beda, hal tersebut dipengaruhi oleh pengalaman dan rangsangan yang diterima oleh setiap anak juga berbeda-beda. Meskipun tingkat kemampuan sosial setiap anak berbeda-beda namun semua anak mengalami tahapan perkembangan sosial yang sama. Erikson dalam Hildayani, dkk (2006: 2.5-2.9) membagi perkembangan psikososial individu ke dalam delapan tahapan. Tahapan perkembangan psikososial menurut Erikson tersebut adalah sebagai berikut :

a. Basic Trust vs Basic Mistrust (0-1 tahun)

Basic Trust adalah kepercayaan kepada orang lain dan perasaan bahwa diri sendiri berharga. Pada tahap ini anak membutuhkan kepercayaan dari orang lain terutama ibu. Ibu merupakan tokoh penting dalam kehidupan anak karena ibulah yang diharapkan akan dapat memenuhi kebutuhan dasar anaknya. Apabila anak tidak mendapatkan rasa percaya dan mengalami *basic mistrust* maka kelak bila dewasa anak akan menjadi orang yang frustrasi, menarik diri, pencuriga dan tidak percaya diri.

b. Autonomy vs Shame and Doubt (tahun ke-2)

Pada usia ini anak mulai mandiri secara fisik dan psikologis. Kemampuan untuk mengendalikan rasa ingin buang air besar (BAB) dan (BAK) memainkan peran yang sangat penting pada tahapan ini. Apabila anak berhasil BAB/BAK pada saat yang tepat, anak akan merasa berhasil dan mandiri. Namun apabila

tidak dapat melakukannya, anak akan merasa malu. Anak juga mulai mengerti peraturan. Anak tahu daerah mana di rumahnya yang merupakan daerah “kekuasaannya”, tempat anak boleh bereksplorasi. Keberhasilan pada tahap ini membuat seseorang merasa mandiri dan mampu mengendalikan kehidupannya kelak. Akan tetapi, apabila anak terlalu dibatasi dan diberikan hukuman terlalu keras maka dalam diri anak akan berkembang perasaan malu dan ragu.

c. *Initiative vs Guilt* (3-5 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah merasa yakin bahwa anak adalah seseorang. Pada tahap ini anak melihat orangtuanya sebagai sosok yang anak kagumi, sekaligus menakutkan. Anak banyak melakukan identifikasi terhadap orangtuanya. Anak pada tahapan ini mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya. Anak juga dituntut untuk mengembangkan inisiatif dan bertanggungjawab atas apa yang dilakukan. Hal ini ditunjang dengan perkembangan bahasa dan motoriknya yang sudah dapat menjelaskan dan mencoba apa yang anak inginkan. Perasaan bersalah yang tidak menyenangkan akan muncul apabila anak tidak memiliki rasa tanggung jawab dan merasa terlalu khawatir.

d. *Industry vs Inferiority* (6 tahun-pubertas)

Pada tahap ini anak merasa bahwa “aku adalah apa yang aku pelajari”. Anak pada usia sekolah dasar mengerahkan tenaga dan pikirannya untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan intelektual. Pengalaman yang menyenangkan, seperti keberhasilan di sekolah, baik dalam bidang akademis maupun sosial,

akan membuat anak merasa memiliki kompetensi dan dapat menguasai sesuatu. Sebaliknya, apabila anak gagal, anak akan merasa dirinya tidak berguna karena anak merasa tidak mampu dan tidak berhasil (*inferiority*).

e. *Identity vs Identity Confusion* (remaja: 10-20 tahun)

Identitas diri pada remaja umumnya mereka peroleh dari teman sebaya, organisasi yang mereka ikuti, baik organisasi sosial, keagamaan, maupun politik dan lingkungan lain yang dekat dengannya. Apabila seorang remaja berhasil menemukan “potongan-potongan” kepribadian dan menyatukannya, maka remaja tersebut akan berhasil menemukan identitas diri. Sebaliknya bila tidak, remaja tersebut akan merasa bahwa dirinya tidak utuh.

f. *Intimacy vs Isolation* (dewasa muda: 20-30 tahun)

Apabila identitas diri sudah terbentuk dengan baik, maka seseorang baru dapat menemukan keintiman psikologis dengan orang lain. Kedekatan pada masa ini umumnya terjadi pada dua hal. Pertama adalah dengan teman-teman sesama jenis untuk membina persahabatan yang saling menguntungkan. Kedua, adalah dengan lawan jenis untuk membina hubungan percintaan. Apabila masa ini tidak terlewati dengan baik maka seseorang akan merasa terisolasi, kosong, dan dingin dalam lingkungannya.

g. *Generativity vs Stagnation* (dewasa madya: 40-50 tahun)

Generativity berarti keinginan untuk menciptakan dan membimbing generasi berikutnya. Hal ini tidak selalu berarti bahwa seseorang harus mempunyai anak, namun lebih mengacu pada keinginan untuk menciptakan generasi yang

lebih baik. Apabila tidak berhasil maka orang akan merasa tidak berkembang dan bosan (*stagnation*).

h. *Integrity vs Despair* (dewasa akhir)

Integritas mencakup penerimaan akan keterbatasan diri dan kehidupan, merasa menjadi sejarah kehidupan dan memiliki kebijakan. Apabila gagal maka orang akan merasa menyesal akan apa yang telah dan tidak dilakukan, takut akan kematian, dan tidak menyukai diri sendiri (*Dispair*).

Berdasarkan tahap perkembangan psikososial Erikson dapat dilihat bahwa anak usia dini termasuk dalam tahapan *Innitiative vs Guilt* dimana pada tahap ini seorang anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas. Anak akan belajar lepas dari ketergantungan terhadap kedua orangtuanya dan belajar menjalin interaksi dengan lingkungan sekitar, seperti dengan teman sebaya dan guru. Pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Pada penelitian ini akan difokuskan pada kemampuan anak dalam bergabung dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain yang dilakukan secara bersama-sama.

4. Ciri-ciri Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Yusuf (2005: 171) menjelaskan ciri-ciri perkembangan sosial pada anak 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
- b. Sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
- c. Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.

- d. Anak mulai dapat bermain dengan anak-anak lain, atau teman sebaya (*peer group*).

Nuryanti (2008: 43) menjelaskan ciri-ciri perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut :

- a. Anak semakin mandiri dan mulai menjauh dari orangtua dan keluarga.
- b. Anak lebih menekankan pada kebutuhan untuk berteman dan membentuk kelompok dengan teman sebaya.
- c. Anak memiliki kebutuhan yang besar untuk disukai dan diterima oleh teman sebaya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini adalah anak sudah mengerti adanya aturan dan tunduk terhadap peraturan, mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain, semakin mandiri, dapat bermain dengan teman sebaya dan memiliki kebutuhan besar untuk diterima oleh teman sebaya.

5. Pola Perilaku Sosial

Pada masa kanak-kanak awal dapat diamati terdapat pola perilaku sosial yang muncul pada anak prasekolah. Hurlock (1980: 118) secara spesifik mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- a. Meniru

Perilaku meniru dilakukan agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat anak kagumi.

- b. Persaingan

Persaingan merupakan keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan oranglain. Persaingan ini biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Ini di mulai di rumah dan kemudian berkembang dalam bermain dengan anak di luar rumah.

c. Kerjasama

Pada akhir tahun ketiga bermain kooperatif dan kegiatan bermain kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan bermain dengan anak lain.

d. Simpati

Karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.

e. Empati

Seperti halnya simpati, empati juga membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang-orang lain tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan membayangkan diri sendiri ditempat oranglain. Relatif hanya ada sedikit anak yang mampu melakukan ini sampai awal masa kanak-kanak berakhir.

f. Dukungan sosial

Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang dewasa. Anak beranggapan

bahwa perilaku nakal dan perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebaya.

g. Membagi

Dari pengalaman bersama orang-orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat mementingkan diri sendiri berubah menjadi sifat murah hati.

h. Perilaku akrab

Anak yang pada waktu bayi memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat dan personal dengan oranglain berangsur-angsur memberikan kasih sayang kepada oranglain di luar rumah, seperti guru taman indria atau benda-benda mati seperti mainan kegemarannya atau bahkan selimut. Benda-benda ini disebut dengan obyek kesayangan.

Pada penelitian ini difokuskan pada pola perilaku sosial anak usia dini yaitu kerjasama.

B. Tinjauan Tentang Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

1. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama (Saputra dan Rudyanto, 2005: 39). Kerjasama ini dimaknai sebagai sifat ketergantungan insan/ kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain, kegiatan ini memunculkan hubungan timbal balik positif untuk mencapai tujuan yang sama, dan ingin dicapai secara bersama-sama.

Yusuf (2004: 125) mendefinisikan kerjasama sebagai sikap mau bekerjasama dengan kelompok. Hampir sama dengan pendapat tersebut Poerwadarminta (2002: 492) secara singkat menyatakan bahwa kerjasama merupakan perbuatan bantu-membantu yang dilakukan secara bersama-sama.

Tillman dan Hsu (2000: 118) menyatakan bahwa kerjasama berarti semua orang saling membantu untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dengan sabar dan sepuh hati, agar tujuan yang dicita-citakan bersama dapat terwujud.

Hurlock (1978: 268) menjelaskan bahwa kerjasama merupakan kemampuan bekerjasama dengan orang lain untuk memperoleh suatu imbalan bersama. Kerjasama dapat dilihat ketika sekelompok orang melakukan tugas secara bersama-sama dan ditandai dengan adanya interaksi positif seperti kegiatan saling membantu dan saling berbagi untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan berbagai pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan aktivitas bekerja secara bersama-sama di dalam sebuah kelompok yang membutuhkan hubungan timbal balik positif diantara anggota kelompok untuk mencapai tujuan yang dicita-citakan bersama.

2. Syarat-syarat Kerja sama

Pencapaian kerjasama menuntut persyaratan tertentu yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Saputra dan Rudyanto (2005: 40) menjelaskan syarat-syarat tercapainya kerjasama sebagai berikut:

a. Kepentingan yang sama

Kerjasama akan terwujud apabila setiap komponen anggota memiliki kepentingan yang sama yang ingin dicapai.

b. Keadilan

Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan. Artinya setiap orang memiliki kesempatan yang sama dalam melaksanakan kegiatan bersama dan akan memperoleh imbalan yang setimpal sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama.

c. Saling mengerti

Kerjasama harus dilandasi perasaan saling mengerti dan memahami kepentingan setiap orang yang terlibat dalam kegiatan bersama yang dilakukan.

d. Tujuan yang sama

Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan yang sama tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang yang terikat dalam suatu kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok.

e. Saling membantu

Kerjasama merupakan dasar keberhasilan dalam mencapai tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi apabila setiap orang dalam kelompok bersedia saling membantu sesama anggota kelompok untuk mencapai tujuan tersebut.

f. Saling melayani

Kesediaan saling melayani juga merupakan syarat terjadinya kerjasama, dimana masing-masing anggota bersedia saling melayani kepentingan anggota lain. Sehingga akan terjadi keselarasan distribusi kegiatan.

g. Tanggung jawab

Kerjasama merupakan wujud dari tanggung jawab tiap-tiap orang yang terlibat dalam kelompok. Apabila ada salah satu anggota kelompok yang tidak bertanggung jawab, maka akan mempengaruhi pencapaian tujuan kelompok tersebut.

h. Penghargaan

Hal yang sangat penting dalam kerjasama adalah keinginan untuk saling menghargai sesama anggota kelompok. Saling menghargai akan membuat semua pekerjaan yang dilakukan menjadi menyenangkan.

i. Kompromi

Kompromi merupakan unsur yang penting untuk melandasi kapan suatu kegiatan akan diselesaikan. Karena kerjasama merupakan gabungan kerja dari tiap-tiap orang yang tergabung dalam suatu kelompok, dan cara kerja tiap-tiap orang berbeda-beda, ada yang cepat adapula yang lambat. Sehingga dibutuhkan kompromi yang matang terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan bersama.

Berdasarkan syarat-syarat kerjasama yang meliputi adanya kepentingan yang sama, keadilan, saling mengerti, tujuan yang sama, saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, penghargaan dan kompromi. Peneliti merumuskan syarat-syarat terjadinya kerjasama di dalam penelitian ini menggunakan aspek sebagai berikut :

- 1) Keadilan
- 2) Saling membantu
- 3) Tanggung jawab
- 4) Saling menghargai

3. Tahap-tahap Kerjasama

Tahap-tahap kerjasama menjadi langkah keberlangsungan dari suatu wujud kebersamaan. Saputra dan Rudyanto (2005: 43) menjelaskan tahap-tahap kerjasama sebagai berikut:

- a. Bekerja sendiri
Pada tahap ini seseorang memerlukan waktu dan proses untuk mengenal dirinya sendiri. Siapa dia, bagaimana potensinya, apa yang mampu dilakukan dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Pemahaman tentang diri sendiri akan membantu penentuan dengan siapa dapat bekerjasama, pada bidang apa, berapa lama dan dalam kondisi yang bagaimana.
- b. Mengamati dan mengenal lingkungan
Mengetahui lingkungan tempat kerjasama merupakan cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.
- c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri
Pada tahap ini berdasarkan analisis pada poin 1 dan 2, ketertarikan untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian. Hal ini penting mengingat manusianya yang terlibat dalam kerjasama yang akan terjadi terdiri dari orang yang heterogen dalam hal kepribadian, kemampuan intelektual, dan akses terhadap sumberdaya.
- d. Terbuka untuk memberi dan menerima
Kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Keakuan diri harus dikikis, atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan dapat berlangsung.

Berdasarkan penjelasan tahap-tahap kerjasama di atas dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap kerjasama meliputi bekerja sendiri, mengamati dan mengenal lingkungan, merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri dan terbuka untuk memberi dan menerima.

4. Manfaat Kerjasama Untuk Anak Usia Dini

Saputra dan Rudyanto (2005: 51) menjelaskan beberapa manfaat dari kemampuan kerjasama apabila dimiliki anak usia dini. Manfaat kemampuan kerjasama untuk anak usia dini tersebut dapat dijelaskan melalui penjelasan sebagai berikut:

- a. Anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya.
- b. Anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuan.
- c. Anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya.
- d. Anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan.
- e. Anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Selanjutnya menurut Masitoh, dkk (2007: 7.25) kerjasama memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Meningkatkan perasaan dan harga diri yang positif serta meningkatkan keterampilan sosial anak.
- b. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengerjakan tugas kelompok.
- c. Meningkatkan toleransi diantara anak.
- d. Meningkatkan kemampuan berbicara, mengambil prakarsa, membuat pilihan, dan mengembangkan kebiasaan belajar sepanjang hayat.

5. Cara Mengajarkan Kerjasama pada Anak

Menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk. (2007: 20-22) terdapat cara-cara atau langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama pada diri anak. Cara-cara yang dapat dilakukan guru adalah sebagai berikut :

a. Mengenalkan permainan yang bersifat kerja sama

Guru dapat mengenalkan anak mengenai permainan yang melibatkan 4-10 anak. Misalnya sepak bola, menyusun balok, bakiak, estafet, dan ular naga. Kegiatan bisa dikompetisikan, yang paling cepat menyelesaikan permainan adalah kelompok pemenang. Dalam menyelesaikan tugas, tiap-tiap anak dalam masing-masing kelompok harus berinteraksi dan bekerja sama, hal ini juga akan mengurangi egosentrisme anak.

b. Mengenalkan nilai kasih sayang

Melalui kejadian di dalam kelas, guru dapat mengajarkan nilai kasih sayang ini, misalnya ketika pada suatu hari ada anak yang tidak berangkat sekolah, guru menanyakan pada anak-anak kenapa anak tersebut tidak berangkat? Jika ada yang mengetahui sakit, maka ajak anak untuk berdoa bersama untuk kesembuhannya. Lalu setelah pulang sekolah, bisa mengajak anak untuk menengoknya sekedar menanyakan keadaan.

c. Mengenalkan sikap gotong royong

Guru dapat mengenalkan sikap gotong royong ini salah satunya dengan mengajak anak mempersiapkan suatu *event* di sekolah. Misalnya saat kegiatan memperingati hari kemerdekaan. Anak-anak diberikan tugas untuk menghias ruangan. Ada anak yang membuat hiasan lewat menggunting, adapula yang

meronce dan menempel. Setelah kegiatan menghias ruangan selesai, guru dapat mengapresiasi hasil kerja anak dengan pujian pada semua anak karena sudah menyelesaikan tugasnya masing-masing dengan baik. Penguatan positif ini akan mendorong anak mau mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

d. Mengajarkan anak untuk berbagi

Pada umumnya anak-anak suka berebut apa saja baik di dalam maupun di luar kelas, terutama mainan. Guru bisa mengajarkan anak untuk berbagi melalui pesan, misalnya sebelum kegiatan bermain dimulai, guru dan anak membuat kesepakatan bahwa mereka boleh bermain asal tidak berebut dan mau berbagi.

e. Mendorong anak untuk membantu orang lain

Guru dapat mengajarkan anak untuk membantu orang lain melalui kegiatan sehari-hari di dalam kelas. Misalnya saat kegiatan bermain balok, guru dapat mengajak anak untuk membantu mengambil dan mengembalikan balok pada tempatnya.

f. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain

Guru dapat mengenalkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain melalui sejumlah peristiwa di kelas. Misalnya ketika ada anak yang jatuh, guru langsung mencontohkan untuk menolong.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa cara-cara yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan kemampuan kerjasama pada diri anak dapat dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu mengenalkan permainan kelompok, mengenalkan kasih sayang, mengenalkan sikap gotong royong, mengajarkan anak

untuk berbagi, mendorong anak untuk membantu, dan mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain.

C. Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Aktivitas bermain yang dilakukan anak sama halnya dengan aktivitas bekerja yang dilakukan orang dewasa dalam kehidupan. Sehingga dapat diartikan bahwa bermain merupakan pekerjaan anak. Papalia (2001) dalam Rasyid, dkk. (2009: 77) menjelaskan bahwa bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan *business*.

Hurlock (1978: 320) mendefinisikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan kegiatan yang sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Bettelheim dalam Hurlock (1978: 320) mengartikan bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Kamtini dan Tanjung (2005: 48) mendefinisikan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara sendirian maupun berkelompok baik menggunakan alat atau tanpa alat, dengan perasaan yang gembira.

Lebih lanjut Freeman dalam Rasyid, dkk (2009: 80) memaknai bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Dalam penelitian ini permainan yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan membantu anak mencapai perkembangan sosial yang optimal, khususnya dalam kemampuan kerjasama.

2. Manfaat Bermain

Montolalu (2007: 1.18) menyatakan bahwa bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi anak-anak yaitu sebagai berikut :

a. Bermain memicu kreativitas

Lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan memicu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan alat atau tanpa alat, mereka menjadi lebih kreatif.

b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak

Bermain memberikan kontribusi pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan menuju berbagai pengalaman yang memperkaya cara berpikir mereka.

c. Bermain bermanfaat menaggulangi konflik

Pada usia TK tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka.

Melalui bermain secara berkelompok besar maupun berkelompok kecil dapat mengarahkan anak-anak yang asosial dan egoistis menjadi makhluk-makhluk sosial.

d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati

Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang mengidentifikasi atau merasa dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran dan sikap yang sama dengan orang lain atau kelompok lain. Melalui bermain anak belajar menempatkan dirinya dan perasaannya, pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa. Misalnya melalui bermain sandiwara boneka.

e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra

Banyak jenis permainan untuk mengasah ketajaman pancaindra anak. Melalui bermain anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang terjadi disekitarnya.

f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan)

Anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah, konflik dan kecemasannya. Para ahli ilmu jiwa mendapat ilham untuk menggunakan bermain sebagai alat untuk diagnosa mengobati anak yang bermasalah, yang dikenal di kalangan para ahli dengan terapi bermain. Namun yang dapat melakukan terapi ini hanyalah orang yang memiliki keahlian khusus.

g. Bermain itu melakukan penemuan

Anak yang sedang bermain seperti sedang menemukan penemuan-penemuan setiap waktu. Penemuan tersebut bisa saja kebetulan misalnya ketika bermain di bak anak menemukan bahwa jumlah air yang sama dapat mengisi tiga wadah yang sama besar dan lain sebagainya.

Selanjutnya Ismail (2006: 18) mengemukakan bahwa bermain memiliki manfaat positif bagi anak yaitu :

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat.

Dalam suasana permainan anak saling mengenal satu sama lain, saling menghargai, dan perlahan-lahan timbul rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial

- b. Untuk mengenal kekuatan sendiri.

Anak-anak yang terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan dan sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

- c. Untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya.

Jika anak laki-laki dan anak perempuan diberikan bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, kain perca, gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda.

- d. Dapat melatih untuk menempa emosi.

Ketika bermain seorang anak akan mengalami bermacam-macam emosi, ada perasaan senang, ada perasaan kecewa. Hal ini yang akan menjadi pengalaman emosi bagi anak.

- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan.

Suasana kegembiraan dalam permainan akan menjauhkan diri anak dari perasaan-perasaan rendah, misalnya dengki, rasa iri hati, dan sebagainya.

- f. Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Anak-anak mentaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran agar menjaga tingkat permainan tetap tinggi.

Manfaat bermain dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial yaitu mampu bekerjasama.

3. Tahapan Perkembangan Bermain Sosial

Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak menurut Parten (1932) dalam Ismail (2006: 32) adalah sebagai berikut:

- a. *Unoccpied Play* (*bermain tidak sibuk*)

Mengamati kegiatan orang lain. Bermain dengan tubuhnya, naik turun tangga, berjalan ke sana ke mari tanpa tujuan, bila tidak ada hal yang menarik perhatian.

- b. *Solitaire Play* (*bermain sendiri*)

Bermain sendiri dan tidak terlibat dengan anak lain. Bermain dengan mainannya sendiri merupakan tujuannya.

- c. *Onlookers Play* (*penonton atau pengamat*)

Mengamati, bertanya dan berbicara dengan anak lain tetapi tidak ikut main. Berdiri dari kejauhan untuk melihat dan mendengarkan anak-anak lain bermain atau bercakap-cakap.

d. *Parallel Play* (bermain paralel)

Bermain berdampingan atau berdekatan dengan anak lain menggunakan alat, tetapi bermain sendiri. Tidak menggunakan alat-alat bersama, hanya berdampingan dengan anak lain, tidak bermain dengannya.

e. *Associative Play* (permainan bersama)

Bermain dengan anak (anak-anak lain) dengan jenis permainan yang sama. Terjadi percakapan dan tanya jawab serta saling meminjam alat permainan yang sama, tetapi tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya dalam kegiatan menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, saling berbagi pensil warna, ada interaksi diantara mereka namun sebenarnya kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri.

f. *Cooperative Play* (permainan kerjasama)

Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai tujuan tertentu. Kegiatan seperti ini biasanya tampak pada anak usia lima tahun, akan tetapi perkembangannya tergantung pada latar belakang orangtua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan kepada anak agar anak mau bergaul dengan teman sebayanya. Misalnya dalam permainan drama dan permainan konstruktif.

Tahap perkembangan bermain sosial di dalam penelitian ini difokuskan pada tahap perkembangan bermain sosial *cooperative play*, dimana tahap ini mulai terlihat pada anak usia 5 tahun. Jenis permainan kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif.

4. Pengertian Permainan Konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya. Pada mulanya bermain konstruktif adalah reproduktif. Anak mereproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media massa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya di rumah atau kemah Indian yang dilihatnya dalam buku atau melalui layar televisi. (Hurlock, 1978: 330).

Hartati (2005: 119) menyatakan bahwa dalam bermain konstruktif seorang anak menciptakan, membangun bangunan, atau memecahkan persoalan. Ketika bermain konstruktif anak mulai menggunakan proses intelektual. Ia mulai menggunakan simbol untuk mempresentasikan objek, ide, atau proses. Ia harus mengenali dan mengingat kembali informasi yang lalu (ingatan). Ia harus menciptakan dalam pikirannya, kemudian membangunnya dalam kenyataan.

Sumanto (2005: 83) menyatakan bahwa bermain konstruktif yaitu kegiatan bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berpikir secara imajinatif sehingga pikirannya menjadi lebih berdaya

Ismail (2006: 49) menjelaskan bahwa bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya

tertentu. Kegiatan yang termasuk dalam kategori bermain konstruktif yaitu, menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, merakit kepingan kayu atau plastik (seperti *Lego*, *Duplo*, *Brick*, dan lain-lain) menjadi bentuk tertentu.

Dalam penelitian ini permainan konstruktif yang dimaksud adalah kegiatan bermain membentuk atau menyusun sesuatu menjadi hasil karya yang dilakukan anak secara bersama-sama dengan teman sekelompok.

5. Macam-macam Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif terdiri dari beberapa macam, diataranya yang dikemukakan oleh Hurlock, (1980: 122) yaitu sebagai berikut:

Pada masa kanak-kanak awal anak-anak membuat bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian konstruksi yang dilihat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya Tedjasaputra (2007: 57) menjelaskan macam-macam permainan konstruktif yaitu sebagai berikut:

a. Menggambar

Menggambar suatu obyek yang dilihat dan dibayangkan ke dalam kertas merupakan permainan konstruktif karena memiliki ciri permainan konstruktif yaitu reproduktif.

b. Lilin mainan atau *play dough*

Play dough adalah salah satu jenis permainan konstruktif. Permainan ini merupakan permainan menciptakan bentuk dari bahan lilin mainan maupun

play dough. Hurlock (1978: 330) menyatakan bahwa permainan konstruktif memiliki berbagai manfaat, khususnya dalam mendukung anak dalam proses sosialisasi. Ketika anak melakukan permainan konstruktif bersama dengan teman-temannya, anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama dalam membangun atau membentuk sesuatu. Anak juga akan belajar menghargai hasil karya yang telah dibuat oleh temannya. Selain itu, ketika anak sedang sendirian dalam melakukan permainan konstruktif, anak akan mendapatkan kegembiraan dan merasa terhibur.

c. Menggunting

Menggunting merupakan kegiatan menggunting obyek berupa gambar yang telah dibuat sendiri maupun menggunting pola yang telah disiapkan guru. Kegiatan ini membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan.

d. Menempel

Menempel merupakan kelanjutan dari proses menggunting, yaitu menempelkan obyek yang telah digunting ke dalam kertas dengan tepat.

e. *Puzzle*

Permainan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh seperti semula. Permainan ini merupakan permainan membongkar pasang yang mengasah daya ingat.

f. Balok

Permainan ini merupakan permainan menyusun berbagai bentuk balok menjadi bentuk tertentu. Misalnya membangun jembatan, rumah, gedung, terowongan,

dan lain sebagainya sesuai dengan imajinasi anak. Anak akan senang ketika membangun sesuatu menggunakan balok.

g. Lego

Hampir sama seperti balok, cara bermain lego juga menyusun kepingan lego menjadi bentuk tertentu. Perbedaannya hanya bahan yang digunakan, lego terbuat dari bahan plastik dan balok dari potongan kayu.

Permainan konstruktif yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *play dough*. Permainan ini merupakan permainan menciptakan bentuk menggunakan bahan *play dough*. Salah satu manfaat dari permainan konstruktif yaitu *play dough* adalah mendukung anak dalam proses sosialisasi. Ketika anak melakukan permainan ini bersama dengan teman-temannya anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama dalam membentuk sesuatu. Anak juga akan belajar menghargai hasil karya yang telah dibuat oleh temannya. Dalam penelitian ini anak dikondisikan untuk melakukan permainan *play dough* secara bersama-sama dengan teman sekelompoknya.

6. Manfaat Permainan Konstruktif

Manfaat permainan konstruktif disampaikan oleh Hurlock (1978: 330) yaitu sebagai berikut:

Permainan konstruktif turut menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi. Saat anak sedang sendirian anak akan memperoleh kegembiraan ketika membuat sesuatu dari permainan konstruktif, mereka akan mampu menghibur diri mereka sendiri apabila tidak ada teman bermain. Selanjutnya anak akan belajar bersikap sosial jika mereka membangun sesuatu bersama dengan teman bermainnya melalui bekerjasama dan menghargai prestasinya. Bermain konstruktif juga merangsang kreativitas.

Permainan konstruktif memiliki berbagai manfaat, khususnya dalam mendukung anak dalam proses sosialisasi. Ketika anak melakukan permainan konstruktif bersama dengan teman-temannya, anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama dalam membangun sesuatu. Anak juga akan belajar menghargai hasil karya yang telah dibuat oleh temannya. Selain itu, ketika anak sedang sedirian dalam melakukan permainan konstruktif, anak akan mendapatkan kegembiraan dan merasa terhibur. Permainan konstruktif juga dapat merangsang kreativitas anak ketika membangun sesuatu menggunakan alat permainan konstruktif. Manfaat permainan konstruktif di dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak yaitu kemampuan anak bekerjasama dengan teman sekelompoknya.

D. Tinjauan Tentang Karakteristik Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun

David, dkk. (1984) dalam Suyanto (2005: 149) mengidentifikasi empat elemen dasar yang mencirikan kemampuan kerjasama pada anak 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

- a. Adanya saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama.
- b. Adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok.
- c. Tiap-tiap anak memiliki tanggungjawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan.
- d. Penggunaan yang tepat dari kemampuan interpersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak.

Selanjutnya menurut Morrison (2012: 152) karakteristik kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Adanya interaksi antara teman sebaya.

- b. Anak menunjukkan respons simpatik kepada teman yang membutuhkan bantuan.
- c. Anak menunjukkan sikap berbagi alat permainan dengan teman.
- d. Anak menunjukkan sikap berdiskusi saat bekerja, bermain atau menyelesaikan konflik dengan teman.
- e. Anak menunjukkan sikap mau menunggu giliran dalam permainan atau menggunakan materi.
- f. Anak mau menerima bimbingan atau bantuan dari teman.

Berdasarkan karakteristik kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun adalah adanya interaksi antara anak dengan anak lain saat melakukan kegiatan, anak menunjukkan respon terhadap teman yang membutuhkan bantuan, anak menunjukkan sikap mau berbagi alat permainan, anak menunjukkan sikap mau menunggu giliran dalam permainan dan anak mau menerima bantuan atau bimbingan dari teman.

E. Kerangka Berpikir

Anak usia dini memasuki masa peka yang sangat potensial untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Saat memasuki masa peka, anak usia dini akan mudah menyerap berbagai pengetahuan dan informasi yang diberikan kepadanya. Pengetahuan dan informasi dapat diperoleh anak melalui proses pendidikan anak usia dini di sekolah.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang dikembangkan meliputi fisik-

motorik, intelektual, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting, dimana perkembangan sosial merupakan proses belajar, proses penyesuaian diri individu terhadap aturan-aturan dan nilai-nilai yang dianut di dalam masyarakat agar dapat diterima sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut.

Kemampuan sosial seorang anak perlu dikembangkan karena menyangkut hubungan anak dengan anak lain, anak dengan kelompok dan menyangkut diterimanya anak sebagai bagian dari kelompoknya. Seorang anak harus memiliki kemampuan bekerjasama dengan anak lain agar dapat diterima di dalam kelompoknya.

Ditinjau dari ranah psikososial anak usia dini termasuk dalam tahapan *Initiative vs Guilt* dimana pada tahap ini anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya. Anak harus mulai menunjukkan sikap inisiatif dan bertanggungjawab terhadap apa yang dilakukan dengan cara anak belajar lepas dari ketergantungan terhadap kedua orangtuanya, dan belajar menjalin interaksi dengan teman sebaya serta menekan perasaan egosentrisnya untuk dapat membaur bermain bekerjasama dengan kelompoknya.

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Bermain dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi anak, terutama bagi pengalaman sosial anak. Salah satu tahapan bermain sosial anak adalah *cooperative play* (permainan kerjasama). Permainan ini ditandai dengan adanya

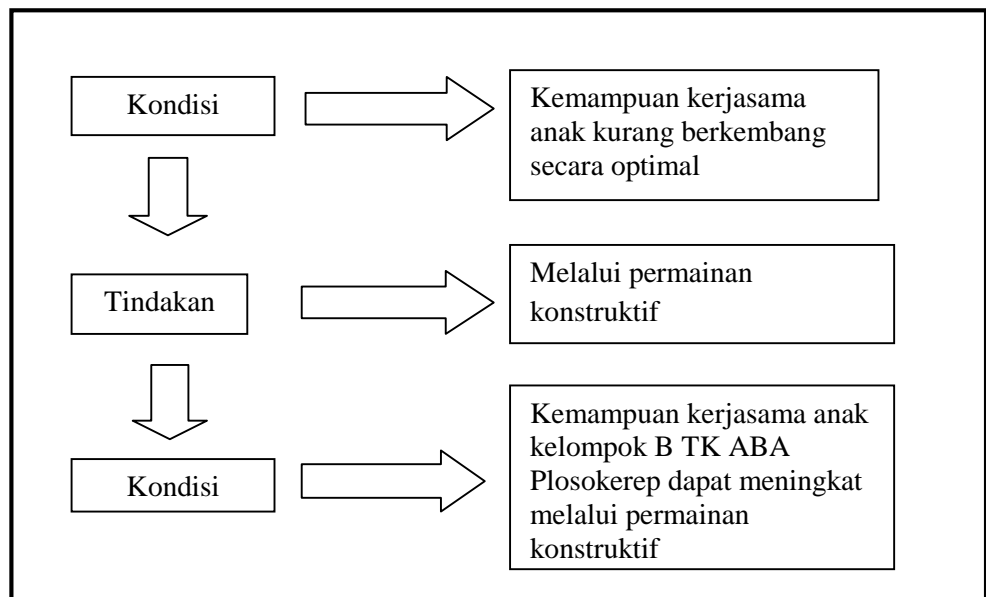
kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan. Misalnya dalam permainan drama dan permainan konstruktif. Hal ini menunjukkan bahwa anak TK sudah mampu bermain secara berkelompok, dapat bekerjasama di dalam kelompok dan saling membantu antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan konstruktif merupakan salah satu bentuk dari permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan konstruktif merupakan permainan membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu menggunakan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan *lego*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, membuat bentuk binatang dari *play dough*, dan sebagainya.

Permainan konstruktif merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Permainan konstruktif memiliki berbagai manfaat, khususnya dalam mendukung anak dalam proses sosialisasi. Ketika anak melakukan permainan konstruktif bersama dengan teman-temannya, anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama dalam membangun sesuatu. Anak juga akan belajar menghargai hasil karya yang telah dibuat oleh temannya.

Play dough termasuk dalam permainan konstruktif, apabila anak-anak melakukan permainan ini secara bersama-sama atau berkelompok maka anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama membentuk sesuatu menggunakan adonan *play dough*. Sehingga permainan *play dough* dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, berikut ini kerangka pikir yang dapat digambarkan melalui Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka berpikir

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam tindakan ini adalah “Permainan Konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK ABA Plosokerep”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sanjaya (2013: 26) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun melakukan kolaborasi atau bekerjasama dengan teman sejawat guru kelompok B TK ABA Plosokerep. Guru berperan sebagai pengamat sekaligus mengajar di dalam kelas dan teman sejawat berperan sebagai kolaborator yang berperan sebagai pengamat. Kolaborator dan peneliti berdiskusi untuk menyamakan pemahaman tentang permasalahan yang terjadi, pengambilan keputusan, dan menghasilkan kesamaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Kegiatan penelitian ini meliputi : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah 15 anak kelompok B TK ABA Plosokerep yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki tahun ajaran 2016/2017.

Berikut ini adalah daftar anak kelompok B TK ABA Plosokerep tahun ajaran 2016/2017:

Tabel 1. Tabel Subyek Penelitian

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	Ltf	Laki-laki	6 tahun
2.	Ayb	Laki-laki	6 tahun
3.	Azk	Laki-laki	6 tahun
4.	Ygi	Laki-laki	6 tahun
5.	Spt	Laki-laki	6 tahun
6.	Kvn	Laki-laki	6 tahun
7.	Tfq	Laki-laki	6 tahun
8.	Lrs	Perempuan	6 tahun
9.	Nn	Perempuan	6 tahun
10.	Sfr	Perempuan	6 tahun
11.	Int	Perempuan	6 tahun
12.	Aly	Perempuan	6 tahun
13.	Brl	Perempuan	6 tahun
14.	Dw	Perempuan	6 tahun
15.	Dl	Perempuan	6 tahun

C. Setting Penelitian

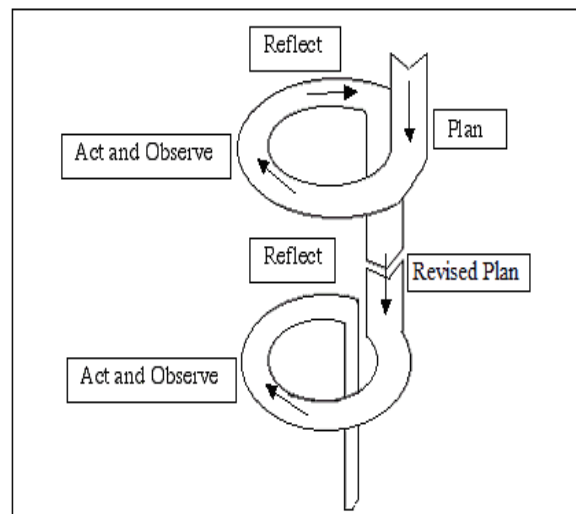
Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok B TK ABA Plosokerep yang beralamat di Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Oktober-November 2016.

D. Tahap Penelitian

Tahap penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan dari model Kemmis dan Mc Taggart dalam Aqib, dkk (2011: 16)

tahap penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat tahap yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan/observasi dan tahap refleksi.

Penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dapat dijelaskan dalam gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan
Sumber Zainal Aqib, dkk (2011: 16)

Dalam penelitian ini terdapat 3 tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan dan Pengamatan, (3) Refleksi. Dengan demikian satu siklus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dari perencanaan hingga refleksi atau evaluasi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan

Arikunto (2007: 18) menyatakan bahwa dalam tahap perencanaan peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk

membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Selanjutnya Sanjaya (2013: 78) menyatakan dalam tahap perencanaan disusun perencanaan pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran. Perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti dibantu guru merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang terjadi di TK ABA Plosokerep berdasarkan pengamatan awal. Perencanaan merupakan langkah awal setelah memperoleh gambaran umum tentang kondisi, situasi dan lingkungan sekitar sekolah. Menentukan alternatif pemecahan masalah berupa kegiatan pembelajaran menggunakan metode atau media tertentu. Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- 1) Membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan membuat skenario proses pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran klasikal. RPPH berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan sarana yang akan digunakan untuk mendukung terlaksananya tindakan. Sarana yang dimaksud berupa media pembelajaran, alat dan bahan yang akan digunakan dan lembar kerja anak (LKA). Berkaitan dengan penelitian tindakan ini media pembelajaran yang digunakan adalah alat-alat permainan konstruktif.
- 3) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan dan pengamatan

Sanjaya (2013: 79) menyatakan bahwa pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun, dan pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kelemahan dan kekuatan guru dalam melaksanakan tindakan.

Guru melaksanakan tindakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat dan memperhatikan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua hal yang terjadi selama tindakan berlangsung. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi serta mengamati secara cermat pelaksanaan tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar anak guna memperoleh data yang akurat guna perbaikan siklus berikutnya.

c. Refleksi

Sanjaya (2013: 80) menyatakan bahwa tahap refleksi merupakan aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan kolaborator. Dari hasil refleksi, guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat menjadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.

Tahapan refleksi adalah tahapan dimana guru sebagai pelaksana tindakan melakukan diskusi dengan kolaborator mengenai implementasi rancangan tindakan. Kegiatan ini merupakan pengkajian terhadap data yang diperoleh dan selanjutnya melakukan evaluasi untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya.

Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap tindakan yang dilakukan.

E. Metode Pengumpulan Data

Sanjaya (2013: 85) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah berbagai cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Alat-alat yang dapat digunakan di dalam penelitian tindakan seperti observasi, wawancara, tes, catatan harian dan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

1. Metode Observasi

Sanjaya (2013: 86) menyatakan bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Dilihat dari persiapan maupaun cara pelaksanaannya observasi bisa bersifat sistematis dan insidental. Dalam observasi yang sistematis, sebelum pelaksanaannya dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan baik mengenai aspek-aspek yang diamati, waktu observasi, maupun alat yang digunakan. Sedangkan observasi insidental dapat dilakukan kapan saja tanpa perencanaan yang sistematis. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi sistematis dengan lembar observasi yang berisi tentang poin-poin indikator yang menjadi acuan pada saat penelitian.

Berdasarkan syarat-syarat terjadinya kerjasama peneliti mengamati kemampuan kerjasama anak dalam melakukan permainan konstruktif meliputi

aspek adanya keadilan, adanya kegiatan saling membantu, adanya tanggung jawab, dan adanya saling menghargai.

Berikut ini adalah kisi-kisi observasi kemampuan kerjasama yang dapat dijelaskan melalui Tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi observasi kemampuan kerjasama

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan Sosial	Kemampuan Kerjasama	Keadilan	Keadilan dalam berbagi tugas berarti terdapat pembagian tugas yang jelas untuk masing-masing anak.
			Keadilan berarti setiap anggota mendapatkan kesempatan yang sama dalam berkontribusi dalam melakukan kegiatan.
		Saling membantu	Saling membantu berarti memberikan bantuan kepada teman yang membutuhkan bantuan.
			Saling membantu berarti mau menerima bantuan dari teman ketika mengalami kesulitan.
			Saling membantu berarti mau mengingatkan teman yang melakukan kesalahan.
		Tanggung jawab	Menjaga barang-barang (seperti mengembalikan sesuatu pada tempatnya).
			Bersungguh-sungguh melakukan pekerjaan.
			Merawat barang-barang (tidak membiarkan sesuatu menjadi rusak, kotor).
		Saling menghargai	Bersedia mendengarkan teman, seperti mendengarkan saran dari teman.
			Memperlakukan teman dengan baik, seperti tidak pilih-pilih teman.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto, atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti (Widodo, 2012: 61). Di dalam

penelitian ini peneliti mendokumentasikan kegiatan anak yang sedang melakukan permainan konstruktif yang berupa foto-foto dan rekaman video. Foto-foto dan rekaman video tersebut berfungsi untuk merekam kejadian penting saat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak saat melakukan permainan konstruktif.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sanjaya (2013: 84) instrumen pengumpulan data adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda ada atau tidak adanya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Pada penelitian ini aspek yang akan diobservasi adalah kemampuan kerjasama anak. Lembar observasi terlampir.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sanjaya (2013: 106) analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai

penyusunan laporan. Penelitian ini mengambil subyek Kelompok B TK ABA Plosokerep dengan kisaran usia 5-6 tahun.

Analisis data dalam PTK dapat dilakukan dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru berupa kalimat yang bermakna. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru berupa persentase yang dihitung menggunakan statistik.

Menurut Sanjaya (2013: 106-107) analisis data dapat dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data yaitu kegiatan menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini, guru dan peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis.

2. Penyajian data

Penyajian data yaitu mendeskripsikan data sehingga data yang telah diorganisir jadi bermakna. Mendeskripsikan data dapat dilakukan dalam bentuk naratif, membuat grafik dan menyusunnya dalam bentuk tabel.

Interpretasi skor menggunakan skala psikologi. Menurut Azwar (2016: 145) proses pengukuran atribut psikologi adalah memberikan makna atau interpretasi terhadap skor-skor skala yang bersangkutan. Pada dasarnya,

interpretasi terhadap skor skala psikologis bersifat normatif, artinya makna skor diacukan pada posisi relatif skor terhadap suatu norma (*mean*) skor populasi teoritik sebagai parameter sehingga hasil ukur berupa angka (kuantitatif) dapat diinterpretasikan secara kualitatif. Pada penelitian ini terdapat 10 indikator kemampuan kerjasama. Setiap siklus dilakukan selama 6 hari. Sehingga dapat dirumuskan bahwa skor minimum yang dicapai yaitu $1 \times 6 = 6$ poin. Lalu skor maksimal yang dicapai yaitu $10 \times 6 = 60$ poin. Selisih skor maksimal dan minimal adalah $60 \text{ poin} - 6 \text{ poin} = 54 \text{ poin}$. Standar deviasi diperoleh $54 / 6 = 9$. Serta skor rerata $10 / 2 = 5 \times 6 = 30$ poin.

Kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam 5 kategori jenjang yang mengembangkan dari pengkategorian jenjang (ordinal) menurut Azwar (2016: 147) sebagai berikut :

Sangat baik (SB)	$= \geq 43,6$
Baik (B)	$= 34,6-43,5$
Cukup (C)	$= 25,6-34,5$
Kurang (K)	$= 16,6-25,5$
Sangat Kurang (SK)	$= \leq 16,5$

3. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan pengambilan keputusan yang didukung bukti yang valid dan konsisten. Dalam penelitian ini setelah penyajian data kemudian ditarik kesimpulan dalam bentuk kalimat yang singkat, padat dan bermakna.

H. Indikator Keberhasilan Penelitian

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu meningkatnya kemampuan kerjasama anak di kelompok B TK ABA Plosokerep setelah diadakan penelitian tindakan kelas dibandingkan sebelum diadakannya penelitian berupa peningkatan kemampuan kerjasama yang diperoleh anak. Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam penelitian ini, maka dirumuskan ke dalam indikator kerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan kerjasama anak didik mengalami peningkatan lebih dari 80% dari keseluruhan jumlah anak, yaitu dari 15 anak yang mendapat skor $\geq 43,6$ sebanyak 12 anak.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Plosokerep yang beralamat di dusun Plosokerep, desa Bunder, kecamatan Patuk, kabupaten Gunungkidul. TK ABA Plosokerep berdiri pada tanggal 1 Maret 1978 di bawah naungan yayasan 'Aisyiyah. TK ABA Plosokerep memiliki 2 kelas yakni, kelompok A dan kelompok B, 1 ruang kantor guru, 1 ruang UKS (Unit Kesehatan Sekolah), dan 1 kamar mandi. Letak lokasi TK ABA Plosokerep berada di tengah-tengah perkampungan yang nyaman dan mudah dijangkau oleh warga sekitar. Mayoritas penduduk di sekitar TK ABA Plosokerep berprofesi sebagai buruh dan petani.

Sarana prasarana permainan yang dimiliki TK ABA Plosokerep cukup memadai terdiri dari permainan *indoor* dan permainan *outdoor*. Permainan *indoor* tertata rapi di dalam kelas seperti aneka macam *puzzle*, balok, boneka tangan, lego, berbagai miniatur untuk mengenalkan berbagai macam profesi dan lain sebagainya. Kemudian permainan *outdoor* berada pada halaman sekolah yang terdiri dari bola dunia, perosotan, papan titian, jungkat-jungkit dan tangga setengah lingkaran.

2. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Kerjasama Anak Sebelum Tindakan

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah melakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama anak pada

kegiatan sehari-hari, yaitu saat kegiatan pembelajaran, saat istirahat dan saat bermain. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2016 menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B TK ABA Plosokerep masih rendah dan masih perlu bimbingan, hal ini terlihat dari beberapa hal yang umum terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, saat istirahat dan saat anak-anak sedang bermain.

Saat melakukan observasi kegiatan inti yang dilaksanakan di kelompok B TK ABA Plosokerep adalah mengerjakan LKA, menggambar dan bermain lego. Pada saat mengerjakan LKA, mayoritas anak terlihat sibuk mengerjakan LKA sendiri-sendiri tanpa memperdulikan jika ada temannya yang mengalami kesulitan, meskipun ada beberapa anak yang peduli dan mau membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan.

Selanjutnya saat kegiatan menggambar terlihat bahwa rasa saling menghargai antara anak kelompok B juga masih rendah, terlihat ketika beberapa anak saling mengejek hasil gambaran milik anak lain, begitu pula ketika ada salah satu anak yang ingin meminjam alat tulis, kebanyakan anak tidak mau meminjamkan alat tulis miliknya. Anak-anak kelompok B cenderung memilih-milih teman, biasanya hanya teman yang disukai saja yang akan dipinjami alat tulis.

Ada suatu kejadian dimana salah satu anak kelompok B meminjam alat tulis milik temannya tapi alat tulis tersebut dibawa pulang dan akhirnya hilang. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa rasa tanggung jawab anak kelompok B masih rendah. Begitupun saat mengerjakan tugas, terdapat beberapa anak yang

tidak bersungguh-sungguh dan tidak bertanggung jawab terhadap tugasnya. Mereka berjalan-jalan di dalam kelas dan asyik bermain, dan ketika guru meminta mengumpulkan tugasnya, mereka hanya mengerjakan terburu-buru dan mengumpulkannya.

Selanjutnya saat kegiatan bermain lego, anak-anak terlihat saling berebutan ketika mengambil lego, terlihat hanya ada tiga anak yang berinisiatif bermain lego secara bersama-sama dan saling membantu satu sama lain untuk membangun lego.

Ketika istirahat tiba anak-anak bergegas keluar kelas dan mencuci tangan. Terlihat beberapa anak saling dorong mendorong ketika hendak mencuci tangan. Selanjutnya terdapat anak yang kurang bertanggung jawab dengan tidak menutup keran air setelah selesai digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh skor kemampuan kerjasama anak sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Pra Tindakan

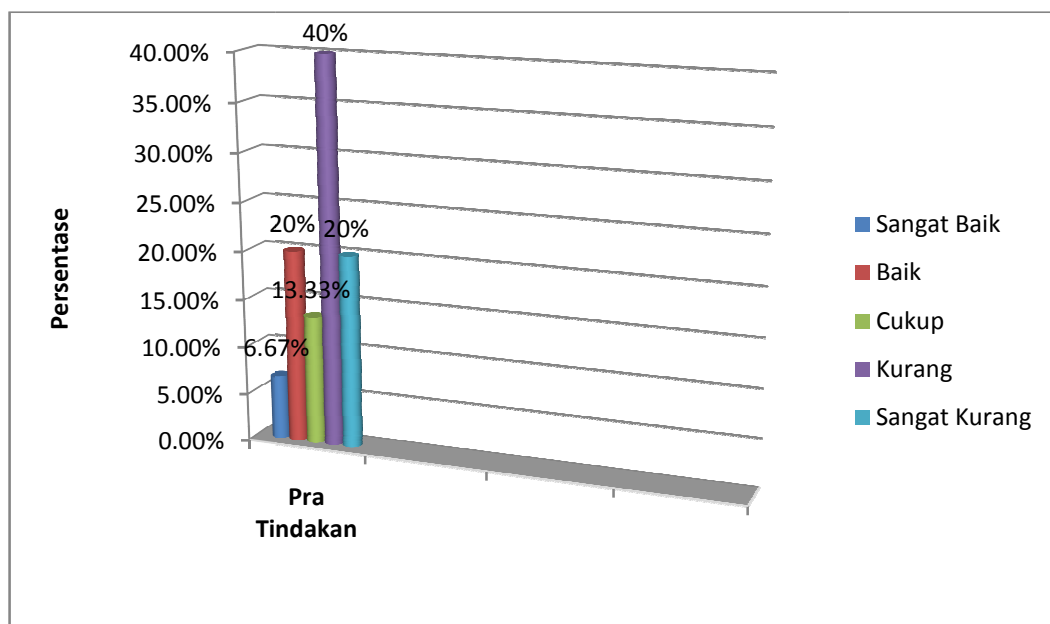
No.	Nama	Pra Tindakan	Keterangan	Keterangan Sangat baik (SB) = $\geq 43,6$ Baik (B) = 34,6-43,5 Cukup (C) = 25,6-34,5 Kurang (K) = 16,6-25,5 Sangat Kurang (SK) = $\leq 16,5$
		Skor		
1.	Ltf	48	SB	
2.	Ayb	36	B	
3.	Azk	30	C	
4.	Ygi	24	K	
5.	Spt	30	C	
6.	Kvn	18	K	
7.	Tfq	36	B	
8.	Lrs	18	K	
9.	Nn	36	B	
10.	Sfr	18	K	
11.	Int	6	SK	
12.	Aly	18	K	
13.	Brl	18	K	

14.	Dw	12	SK
15.	DI	12	SK

Berdasarkan tabel 3. skor awal kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif dapat dilihat bahwa dari 15 anak terdapat 1 anak (6.67%) yang mendapatkan kategori sangat baik, 3 anak (20%) mendapatkan kategori Baik, 2 anak (13.33%) mendapatkan kategori Cukup, 6 anak (40%) mendapatkan kriteria kategori dan 3 anak (20%) mendapatkan kategori Sangat Kurang. Untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Observasi Pra Tindakan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Konstruktif

Kemampuan Kerjasama		
Pra Tindakan		
Kriteria	Jumlah Anak	Persentase (%)
Sangat Baik (SB)	1	6.67
Baik (B)	3	20
Cukup (C)	2	13.33
Kurang (K)	6	40
Sangat Kurang (SK)	3	20
Total	15	100



Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Tindakan

Berdasarkan data yang diperoleh dari 15 anak hanya ada 1 anak kelompok B TK ABA Plosokerep yang mendapatkan kategori Sangat Baik, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum berkembang secara optimal. Kegiatan pra tindakan ini dijadikan acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan selanjutnya guna meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

3. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

a. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada Siklus I terdiri dari, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

1) Tahap perencanaan siklus I

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat meliputi:

a) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di TK yang sudah sesuai dengan program semester dan rencana program pembelajaran mingguan yang diterapkan di TK. Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di laut (gurita). Tema pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di laut (kepiting). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan ketiga adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di laut (kura-kura). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I

pertemuan keempat adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di laut (lobster). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan kelima adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di air tawar (ikan lele). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan keenam adalah binatang, dengan sub tema binatang amfibi (katak).

b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Dalam menyusun rencana program kegiatan harian dilakukan oleh peneliti dengan teman sejawat sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. RPPH disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia kelompok B. Pada siklus I pertemuan pertama kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk gurita secara berkelompok. Pada siklus I pertemuan kedua kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk kepiting secara berkelompok. Pada siklus I pertemuan ketiga kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk kura-kura secara berkelompok. Pada siklus I pertemuan keempat kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk lobster secara berkelompok. Pada siklus I pertemuan kelima kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk ikan lele secara berkelompok. Pada siklus I pertemuan keenam kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk katak secara berkelompok.

c) Menyiapkan alat dan bahan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan teman sejawat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *play dough*. Alat dan bahan yang disiapkan adalah 2 gelas tepung terigu, 2 sendok makan tepung maizena, 1 gelas garam halus, 1 gelas air, 2 sendok makan minyak goreng dan 1 wadah baskom. Kemudian cara membuat adonan *play dough* adalah dengan memasukkan tepung terigu, tepung maizena, dan garam ke dalam baskom. Lalu berikan air sedikit demi sedikit, dan uleni sampai adonan menjadi lembut dan seperti karet. Setelah itu berikan 2 sendok minyak goreng ke dalam adonan, lalu uleni lagi hingga adonan menjadi kalis. Peneliti dan teman sejawat menyiapkan adonan *play dough* 3 resep untuk 3 kelompok setiap harinya selama enam hari atau pada satu siklus.

d) Menyiapkan instrumen penelitian

Peneliti dan teman sejawat mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa *check list* yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dalam melakukan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok.

e) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi.

Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah kamera digital dan kamera *handphone*.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari 6 pertemuan. Pelaksanaan tindakan I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang di laut (gurita). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang di laut (kepiting). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang di laut (kura-kura). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang di laut (lobster). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 21 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang yang hidup di air tawar (ikan lele). Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 22 Oktober 2016, dengan tema binatang, sub tema binatang amphibi (katak). Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan penyambutan selama ± 15 menit, pembukaan ± 30 menit, inti ± 60 menit, istirahat ± 30 menit dan penutup ± 30 menit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

a) Penyambutan (± 15 menit)

Penerapan SOP penyambutan yaitu pada pukul 07.00 guru-guru berdiri dan bersiap di depan pintu masuk untuk menyambut kedatangan anak. Guru-guru memosisikan diri sejajar dengan anak dan mengupayakan kontak mata, berjabat tangan, tersenyum, mengucapkan salam, menyapa nama anak, menanyakan kabar

anak dengan 6 S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun, Sabar). Guru mengekspresikan kasih sayang kepada anak dengan pelukan, usapan tangan, agar anak merasa nyaman. Selanjutnya guru juga mengecek kesehatan anak dengan lemah lembut dan kasih sayang. Apabila ada anak yang kesehatannya tidak wajar maka guru melakukan tindakan yang tepat. Guru mempersilakan anak yang sehat untuk menyimpan barang bawaannya di tempat secara mandiri untuk melatih disiplin pada anak. Selanjutnya guru mempersilakan anak untuk bermain bebas. Setelah itu anak-anak diminta untuk berbaris dan melepaskan sepatu kemudian diletakkan di raknya masing-masing. Terakhir guru mempersilakan anak untuk masuk ke dalam ruangan kelas dengan rapi.

b) Pembukaan (± 30 menit)

Pukul 07.30 anak-anak sudah siap di dalam kelas untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru mengabsen anak-anak dengan nyanyian yang berjudul “aku punya dua mata”. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk bertepuk “jari satu” untuk mengkondisikan anak siap berdoa. Guru juga memantau apakah posisi anak ketika berdoa sudah tepat apa belum, dan mengingatkan anak yang belum melakukan sikap sempurna untuk berdoa.

Selanjutnya guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk melakukan hafalan surat-surat pendek, hafalan doa sehari-hari dan hafalan hadist-hadist. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan berdiskusi dan tanya jawab terkait tema yang digunakan pada hari ini. Kemudian guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain hari ini.

c) Inti (± 30 menit)

Kegiatan Inti terdiri dari empat kegiatan. Kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada penelitian ini adalah bermain *play dough* membentuk binatang secara berkelompok sesuai dengan tema yang digunakan di TK setiap harinya.

Berikut ini gambaran kegiatan yang dilakukan :

Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *play dough* meliputi adonan *play dough* dan alas tempat untuk meletakkan hasil karya. Selanjutnya guru menunjukkan hasil karya yang sudah jadi kepada anak-anak, serta menjelaskan aturan main yang digunakan dalam bermain *play dough* berkelompok. Guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Anak-anak dijelaskan bahwa dalam satu kelompok hanya membuat satu hasil karya. Sehingga anak-anak harus saling bekerjasama saat bermain *play dough* membentuk binatang.

Ketika kegiatan telah selesai guru mengajak anak untuk merapikan alat-alat yang telah selesai digunakan. Kemudian memberikan arahan terhadap perilaku-perilaku yang dilakukan anak saat kegiatan. Apabila terdapat perilaku yang kurang tepat, guru mengajak anak mendiskusikannya dan mengarahkan pada perilaku yang baik.

d) Istirahat (± 30 menit)

Pada pukul 09.00 WIB anak-anak mulai beristirahat. Saat istirahat anak-anak bergegas mencuci tangan, makan bekal, dan bermain bebas.

e) Penutup (\pm 30 menit)

Pukul 09.30 WIB anak-anak diajak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Guru mengkondisikan anak dengan nyanyian dan tepuk. Saat anak sudah tenang, guru menanyakan perasaan anak pada hari ini, apakah senang dengan kegiatan yang telah dilakukan apa tidak. Anak-anak menjawab bahwa anak-anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan. Guru lalu bertanya kepada anak satu persatu, kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan apa yang paling anak sukai.

Setelah selesai, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan memberikan pesan-pesan sebelum pulang. Anak-anak diajak bernyanyi dan tepuk untuk mengkondisikan anak siap untuk berdoa sebelum pulang. Guru memastikan anak-anak telah melakukan sikap sempurna berdoa, baru memulai berdoa. Setelah selesai berdoa guru mengucapkan salam dan meminta anak duduk dengan tenang. Kelompok yang paling tenang akan diminta pulang terlebih dahulu. Kemudian anak-anak berjabat tangan dengan guru dan pulang.

3) Tahap Observasi Siklus I

Observasi pada siklus I dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dibantu teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I masih mengalami berbagai kendala, diantaranya pada hari pertama penelitian banyak anak yang kurang paham mengenai aturan main bermain *play dough* secara berkelompok. Sebab, ini baru pertama kalinya anak-anak melakukan permainan yang membutuhkan kerjasama diantara anggota kelompok yang terlibat. Sehingga ada anak yang hanya diam saja karena tidak mengetahui apa yang harus ia lakukan. Oleh karena itu guru harus memberikan penjelasan berulang kali kepada anak-anak agar anak-anak dapat memahaminya. Guru harus memberikan arahan bahwa anak A membuat apa, anak B membuat apa lalu digabung menjadi satu agar menjadi bentuk yang utuh.

Sehingga anak-anak masih mengerjakan sesuai instruksi dari guru. Namun ada satu anak yaitu Lutfi yang terlihat mampu memimpin teman-teman sekelompoknya. Terlihat Lutfi mengajak anggota kelompoknya untuk berbagi tugas membentuk gurita menggunakan *play dough*. Meskipun ada anggota kelompoknya yang tidak mau ikut bermain yaitu Intan.

Pada siklus pertama pertemuan kedua ini, anak-anak masih berada pada tahap penyesuaian bermain *play dough* secara bersama-sama dengan teman. Sehingga masih terlihat ada anak-anak yang belum memahami cara bekerja di dalam kelompok, terutama dalam hal pembagian tugas. Peran guru dalam memberikan arahan ketika bermain *play dough* masih diperlukan. Saat kegiatan bermain *play dough* sedang berlangsung terlihat ada anak yang mengerjakan, ada pula anak yang bermain-main sendiri. Guru masih harus mengingatkan anak-anak mengenai tanggung jawab akan tugasnya ketika bermain *play dough* secara berkelompok. Selain itu ditemukan masalah lainnya yaitu adonan *play dough*

terlalu lengket sehingga menyebabkan anak-anak mengeluh tangannya menjadi lengket.

Pada siklus pertama pertemuan ketiga, ketika guru membagi anak-anak ke dalam kelompok-kelompok kecil, sebagian besar anak-anak sudah mau bergabung ke dalam kelompoknya. Meskipun masih ada anak yang menolak untuk bergabung dengan teman yang ia tidak sukai. Misalnya Berlin mengatakan bahwa “Aku tidak ingin satu kelompok dengan Intan bu guru, Intan nakal”. Lalu dalam pembagian tugas, anak-anak masih banyak yang berebut bagian tugas. Adapula anak-anak yang mengerjakan tugas yang sama.

Pada siklus pertama pertemuan keempat, ketika anak-anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, semua anak bersedia masuk ke dalam kelompoknya tanpa harus dibujuk oleh guru terlebih dahulu. Kegiatan bermain *play dough* juga berjalan dengan lancar. Anak-anak mendapatkan kesempatan yang sama dalam membentuk hasil karya di dalam kelompoknya. Meskipun masih ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh ketika bermain *play dough* di dalam kelompok. Seperti berjalan-jalan di dalam kelas dan melempar-lempar adonan *play dough*.

Pada siklus pertama pertemuan kelima ini, sebagian besar anak-anak sudah mengerti bahwa mereka mempunyai tugas di dalam kelompoknya. Ketika berada di dalam kelompoknya anak-anak mengatakan, “aku buat apa ya?” mereka tahu bahwa mereka memiliki tanggung jawab di dalam kelompoknya. Selanjutnya, beberapa anak mengeluhkan mengapa adonan *play dough* menempel di tangan dan tidak berwarna. Kegiatan bermain *play dough* berjalan dengan

lancar. Anak-anak mendapatkan kesempatan yang sama dalam membentuk hasil karya di dalam kelompoknya. Meskipun masih ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh ketika bermain *play dough* di dalam kelompok.

Pada siklus pertama pertemuan keenam, kegiatan bermain *play dough* berkelompok berjalan dengan lancar. Anak-anak tidak berebut ketika mengambil adonan *play dough*. Interaksi antara teman sekelompok ketika bermain *play dough* seperti berdiskusi juga sudah muncul. Ada 2 anak yang terlihat dapat memimpin anggota kelompoknya yaitu Lutfi dan Taufiq.

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang telah dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh skor kemampuan kerjasama anak sebagai berikut:

Tabel 5. Skor Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif Pada Siklus I

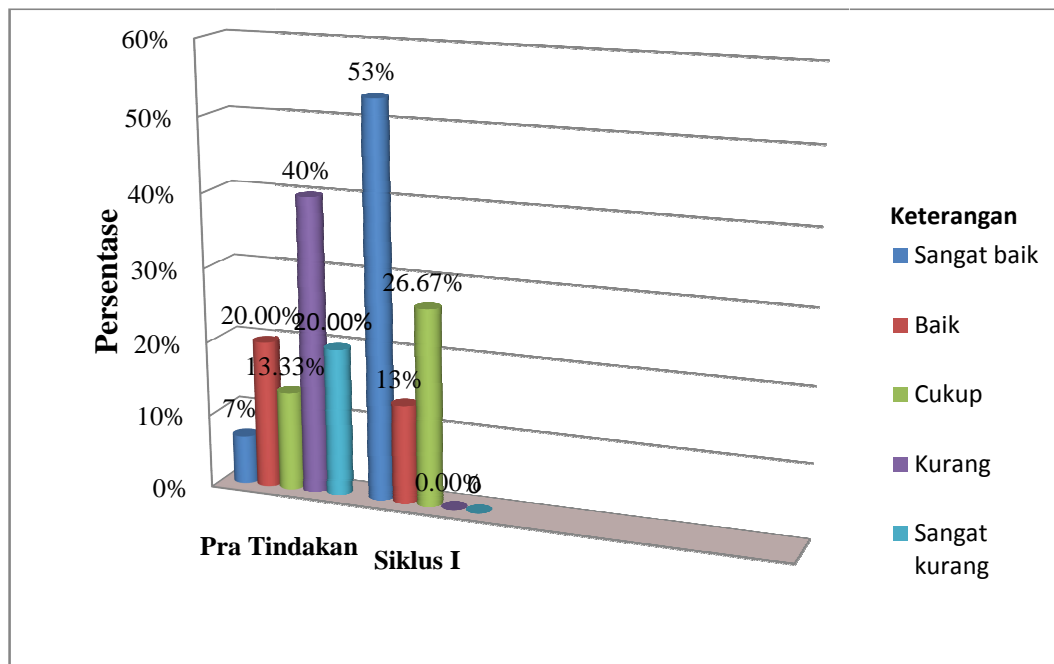
No	Nama	Siklus I						Jumlah Skor	Keterangan
		P1	P2	P3	P4	P5	P6		
1	Lutfi	8	8	8	9	9	9	51	SB
2	Ayub	8	8	8	8	8	8	48	SB
3	Azka	6	8	8	8	8	8	46	SB
4	Yogi	4	5	6	6	6	6	33	C
5	Sapta	4	4	5	5	6	6	30	C
6	Kevin	4	4	6	6	7	8	35	B
7	Taufiq	8	8	8	8	8	8	48	SB
8	Larisa	7	7	8	8	8	8	46	SB
9	Nana	8	8	8	8	8	8	48	SB
10	Safira	6	8	8	8	8	8	46	SB
11	Intan			2	2	2	2	8	SK
12	Auliya	7	7	7	7	8	7	43	B
13	Berlin	5	5	6	5	6	7	34	C
14	Dewi	4	5	5	5	5	6	30	C
15	Dila	8	8	8	8	8	8	48	SB
Keterangan Sangat baik (SB) = $\geq 43,6$ Baik (B) = $34,6-43,5$ Cukup (C) = $25,6-34,5$ Kurang (K) = $16,6-25,5$ Sangat Kurang (SK) = $\leq 16,5$									

Berdasarkan tabel 5. skor kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif pada siklus I dapat dilihat bahwa dari 15 anak terdapat 8 anak (53.33%) mendapatkan kategori sangat baik, 2 anak (13.33%) mendapatkan kategori Baik, 4 anak (26,67%) mendapatkan kategori Cukup, 0 anak (0.00%) mendapatkan kategori Kurang dan 1 anak (6,67%) mendapatkan kategori Sangat Kurang. Untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Pra tindakan dan Hasil Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif

No.	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I	
		Jumlah anak	Persentase (%)	Jumlah anak	Persentase (%)
1	Sangat baik	1	6.67	8	53.33
2	Baik	3	20	2	13.33
3	Cukup	2	13.33	4	26.67
4	Kurang	6	40	-	-
5	Sangat kurang	3	20	1	6.67
Total		15	100	15	100

Berdasarkan data pada tabel 6. tentang rekapitulasi persentase kemampuan kerjasama anak pada pra tindakan dan siklus I, dapat diperjelas melalui gambar 4. dibawah ini:



Gambar 4. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi diatas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kategori kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan Siklus I. Anak yang mendapatkan kategori sangat baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 1 anak atau mencapai 6.67 %. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak atau mencapai 53.33%.

Anak yang mendapatkan kategori Baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 3 anak atau mencapai 20%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun menjadi 2 anak, atau mencapai 13.33%. Selanjutnya anak yang mendapatkan kriteria cukup sebelum diberikan tindakan berjumlah 2 anak atau

mencapai 13.33%. Lalu setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 4 anak atau mencapai 26.67%.

Anak yang mendapatkan kriteria kurang sebelum diberikan tindakan berjumlah 6 anak atau mencapai 40%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun menjadi 0 anak, atau mencapai 0.00%. Anak yang mendapatkan kriteria sangat kurang sebelum diberikan tindakan berjumlah 3 anak atau mencapai 20%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun menjadi 1 anak, atau mencapai 6,67%. Dari hasil tersebut dijadikan acuan untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya.

4) Tahap Refleksi Siklus I

Tahap refleksi ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui apakah penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya apa tidak. Setelah dilakukan pertemuan enam kali pada siklus I ternyata tindakan yang diberikan belum berhasil. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh baru sebesar 53.33% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat perlu melakukan tindakan pada siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Peneliti dan teman sejawat mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dan mendiskusikan solusi yang akan dilakukan pada siklus II. Lalu menemukan kendala-kendalan yang terjadi pada siklus I dan merumuskannya dalam poin-poin masalah. Adapun kendala-kendala yang

dihadapi peneliti dan teman sejawat dalam siklus I dijelaskan dalam uraian, adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman anak mengenai aturan bermain *play dough* secara berkelompok. Ada anak yang membentuk adonan sesukanya, ada pula anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya. Oleh sebab itu guru harus menjelaskan berulang kali kepada anak-anak agar mereka mengerti.
2. Anak-anak belum berinisiatif berbagi tugas. Belum munculnya pemimpin di dalam kelompok. Sehingga guru harus membantu membagi tugas kepada masing-masing anak. Misalnya guru mengatakan anak-anak mari kita berbagi tugas, ada yang membuat bagian ini, bagian itu lalu digabung menjadi satu agar menjadi besar.
3. Adonan *play dough* yang terlalu lengket membuat anak-anak mengeluh tangannya menjadi lengket. Sehingga perlu mengubah takaran bahan agar adonan *play dough* menjadi sempurna.
4. Anak-anak mengeluh karena adonan *play dough* tidak berwarna. Sehingga anak-anak kurang bersemangat dalam bermain *play dough*.
5. Belum adanya *reward* menyebabkan anak kurang termotivasi dalam bermain *play dough* bersama-sama di dalam kelompoknya.

Dengan memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk memperoleh solusi agar kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Solusi dari beberapa kendala tersebut dapat dijelaskan melalui daftar solusi yang dirumuskan guru dan teman sejawat yaitu sebagai berikut:

1. Guru tidak hanya memberikan penjelasan secara lisan dan menunjukkan contoh hasil karya yang sudah jadi. Melainkan guru harus mendemonstrasikan bermain *play dough* secara langsung, agar anak-anak dapat memahami aturan bermain *play dough* dengan jelas.
2. Guru sebagai provokator, memberikan pancingan kepada anak agar muncul pemimpin di dalam kelompok. Misalnya, guru mengatakan mari anak-anak kita berbagi tugas, siapa yang mau menjadi pemimpin angkat tangan. Nanti yang bersedia menjadi pemimpin akan mendapatkan bintang.
3. Takaran bahan-bahan diubah dengan mengurangi takaran tepung maizena agar adonan *play dough* tidak terlalu lengket dan mudah untuk dibentuk. Awalnya menggunakan takaran bahan 2 gelas tepung terigu, 2 sendok makan tepung maizena, 1 gelas garam halus, 1 gelas air dan 2 sendok makan minyak goreng. Akan tetapi pada siklus II, tepung maizena dikurangi menjadi 1 sendok saja.
4. Agar anak-anak semakin bersemangat dalam bermain *play dough*, pada siklus II adonan *play dough* ditambahkan pewarna. Sehingga dapat menghasilkan warna-warna *play dough* yang menarik.
5. Pada siklus II akan diberlakukan *reward* bagi kelompok yang kompak dan dapat bekerjasama dengan baik. *Reward* bagi anak merupakan hal yang dapat memacu motivasi dan semangat dalam melakukan suatu hal. *Reward* akan dibuat berbeda-beda setiap harinya dan diberikan setiap hari pada akhir kegiatan.

b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

1) Tahap Perencanaan Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat adalah sebagai berikut :

a) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di TK yang sudah sesuai dengan program semester dan rencana program pembelajaran mingguan yang diterapkan di TK. Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (burung bangau). Tema pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (burung nuri). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan ketiga adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (capung). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan keempat adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (kupu-kupu). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan kelima adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (lebah). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan keenam adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang (kelelawar).

b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Dalam menyusun rencana program kegiatan harian dilakukan oleh peneliti dengan teman sejawat sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. RPPH disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia kelompok B. Pada siklus II pertemuan pertama kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk burung bangau secara berkelompok. Pada siklus II pertemuan kedua kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk burung nuri secara berkelompok. Pada siklus II pertemuan ketiga kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk capung secara berkelompok. Pada siklus II pertemuan keempat kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk kupu-kupu secara berkelompok. Pada siklus II pertemuan kelima kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk lebah secara berkelompok. Pada siklus II pertemuan keenam kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif adalah bermain *play dough* membentuk kelelawar secara berkelompok.

c) Menyiapkan alat dan bahan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan teman sejawat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *play dough*. Alat dan bahan yang disiapkan adalah 2 gelas tepung terigu, 1 sendok makan tepung maizena, 1 gelas garam halus, 1 gelas air, 2 sendok makan minyak goreng,

pewarna makanan warna kuning, biru, merah dan 1 wadah baskom. Kemudian cara membuat adonan *play dough* adalah dengan memasukkan tepung terigu, tepung maizena dan garam ke dalam baskom. Lalu berikan air sedikit demi sedikit, dan uleni sampai adonan menjadi lembut dan seperti karet. Setelah itu berikan pewarna makanan sesuai warna yang diinginkan. Terakhir berikan 2 sendok makan minyak goreng ke dalam adonan, lalu uleni lagi hingga adonan menjadi kalis. Peneliti dan teman sejawat menyiapkan adonan *play dough* 3 resep untuk 3 kelompok setiap harinya selama enam hari atau pada satu siklus.

d) Menyiapkan instrumen penelitian

Peneliti dan teman sejawat mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa *check list* yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dalam melakukan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok.

e) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi.

Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah kamera digital dan kamera *handphone*.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan dalam satu RPPM yang berjumlah 6 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2016, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Oktober 2016, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 26 Oktober 2016, pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27

Oktober 2016, pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 28 Oktober 2016, dan pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2016. Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan penyambutan selama \pm 15 menit, pembukaan \pm 30 menit, inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30menit dan penutup \pm 30 menit. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

a) Penyambutan (\pm 15menit)

Pukul 07.00 guru-guru berdiri dan bersiap di depan pintu masuk untuk menyambut kedatangan anak. Guru-guru memposisikan diri sejajar dengan anak dan mengupayakan kontak mata, berjabat tangan, tersenyum, mengucapkan salam, menyapa nama anak, menanyakan kabar anak dengan 6 S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun, Sabar). Guru mengekspresikan kasih sayang kepada anak dengan pelukan, usapan tangan, agar anak merasa nyaman. Selanjutnya guru juga mengecek kesehatan anak dengan lemah lembut dan kasih sayang. Apabila ada anak yang kesehatannya tidak wajar maka guru melakukan tindakan yang tepat. Guru mempersilakan anak yang sehat untuk menyimpan barang bawaannya di tempat secara mandiri untuk melatih disiplin pada anak. Selanjutnya guru mempersilakan anak untuk bermain bebas. Setelah itu anak-anak diminta untuk berbaris dan melepaskan sepatu kemudian diletakkan di raknya masing-masing. Terakhir guru mempersilakan anak untuk masuk ke dalam ruangan kelas dengan rapi.

b) Pembukaan (\pm 30 menit)

Pukul 07.30 anak-anak sudah siap di dalam kelas untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru mengabsen anak-anak dengan nyanyian yang berjudul aku punya dua mata. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk bertepuk “jari satu” untuk mengkondisikan anak siap berdoa. Guru juga memantau apakah posisi anak ketika berdoa sudah tepat apa belum, dan mengingatkan anak yang belum melakukan sikap sempurna untuk berdoa.

Selanjutnya guru mengucapkan salam dan anak-anak menjawab salam. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk hafalan surat-surat pendek, doa sehari-hari maupun hadist-hadist sederhana. Kegiatan selanjutnya adalah diskusi dan tanya jawab mengenai tema yang digunakan pada hari ini. Kemudian anak-anak diajak bernyanyi dan tepuk. Selanjutnya guru mengenalkan kegiatan dan aturan bermain yang digunakan untuk bermain hari ini.

c) Inti (\pm 60 menit)

Kegiatan inti terdiri dari 4 kegiatan. Kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada penelitian ini adalah bermain membentuk binatang menggunakan *play dough* secara berkelompok.

Berikut ini gambaran kegiatan yang dilakukan :

Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *play dough* meliputi adonan *play dough* dan alas tempat untuk meletakkan hasil karya yang sudah jadi. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara membentuk binatang menggunakan adonan *play dough*, serta menjelaskan aturan main yang digunakan dalam bermain *play dough* secara berkelompok. Guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok

terdiri dari lima orang anak. Anak-anak dijelaskan bahwa dalam satu kelompok hanya membuat satu hasil karya. Sehingga anak-anak harus saling bekerjasama saat bermain *play dough* membentuk binatang. Guru juga melakukan provokator agar muncul pemimpin di dalam kelompok. Misalnya dengan bertanya siapa yang ingin menjadi pemimpin angkat tangan. Nanti yang mau jadi pemimpin akan mendapatkan bintang.

Ketika kegiatan telah selesai guru mengajak anak untuk merapikan alat-alat yang telah selesai digunakan. Memberikan arahan terhadap perilaku-perilaku yang dilakukan anak saat kegiatan. Apabila terdapat perilaku yang kurang tepat, guru mengajak anak mendiskusikannya dan mengarahkan pada perilaku yang baik.

c) Istirahat (± 30 menit)

Pukul 09.00 WIB anak-anak mulai beristirahat. Saat istirahat anak-anak bergegas mencuci tangan, makan bekal, dan bermain bebas.

d) Kegiatan penutup (± 30 menit)

Pukul 09.30 WIB anak-anak diajak masuk ke dalam kelas untuk mengikuti kegiatan selanjutnya. Guru mengkondisikan anak dengan nyanyian dan tepuk. Saat anak sudah tenang, guru menanyakan perasaan anak pada hari ini, apakah senang dengan kegiatan yang telah dilakukan apa tidak. Anak-anak menjawab bahwa anak-anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan. Kemudian anak-anak ditanya kegiatan apa saja yang tadi telah dilakukan, lalu anak-anak berebut menjawab kegiatan apa saja yang telah mereka dilakukan hari ini. Guru lalu bertanya kepada anak satu persatu, kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan

kegiatan apa yang paling anak sukai. Kemudian guru memberikan *reward* pada anak-anak yang dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya saat kegiatan bermain *play dough* berkelompok.

Setelah selesai, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan memberikan pesan-pesan sebelum pulang. Anak-anak diajak bernyanyi dan tepuk untuk mengkondisikan anak siap untuk berdoa sebelum pulang. Guru memastikan anak-anak telah melakukan sikap sempurna berdoa, baru memulai berdoa. Setelah selesai berdoa guru mengucapkan salam dan meminta anak duduk dengan tenang. Kelompok yang paling tenang akan diminta pulang terlebih dahulu. Kemudian anak-anak berjabat tangan dengan guru dan pulang.

3) Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I, yaitu dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama saat kegiatan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan lancar. Meskipun peneliti dan guru harus menjelaskan ulang mengenai aturan main bermain *play dough* secara berkelompok. Akan tetapi anak-anak dengan mudah dapat memahaminya. Selain itu dengan pemberian *reward* dan adonan *play dough*

dibuat berwarna warni, membuat anak-anak menjadi antusias dan bersemangat dalam melakukan permainan ini.

Pada pelaksanaan tindakan siklus kedua ini, anak-anak sangat berantusias ketika peneliti dan guru memperlihatkan adonan *play dough* yang berwarna warni. Anak-anak menjadi tidak sabar untuk segera bermain. Sebagian besar indikator kemampuan kerjasama anak sudah muncul. Dimana dalam indikator berbagi tugas, anak-anak dalam satu kelompok sudah melakukan musyawarah mengenai pembagian tugas. Sehingga terdapat pembagian tugas yang jelas dan adil. Hal tersebut juga disebabkan karena adanya pemimpin kelompok yang bertugas memimpin jalannya musyawarah. Anak-anak tidak keberatan berbagi tugas dengan teman dan mengerti apa tugas yang harus ia lakukan di dalam kelompoknya.

Selanjutnya mengenai indikator kesempatan yang sama dalam mengikuti kegiatan, semua anak sudah ikut bergabung di dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan permainan konstruktif. Sebagian besar anak sudah ikut berkontribusi dalam menghasilkan hasil karya di dalam kelompoknya.

Kemudian dalam indikator memberikan bantuan, sebagian besar anak-anak sudah mau memberikan bantuan kepada anggota kelompoknya yang membutuhkan bantuan. Perilaku yang muncul seperti, mau melayani teman dengan mengambilkan adonan *play dough* yang dibutuhkan teman, mau mencontohkan cara membentuk obyek kepada teman yang kesulitan, membantu menggabungkan obyek yang sudah jadi menjadi satu agar terbentuk hasil karya

yang ingin dicapai bersama dan berinisiatif membantu teman membawa hasil karya ke depan kelas.

Pada indikator menerima bantuan, perilaku yang muncul meliputi mau menerima bantuan dari teman sekelompok ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mau dilayani teman, ketika teman berinisiatif mengambilkan adonan *play dough* untuknya. Lalu mau menerima bantuan dari teman ketika teman menawarkan bantuan membawa hasil karya ke depan kelas untuk dikumpulkan. Pada sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan indikator ini.

Selanjutnya dalam indikator mengingatkan teman, perilaku yang muncul adalah mau mengingatkan teman ketika teman melakukan kesalahan. Kejadian yang muncul adalah mau mengingatkan teman ketika teman tidak segera bergabung di dalam kelompok. Mengingatkan teman ketika teman bercanda dan tidak segera mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mengingatkan teman ketika teman ketika teman tidak sesuai dalam membuat hasil karya kelompok. Pada indikator ini sebagian besar anak sudah mampu untuk melakukannya.

Kemudian untuk indikator menjaga barang-barang perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mau mengembalikan alat permainan yang sudah selesai digunakan pada tempatnya. Berinisiatif mengembalikan adonan *play dough* yang masih tersisa pada tempatnya. Mengumpulkan hasil karya kelompok ke depan kelas dengan penuh tanggung jawab dan berhati-hati. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Selanjutnya mengenai indikator bekerja bersungguh-sungguh, perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya sampai selesai, menyampaikan ide-ide atau gagasan tentang permainan yang sedang dilakukan, tidak meninggalkan kelompok saat permainan sedang berlangsung. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Kemudian untuk indikator merawat barang-barang, perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mau membersihkan meja dari sisa adonan *play dough* yang menempel, mau merawat adonan *play dough* dengan tidak mencampurkan adonan yang berwarna warni menjadi satu. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Kemudian mengenai indikator mendengarkan teman, perilaku yang muncul selama dilakukan tindakan meliputi, mau mendengarkan teman saat teman mengingatkan agar segera mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mendengarkan teman ketika ada teman yang mengingatkan agar segera menyerahkan hasil karya untuk digabung menjadi satu. Mendengarkan teman apabila ada teman yang membeikan saran mengenai hasil karya yang sedang dibuat. Sebagian besar anak-anak sudah muncul perilaku tersebut.

Selanjutnya mengenai indikator memperlakukan teman dengan baik, perilaku yang muncul saat tindakan sedang berlangsung meliputi tidak pilih-pilih teman, mau berkelompok dengan semua teman, mau besabar menunggu giliran ketika teman sedang mengambil adonan *play dough*, tidak merebut dengan paksa

adonan yang sudah diambil teman. Sebagian besar anak-anak sudah muncul perilaku tersebut.

Berdasarkan hasil observasi siklus II yang telah dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh skor kemampuan kerjasama anak sebagai berikut:

Tabel 7. Skor Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Siklus II

No	Nama	Siklus I						Jumlah Skor	Keterangan
		P1	P2	P3	P4	P5	P6		
1	Lutfi	10	9	10	8	9	10	56	SB
2	Ayub	9	9	9	9	8	10	54	SB
3	Azka	8	9	8	8	8	8	49	SB
4	Yogi	8	9	9	8	8	9	51	SB
5	Sapta	7	7	8	8	8	8	46	SB
6	Kevin	8	8	9	8	8	8	49	SB
7	Taufiq	8	9	9	8	8	9	51	SB
8	Larisa	7	8	8	8	9	8	48	SB
9	Nana	8	9	8	8	8	9	50	SB
10	Safira	7	9	9	8	8	8	49	SB
11	Intan	4	4	5	7	7	8	35	B
12	Auliya	8	8	8	8	8	8	48	SB
13	Berlin	7	8	9	8	8	8	48	SB
14	Dewi	6	6	7	8	7	8	42	B
15	Dila	7	7	9	9	9	9	50	SB
Keterangan									
Sangat baik (SB)		= $\geq 43,6$							
Baik (B)		= 34,6-43,5							
Cukup (C)		= 25,6-34,5							
Kurang (K)		= 16,6-25,5							
Sangat Kurang (SK)		= $\leq 16,5$							

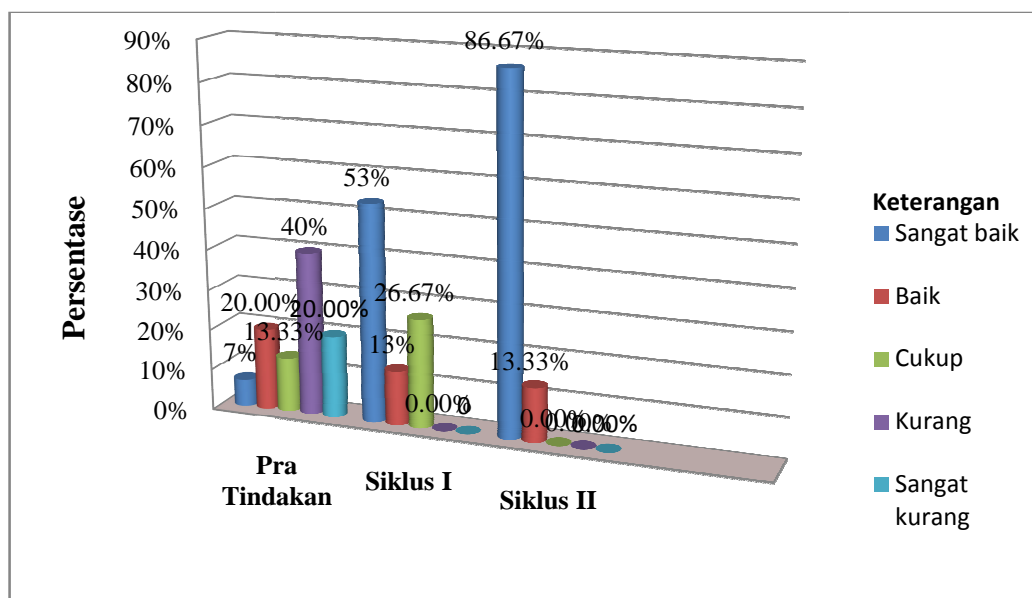
Berdasarkan tabel 6. skor kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif pada siklus II dapat dilihat bahwa dari 15 anak terdapat 13 anak (86.67%) mendapatkan kategori sangat baik, 2 anak (13.33%) mendapatkan kategori Baik, 0 anak (0.00%) mendapatkan kategori Cukup, 0 anak (0.00%)

mendapatkan kategori Kurang dan 0 anak (0.00%) mendapatkan kategori Sangat Kurang. Untuk lebih jelasnya lihat tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Pra tindakan, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Konstruktif

Kemampuan Kerjasama						
Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)	Jumlah Anak	Persentase (%)
Sangat Baik	1	6.67	8	53.33	13	86.67
Baik	3	20	2	13.33	2	13.33
Cukup	2	13.33	4	26.67	-	0.00
Kurang	6	40	-	0.00	-	0.00
Sangat Kurang	3	20	1	6.67	-	0.00
Total	15	100	15	100	15	100

Berdasarkan data pada tabel 8. tentang rekapitulasi persentase kemampuan kerjasama anak pada pra tindakan dan siklus I, dapat diperjelas melalui gambar 5. dibawah ini:



Gambar 5. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi diatas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kategori kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan, setelah diberikan tindakan Siklus I dan setelah diberikan tindakan Siklus II. Anak yang mendapatkan kategori sangat baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 1 anak atau mencapai 6.67 %. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak atau mencapai 53.33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 13 anak atau mencapai 86.67%.

Anak yang mendapatkan kategori Baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 3 anak atau mencapai 20%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun menjadi 2 anak, atau mencapai 13,33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II tetap menjadi 2 anak atau mencapai 13,33%. Selanjutnya anak yang mendapatkan kategori cukup sebelum diberikan tindakan berjumlah 2 anak atau mencapai 13,33%. Lalu setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 4 anak atau mencapai 26,67%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus II menurun menjadi 0 anak atau mencapai 0,00%.

Anak yang mendapatkan kriteria kurang sebelum diberikan tindakan berjumlah 6 anak atau mencapai 40%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun menjadi 0 anak, atau mencapai 0,00%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II tetap menjadi 0 anak, atau mencapai 0,00%. Anak yang mendapatkan kategori sangat kurang sebelum diberikan tindakan berjumlah 3 anak atau mencapai 20%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I menurun

menjadi 1 anak, atau mencapai 6,67%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II menurun menjadi 0 anak atau mencapai 0,00%. Dari hasil tersebut dijadikan acuan untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya.

a. Tahap Refleksi Siklus II

Tahap refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat di akhir siklus II. Berdasarkan data hasil observasi pada siklus II dapat dijadikan pedoman dalam penentuan tindakan selanjutnya. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif sudah mengalami peningkatan, dimana sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan kemampuan kerjasama ketika melakukan permainan *play dough* berkelompok. Selain itu, karena adanya *reward* yang diberikan pada siklus II, menjadikan anak semakin bersemangat dan memotivasi anak dalam bekerjasama dengan teman. Peneliti dan teman sejawat sepakat untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Sebab, penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai, yaitu dari 15 anak yang mendapatkan kategori sangat baik sebanyak 13 anak atau mencapai 86,67%.

A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama dua siklus yang masing-masing terdiri dari enam kali pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan konstruktif mengalami peningkatan dan keberhasilan dalam penelitian. Kemampuan kerjasama yang diamati meliputi indikator berbagi tugas, kesempatan yang sama, mau memberikan bantuan, mau menerima bantuan, mau mengingatkan teman, bekerja bersungguh-sungguh,

menjaga barang-barang, merawat barang-barang, mau mendengarkan teman dan memperlakukan teman dengan baik.

Kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK ABA Plosokerep mengalami peningkatan secara bertahap. Dimana berdasarkan data observasi pada pra tindakan menunjukkan bahwa hanya ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 6,67%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat menjadi delapan anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 53,33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat kembali menjadi 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87,67%. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif dihentikan pada Siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80%.

Peningkatan kemampuan kerjasama pada akhir Siklus I sudah mulai terlihat. Anak-anak sudah mau saling berinteraksi dan bermain bersama-sama di dalam kelompok. Sudah terlihat juga perilaku saling berbagi, saling menghargai, dan saling membantu antara teman di dalam kelompok. Selain itu, beberapa anak sudah mengerti mengenai tanggung jawabnya di dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan teori Parten (1932) dalam Ismail (2006: 32) yang menyatakan bahwa tahapan *cooperative play* atau permainan kerjasama sudah mulai terlihat pada tahun-tahun pertama pra sekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran diantara anak yang terlibat di dalam permainan. Meskipun demikian, masih ada beberapa anak yang belum terlibat aktif di dalam kelompoknya. Ada anak yang

diam saja, belum mau bermain bersama-sama dengan teman. Adapula anak yang belum memahami tanggung jawabnya di dalam kelompok dan tidak bersungguh-sungguh dalam bermain. Kemampuan kerjasama anak masih harus ditingkatkan. Pada siklus I persentase kemampuan kerjasama anak mencapai 53.33%.

Peneliti dalam melaksanakan Siklus I masih menemui beberapa kendala, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai. Kendala yang terjadi pada Siklus I diantaranya adalah kurangnya pemahaman anak mengenai aturan bermain *play dough* secara berkelompok. Ada anak yang membentuk adonan sesukanya, ada pula anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya. Anak-anak belum berinisiatif berbagi tugas. Sehingga guru harus membantu membagi tugas kepada masing-masing anak. Misalnya, anak-anak mari kita berbagi tugas, ada yang membuat bagian ini, bagian itu lalu digabung menjadi satu agar menjadi besar. Selanjutnya, adonan *play dough* yang terlalu lengket membuat anak-anak mengeluh tangannya menjadi lengket. Anak-anak juga mengeluh karena adonan *play dough* tidak berwarna. Sehingga anak-anak kurang bersemangat dalam bermain *play dough*. Selain itu, belum adanya *reward* menyebabkan anak kurang termotivasi dalam bermain *play dough* bersama-sama di dalam kelompoknya.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk melakukan perbaikan. Peneliti dan teman sejawat sepakat bahwa dalam memberikan penjelasan guru tidak hanya menjelaskan secara lisan dan menunjukkan contoh hasil karya yang sudah jadi. Melainkan guru harus

mendemonstrasikan bermain *play dough* secara langsung, agar anak-anak dapat memahami aturan bermain *play dough* dengan jelas.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masitoh (2007: 7.26) yang menyatakan bahwa melalui demonstrasi anak-anak akan memperoleh penjelasan yang lebih menarik, lebih menantang tentang caranya mengerjakan sesuatu dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu demonstrasi juga dapat meningkatkan daya pikir anak dalam kemampuan mengenal dan mengingat.

Selanjutnya, Guru sebagai provokator, memberikan pancingan kepada anak agar muncul pemimpin di dalam kelompok. Misalnya, guru mengatakan mari anak-anak kita berbagi tugas, siapa yang mau menjadi pemimpin angkat tangan. Nanti yang bersedia menjadi pemimpin akan mendapatkan bintang.

Selanjutnya, takaran bahan-bahan diubah dengan mengurangi takaran tepung maizena agar adonan *play dough* tidak terlalu lengket dan mudah untuk dibentuk. Awalnya menggunakan takaran bahan 2 gelas tepung terigu, 2 sendok makan tepung maizena, 1 gelas garam halus, 1 gelas air dan 2 sendok makan minyak goreng. Akan tetapi pada siklus II, tepung maizena dikurangi menjadi 1 sendok saja. Kemudian, agar anak-anak semakin bersemangat dalam bermain *play dough*, pada siklus II adonan *play dough* ditambahkan pewarna. Sehingga dapat menghasilkan warna-warna *play dough* yang menarik. Selain itu, pada siklus II akan diberlakukan *reward* bagi kelompok yang kompak dan dapat bekerjasama dengan baik. *Reward* bagi anak merupakan hal yang dapat memacu motivasi dan semangat dalam melakukan suatu hal. *Reward* dibuat berbeda-beda setiap harinya dan diberikan setiap hari pada akhir kegiatan.

Pada akhir Siklus II dapat diamati bahwa kemampuan kerjasama anak semakin meningkat. Dimana terdapat 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87.67%. Anak-anak sangat senang ketika melakukan permainan konstruktif yang berupa bermain *play dough* secara berkelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suardiman (2003: 44) yang menyampaikan bahwa, anak-anak biasanya akan tertarik terhadap permainan konstruktif, karena pada umumnya anak lebih senang terhadap alat permainan yang dapat diubah-ubah, misalnya ditarik-tarik, dibongkar pasang, dapat bergerak, disusun daripada permainan yang sudah jadi tinggal pakai saja.

Selanjutnya, ketika anak-anak bermain *play dough* berkelompok mendorong anak berperilaku saling berbagi adonan *play dough*, saling menghargai, saling membantu agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai bersama yaitu menghasilkan hasil karya dari permainan konstruktif berupa bermain *play dough*. Hal tersebut sesuai dengan manfaat permainan konstruktif yang disampaikan oleh Hurlock (1978: 330) yang menyatakan bahwa, permainan konstruktif memiliki berbagai manfaat, khususnya dalam mendukung anak dalam proses sosialisasi. Ketika anak melakukan permainan konstruktif bersama dengan teman-temannya, anak akan belajar berbagi alat permainan dan bekerjasama dalam membangun sesuatu. Anak juga akan belajar menghargai hasil karya yang telah dibuat oleh temannya.

Peningkatan kemampuan kerjasama anak yang sangat pesat menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK ABA Plosokerep. Hal ini berarti bahwa permainan

konstruktif tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Selain itu, pelaksanaan kegiatan yang berbeda dari biasanya, yaitu guru tidak hanya menanamkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab saja. Akan tetapi, dengan menerapkan permainan konstruktif anak dapat terlibat aktif dan memperoleh pengalaman langsung bermain di dalam kelompok yang membutuhkan kerjasama.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Kellough dalam Hartati (2008: 8-11) yang menyampaikan bahwa, anak usia dini adalah makhluk sosial, anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberi kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya. Sehingga tugas guru adalah menciptakan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antara anak didik.

Selain itu, pada siklus II peran *reward* dalam memotivasi anak untuk mau bekerjasama juga sangat penting. Dimana setelah diterapkan *reward*, anak-anak menjadi semakin bersemangat dan bekerja lebih baik lagi di dalam kelompoknya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Masitoh (2007: 7.9) yang menyampaikan bahwa penghargaan dapat diberikan dalam bentuk pujian, dorongan maupun hadiah yang diberikan terhadap tingkah laku positif yang diperlihatkan anak. Penghargaan dapat membuat anak mengulangi perilaku positif yang telah ia lakukan.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih mengalami keterbatasan yaitu, penelitian ini hanya dilakukan pada anak kelompok B TK ABA Plosokerep yang berjumlah 15 anak. Selanjutnya permainan konstruktif yang digunakan dalam penelitian ini hanya *play dough*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK ABA Plosokerep dapat ditingkatkan melalui permainan konstruktif. Penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama anak yang meliputi indikator berbagi tugas, kesempatan yang sama, mau memberikan bantuan, mau menerima bantuan, mau mengingatkan teman, menjaga barang-barang, merawat barang-barang, bekerja bersungguh-sungguh, mendengarkan teman dan memperlakukan teman dengan baik.

Berdasarkan data pra tindakan menunjukkan bahwa hanya ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 6.67%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat menjadi delapan anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 53.33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat kembali menjadi 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87.67%. Akan tetapi pada akhir siklus II masih terdapat 2 anak dalam kategori Baik.

Kegiatan permainan konstruktif yang dilakukan di TK ABA Plosokerep adalah berupa bermain *play dough* berkelompok. Guru membagi anak-anak ke dalam tiga kelompok kecil, dimana masing-masing kelompok menghasilkan hasil karya dari adonan *play dough* yang dibuat secara bersama-sama. Pembagian tugas dilakukan oleh anak sendiri, bukan guru maupun peneliti. Selanjutnya, pemberian *reward* juga berperan penting dalam memotivasi anak dalam melakukan permainan konstruktif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini dikatakan berhasil, maka peneliti menyampaikan saran yaitu para guru hendaknya menerapkan permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak
- b. Dalam melaksanakan permainan konstruktif, atau dalam penelitian ini adalah bermain *play dough* berkelompok. Hendaknya guru mempersiapkan media *play dough* semenarik mungkin, misalnya dengan membuat adonan *play dough* dengan memberikan warna pada adonan. Selain itu dengan pemberian *reward* menjadikan anak-anak lebih semangat dan berantusias dalam bermain *play dough* berkelompok.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Penelitian mengenai peningkatan kemampuan kerjasama masih terbatas pada permainan konstruktif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan media *play dough*. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi penelitian selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif. Sehingga lebih dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, S. dkk. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____.(2007). *Pedoman pembelajaran bidang pengembangan pembiasaan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Aqib, Z. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, S. dkk. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Depdikbud. (2013). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan belajar anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hildayani, R. dkk. (2007). *Psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 2*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrasa). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1980). *Perkembangan anak*. (Alih Bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education games: menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kamtini & Tanjung, H.W. (2005). *Bermain melalui gerak dan lagu di taman kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi pembelajaran tk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Montolalu, B.E.F. dkk. (2007). *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morrison, G.S. (2007). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. (Alih bahasa: Suci Romadhona dan Apri Widiastuti). Jakarta: PT. Indeks.
- Musfiroh, T. dkk. (2007). *Afiliasi dan resolusi konflik*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Nugraha, A. & Rachmawati, Y. (2006). *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuryati, L. (2008). *Psikologi anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2002). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rasyid, H. dkk. (2009). *Asesmen perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Safaria, T. (2005). *Metode pengembangan kecerdasan interpersonal*. Yogyakarta: Amara books.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Santoso, S. dkk. (2007). *Dasar-dasar pendidikan tk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Saputra, Y.M. & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suardiman, S.P. (2003). *Metode pengembangan daya pikir dan daya cipta untuk anak usia tk*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan kreativitas senirupa anak tk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suranto. (2005). *Perkembangan kreativitas anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Susanto, A. (2012). *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tillman, D. & Hsu, D. (2000). *Pendidikan nilai untuk anak usia 3-7 tahun*. (Alih bahasa: Adi Respati, Aity Sukidjo, Daniel Amor, Josephine Juwana, Ramadhiana Taharani). Jakarta: PT. Grasindo.
- Widodo. (2012). *Cerdik menyusun proposal penelitian*. Jakarta: Magnascript Publishing.
- Wijana, W.D. dkk. (2008). *Kurikulum pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, S.L.N. (2004). *Psikologi perkembangan anak remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zaman, B. dkk. (2008). *Media dan sumber belajar tk*. Jakarta: Universitas Terbuka



Lampiran-lampiran



Lampiran 1
Rencana Kegiatan
Harian

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 1
Hari/ Tanggal : Senin, 17 Oktober 2016
Kelompok : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Hidup di laut (Gurita)
KD : 1.1- 2.3 -2.5-3.2-4.2 -3.6 -4 6-3.13-4.13- 3.15
4.15
Materi :

- Macam-macam hewan yang hidup di laut (Nam.1.1)
- Gambar binatang yang hidup di laut (Kog. 2.3)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Tidak menyakiti binatang (Nam. 3.2-4.2)
- Konsep bilangan (Kog. 3.6-4.6)
- Mau bermain dengan teman (Sosem. 3.13-4.13)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4-15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- *Play dough*
- Buku bergambar
- Balok-balok
- Krayon
- Pensil
- Maze menuju aquarium

Karakter : Rasa Ingin Tahu

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan surat-surat pendek (Surat Al-ikhlas, Surat Annas, Surat Al-falaq)
3. Berdiskusi tentang jenis binatang yang hidup di laut
4. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang yang hidup di air
5. Menyanyi lagu “Aquarium”
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Bercerita tentang pengalaman anak mengenai binatang laut yang ia ketahui
2. Membuat gurita menggunakan *play dough*
3. Membuat aquarium dari balok-balok
4. Mencari jejak menuju aquarium

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis binatang yang hidup di laut
 - b. Dapat menyebutkan ciri-ciri binatang yang hidup di air
 - c. Dapat menceritakan pengalamannya
 - d. Dapat membuat bentuk gurita dari berbagai media
 - e. Dapat membuat bentuk dari balok-balok

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke	: I/ 12/ 2
Hari/ Tanggal	: Selasa, 18 Oktober 2016
Kelompok	: B
Tema/ sub tema	: Binatang/ Hidup di laut (Kepiting)
KD	: 1.1-3.3-4.3-2.5-2.12-3.6-4.6-3.7-4.7-3.15-4.15
Materi	: <ul style="list-style-type: none">▪ Macam-macam binatang hidup di laut (Nam. 1.1)▪ Gerakan/ jalannya binatang (Fm. 3.3-4.3)▪ Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)▪ Memberi makan ikan (Sosem. 2.12)▪ Konsep bilangan (Kog. 3.6-4.6)▪ Permainan menjala ikan (Kog. 3.7-4.7)▪ Tertarik pada aktivitas seni (Seni.3.15-4.15)
Kegiatan Main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: <ul style="list-style-type: none">▪ Gambar binatang laut▪ Makanan ikan (pelet)▪ Gambar ikan dari ukuran kecil-besar▪ <i>Play dough</i>▪ Buku kegiatan anak▪ Pensil
Karakter	: Peduli sosial

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan hadist-hadist sederhana (hadist wajib menuntut ilmu, hadist keutamaan belajar Al-Quran, hadist Islam agama yang tinggi)
3. Berdiskusi mengenai jenis-jenis binatang yang hidup dilaut dan ciri-cirinya
4. Menirukan kepiting berjalan
5. Menyanyi lagu “nikmat Illahi”
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Bercerita pengalaman tentang “kepiting”
2. Mengurutkan gambar kepiting dari kecil – besar
3. Membentuk kepiting menggunakan *play dough*
4. Menceritakan hasil karya yang telah dibuat

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis-jenis dan ciri-ciri binatang yang hidup di laut
 - b. Dapat memberi makan ikan
 - c. Dapat mengurutkan gambar kepiting dari kecil-besar
 - d. Dapat membuat bentuk kepiting menggunakan *play dough*
 - e. Dapat sportif dalam permainan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 3
Hari/ Tanggal : Rabu, 19 Oktober 2016
Kelompok : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Hidup di laut (Kura-kura)
KD : 1.1– 2.5 -2.6–2. 9–3. 6–4. 6–3.10–4.10–3.15-4.15
Materi :

- Macam-macam binatang hidup di laut (Nam. 1.1)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Mengembalikan mainan pada tempatnya (Sosem. 2.6)
- Cerita bergambar tentang tolong-menolong (Sosem. 2.9)
- Konsep bilangan (Kog. 3.6. 4.6)
- Suku kata awal sama/ suku kata akhir sama (B.3.10-4.10)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Gambar binatang laut
- Pensil
- Kertas
- Krayon
- Majalah TK
- *Play dough*

Karakter : Peduli lingkungan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan kalimat thoyibbah (Bismillah, Alhamdulillah, Allahuakbar)
3. Diskusi tentang macam-macam binatang laut
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Menghitung gambar kura-kura
2. Mengelompokkan binatang laut berdasarkan warna.
3. Membentuk kura-kura menggunakan *play dough*
4. Melingkari kata yang bersuku awal sama

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan macam-macam binatang laut
 - b. Dapat menceritakan cara menangkap ikan
 - c. Dapat mengelompokkan binatang laut berdasarkan warna
 - d. Dapat melingkari kata yang bersuku awal sama
 - e. Dapat membentuk kura-kura menggunakan *play dough*

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 4
Hari/ Tanggal : Kamis, 20 Oktober 2016
Kelompok : Binatang/ Hidup di laut (Lobster)
KD : 1.1- 2.5-2.6-2.9-3.6-4.6-3.10-4.10-3.11-4.11
3.15-4.15

Materi :

- Macam –macam binatang hidup di laut (Nam. 1.1)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Mengembalikan mainan pada tempatnya (Sosem.2.6)
- Cerita bergambar tentang tolong menolong (Sosem. 2.9)
- Tidak menyakiti binatang (Sosem. 2.9)
- Perkembangbiakan binatang (Kog. 3.6-4.6)
- Mengulang kalimat yang sudah didengar (B. 3.11-4.11)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Gambar Lobster
- Ikan laut
- Syair ikanku
- Majalah TK
- *Playdough*
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Kreatif

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Praktek langsung “Gerakan sholat”
3. Mengucap syair “ikanku”
4. Diskusi tentang manfaat ikan laut
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Membentuk Lobster menggunakan *play dough*
2. Makan makanan berprotein “ikan laut”
3. Mengulang kalimat yang sudah didengar “ikan makanan yang sehat”
4. Memasangkan lambang bilangan dengan benda

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Cerita bergambar tentang tolong-menolong
2. Menanyakan perasaannya selama hari ini
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa sebelum pulang
6. Pesan-pesan
7. Salam penutup

F. Rencana penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan manfaat ikan laut
 - b. Dapat membentuk lobster dari *play dough*
 - c. Dapat memasangkan lambang bilangan dengan benda
 - d. Dapat mengulang kalimat yang sudah didengar dengan benar
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 5
Hari/ Tanggal : Jumat, 21 Oktober 2016
Kelompok : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Hidup di air tawar (ikan lele)
KD : 1.1-2.5-2.6-2.9-3.2-4.2-3.6-4.6--3.15-4.15
Materi :

- Macam-macam binatang hidup di air tawar (Nam. 1.1)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Mengembalikan mainan pada tempatnya (Sosem. 2.6)
- Cerita bergambar tentang tolong menolong (Sosem. 2.6)
- Tidak menyakiti binatang (Sosem. 2.9)
- Perkembangbiakan binatang (Nam. 3.2-4.2)
- Konsep dan lambang bilangan (Kog.3.6-4.6)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni.3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Ikan lele
- Gambar ikan lele
- *Playdough*
- Pensil
- Kertas
- Krayon

Karakter : Rasa ingin tahu

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan “bacaan sholat” (doa Iftitah)
3. Diskusi tentang ikan lele
4. Melakukan tepuk ikan lele
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Mengurutkan bilangan pada gambar ikan
2. Memberikan keterangan/ informasi
3. Membentuk ikan lele menggunakan *play dough*
4. Mengenal perbedaan kasar-halus (kulit/ sisik ikan)

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang yang hidup di air tawar
 - b. Dapat mengurutkan bilangan pada gambar
 - c. Dapat membedakan kasar-halus kulit/ sisik ikan
 - d. Dapat membuat bentuk ikan lele menggunakan *play dough*
 - e. Dapat bercerita tentang pengalaman anak

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK ‘AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 6
Hari/ Tanggal : Sabtu, 22 Oktober 2016
Kelompok usia : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Amphibi (Katak)
KD : 1.1-2.4-2.9-3.3-4.3-3.8-4.8-3.11-4.11-3.15-4.15
Materi :

- Binatang amphibi (Nam. 1.1)
- Gerak/ jalannya binatang (Seni. 2.4)
- Cerita bergambar (tolong menolong) (Sosem. 2.9)
- Melompat seperti katak (F/M. 3.3-4.3)
- Perkembangbiakan binatang (Kog. 3.8-4.8)
- Syair (B. 3.11-4.11)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Gambar katak
- Gambar fase perkembangbiakan katak
- *Playdough*
- Majalah TK
- Syair katak hijau
- Pensil
- Krayon

Karakter : Gemar membaca

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan doa-doa harian (Do'a akan makan dan do'a sesudah makan)
3. Berdiskusi tentang binatang amphibi
4. Berdiskusi tentang ciri-ciri binatang amphibi
5. Praktek langsung “melompat seperti katak”
6. Menyanyi lagu “kodok ngorek:
7. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Mengurutkan perkembangbiakan katak
2. Membentuk katak menggunakan *play dough*
3. Melengkapi suku kata awal sama
4. Mengucap syair “katak hijau”

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan binatang amphibi
 - b. Dapat mengurutkan perkembangan katak
 - c. Dapat membuat katak menggunakan *play dough*
 - d. Dapat melengkapi suku kata awal sama
 - e. Dapat mengucapkan syair “katak hijau”
 - f. Dapat menirukan gerakan katak

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 13/ 1

Hari/ Tanggal : Senin, 24 Oktober 2016

Kelompok usia : B

Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang yang bisa terbang (Burung)

KD : 1.1-2.4-2.12-3.3-4.3-3.6-4.6-3.8-4.8-3.15-4.15

Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam. 1.1)
- Gerakan binatang yang bisa terbang (Seni. 2.4)
- Memberi makan burung (Sosem. 2.12)
- Terbang seperti burung (F/M. 3.3-4.3)
- Suara-suara burung (Kog. 3.6-4.6)
- Perkembangbiakan burung (Kog. 3.8-4.8)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Gambar burung
- *Play dough*
- Majalah anak
- Buku kegiatan anak
- Pensil
- Krayon

Karakter : Komunikatif

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan hadist-hadist sederhana (hadist berbuat baik, hadist kebersihan, hadist Allah suka yang indah)
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang dan ciri-cirinya
4. Praktek langsung “memberi makan burung”
5. Menyanyi lagu “Burungku”
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (± 60 menit)

1. Berdiri di atas satu kaki seperti burung bangau
2. Menghitung gambar burung
3. Menceritakan perkembangbiakan burung
4. Membentuk burung menggunakan *play dough*

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Allah
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis burung
 - b. Dapat mengurutkan perkembangbiakan burung
 - c. Dapat menirukan gerakan burung
 - d. Dapat membentuk burung bangau menggunakan *play dough*
 - e. Dapat menirukan kicauan burung

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 13/ 2
Hari/ Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2016
Kelompok Usia : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang yang bisa terbang (Burung Nuri)
KD : 1.1-2.4-2.12-3.5-4.5-3.6-4.6-3.8-4.8-3.15-4.15
Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam. 1.1)
- Gerakan binatang yang bisa terbang (Seni. 2.4)
- Memberi makan burung (Sosem. 2.12)
- Mencari jejak burung mencari makan (Kog. 3.5-4.5)
- Suara-suara burung (Kog. 3.6-4.6)
- Perkembangbiakan burung (Kog. 3.8-4.8)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Majalah TK
- *Play dough*
- Buku kegiatan anak
- Buku cerita bergambar
- Pensil
- Krayon

Karakter : Rasa ingin tahu

Peaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan do'a sehari-hari (do'a akan tidur dan do'a bangun tidur)
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
4. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
5. Menyanyi lagu " suara binatang "
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Mencari jejak burung mencari makan
2. Membentuk burung menggunakan *play dough*
3. Melengkapi kata di bawah gambar burung
4. Membaca buku cerita bergambar

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain

3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan jenis burung
 - c. Dapat membentuk burung menggunakan *play dough*
 - d. Dapat mencari jejak rumah burung
 - e. Dapat melengkapi kata dengan benar
 - f. Dapat membaca buku cerita bergambar

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 3
Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Oktober 2016
Kelompok usia : B
Tema/ sub tema : Binatang / Binatang yang bisa terbang (Capung)
KD : 1.1-2.4-2.5-3.2-4.2-3.5-4.5-3.13-4.13-3.15-4.15
Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam.1.1)
- Gerakan binatang yang bisa terbang (Seni. 2.4)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Berbuat baik pada makhluk ciptan Tuhan (Nam.3.2-4.2)
- Konsep penjumlahan dengan benda-benda (Kog. 3.5-4.5)
- Beradaptasi dengan lingkungan (Sosem. 3.13-4.13)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- *Play dough*
- Buku kegiatan anak
- Gambar capung dan gambar kupu-kupu
- Pensil
- Krayon

Karakter : Kreatif

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan bacaan sholat “Do’a I’tidal”
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
4. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
5. Senam fantasi “menirukan capung terbang”
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Membentuk capung menggunakan *play dough*
2. Menghitung hasil penjumlahan dengan bentuk-bentuk capung
3. Menyebutkan posisi benda
4. Menceritakan perbedaan kupu-kupu dan capung

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang capung
 - c. Dapat membentuk capung menggunakan *play dough*
 - d. Dapat menyebutkan posisi benda
 - e. Dapat menceritakan perbedaan kupu-kupu dan capung
 - f. Dapat menghitung hasil penjumlahan dengan benda-benda

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 4
Hari/ Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2016
Kelompok usia : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang yang bisa terbang
(Kupu-kupu)
KD : 1.1-2.4-3.2-4.2-3.5-4.5-3.8-4.8-3.10-4.10-3.11-
4.11-3.15-4.15
Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam. 1.1)
- Gerakan binatang yang bisa terbang (Seni. 2.4)
- Berbuat baik pada binatang (Nam. 3.2-4.2)
- Permainan menjaring kupu-kupu (Kog. 3.5-4.5)
- Perkembangbiakan kupu-kupu (Kog. 3.8-4.8)
- Suku kata akhir sama (Bahasa. 3.10-4.10)
- Syair (Bahasa. 3.11-4.11)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Gambar fase perkembangbiakan kupu-kupu
- *Play dough*
- Syair kupu-kupu
- Majalah TK
- Pensil
- Krayon

Karakter : Gemar membaca

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (± 15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan surat-surat pendek (Al-Kafirun, Al-Kautsar, Al-Fiil)
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
4. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
5. Permainan menjaring kupu-kupu
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Menceritakan perkembangbiakan kupu-kupu
2. Membentuk kupu-kupu menggunakan *play dough*
3. Mengucap syair “kupu-kupu”
4. Mengelompokkan kata yang mempunyai suku kata akhir sama

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menceritakan perkembangbiakan kupu-kupu
 - b. Dapat membentuk kupu-kupu menggunakan *play dough*
 - c. Dapat mengucapkan syair kupu-kupu
 - d. Dapat mengelompokkan suku kata akhir sama
 - e. Dapat mengikuti permainan dengan sportif

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 5
Hari/ Tanggal : Jumat, 28 Oktober 2016
Kelompok Usia : B
Tema/ Sub tema : Binatang/ binatang yang bisa terbang (Lebah)
KD : 1.1-2.4-2.5-3.2.4.2.3.6-4.6-3.13-4.13-3.15-4.15

Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam.1.1)
- Gerakan binatang yang bisa terbang (Seni. 2.4)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Berbuat baik pada makhluk Tuhan (Nam. 3.2-4.2)
- Suara-suara lebah (Kog. 3.6-4.6)
- Beradaptasi dengan lingkungan (Sosem. 3.13-4.13)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman

Alat dan bahan :

- Gambar lebah
- Buku kegiatan anak
- Gunting
- Lem
- Kertas
- *Play dough*
- Pensil
- Krayon

Karakter : Mandiri

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan hadist-hadist sederhana (hadist jangan suka marah, Silaturrahmi, larangan memutuskan silaturrahmi)
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
4. Berdiskusi tentang jenis binatang yang bisa terbang
5. Menirukan suara lebah
6. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Mencocokkan bilangan dengan benda-benda
2. Menggunting dan menempel kertas menjadi bentuk lebah
3. Membentuk lebah menggunakan *play dough*
4. Menirukan gerakan lebah terbang

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyanyangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang manfaat dan bahaya lebah
 - b. Dapat mencocokkan bilangan dengan benda
 - c. Dapat menggunting dan menempel gambar lebah
 - b. Dapat membentuk lebah dari *play dough*
 - c. Dapat menirukan gerakan lebah

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Semester/ Minggu ke/ Hari ke : I/ 12/ 6
Hari/ Tanggal : Sabtu, 29 Oktober 2016
Kelompok Usia : B
Tema/ sub tema : Binatang/ Binatang yang bisa terbang (Kelelawar)
KD : 1.1-2.3-2.5-2.6-3.6-4.6-3.13-4.13-3.15-4.15
Materi :

- Tidak menyakiti ciptaan Tuhan (Nam. 1.1)
- Gambar binatang yang bisa terbang (Kog. 2.3)
- Cerita pengalaman anak (Sosem. 2.5)
- Mengembalikan mainan setelah digunakan (Sosem. 2.6)
- Suara kelelawar (Kog. 3.6-4.6)
- Beradaptasi dengan lingkungan (Sosem. 3.13-4.13)
- Tertarik pada aktivitas seni (Seni. 3.15-4.15)

Kegiatan Main : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan :

- Gambar kelelawar
- Kertas
- Pensil
- *Play dough*
- Buku kegiatan
- Krayon

Karakter : Peduli lingkungan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

A. Penyambutan (±15 menit)

Penerapan SOP penyambutan

B. Pembukaan (±30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Hafalan bacaan sholat “Doa saat duduk diantara dua sujud”
3. Berdiskusi tentang binatang yang bisa terbang
4. Bercerita tentang kelelawar
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

C. Inti (±60 menit)

1. Membuat garis melingkar
2. Membentuk kelelawar menggunakan *play dough*
3. Membuat urutan bilangan 1-10
4. Menceritakan makanan kelelawar

Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya

5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Istirahat (±30 menit)

1. SOP cuci tangan
2. SOP makan bekal
3. SOP bermain bebas

E. Penutup (±30 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Pesan-pesan
5. Penerapan SOP penutupan

F. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Dapat menghargai dan menyayangi binatang sebagai makhluk ciptaan Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan keterampilan
 - a. Dapat menceritakan tentang makanan kelelawar
 - b. Dapat membuat garis melingkar
 - c. Dapat membentuk kelelawar dari *play dough*
 - d. Dapat membuat urutan bilangan 1-10

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru kelas

Peneliti

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Sutinah, S.Pd.AUD
NIP. 19670624 198803 2 008

Aprilia
10111244013



Lampiran 2
Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Observasi Kemampuan Kerjasama

Variabel	Sub Variabel	Aspek	Indikator
Perkembangan Sosial	Kemampuan Kerjasama	Keadilan	Keadilan dalam berbagi tugas berarti terdapat pembagian tugas yang jelas untuk masing-masing anak.
			Keadilan berarti setiap anggota mendapatkan kesempatan yang sama dalam berkontribusi dalam melakukan kegiatan.
		Saling membantu	Saling membantu berarti memberikan bantuan kepada teman yang membutuhkan bantuan.
			Saling membantu berarti mau menerima bantuan dari teman ketika mengalami kesulitan.
			Saling membantu berarti mau mengingatkan teman yang melakukan kesalahan.
		Tanggung jawab	Menjaga barang-barang (seperti mengembalikan sesuatu pada tempatnya).
			Bersungguh-sungguh melakukan pekerjaan.
			Merawat barang-barang (tidak membiarkan sesuatu menjadi rusak, kotor).
		Saling menghargai	Bersedia mendengarkan teman (seperti mendengarkan saran dari teman).
			Memperlakukan teman dengan baik (tidak membeda-bedakan teman)

Berikan tanda (√) pada indikator kerjasama yang muncul

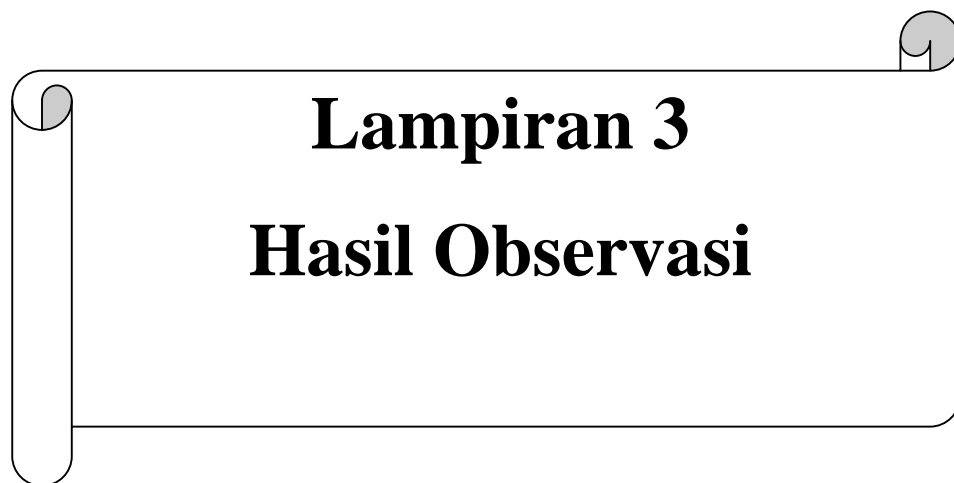
Format Observasi Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif

Siklus/ Pertemuan :
 Hari/ Tanggal :
 Kelompok :
 Tempat :
 Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman															
2	Kesempatan yang sama															
3	Memberikan bantuan															
4	Menerima bantuan															
5	Mengingatkan teman															
6	Menjaga barang-barang															
7	Bekerja bersungguh-sungguh															
8	Merawat barang-barang															
9	Mendengarkan teman															
10	Memperlakukan teman dengan baik															
Jumlah Skor																

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
 12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

Berikan tanda (√) pada indikator kerjasama yang muncul



Lampiran 3
Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 1

Hari/ Tanggal : Senin, 17 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√						√								
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√	√		√
3	Memberikan bantuan	√	√	√			√	√	√	√			√	√		√
4	Menerima bantuan		√		√	√	√	√	√		√		√	√	√	
5	Mengingatkan teman	√			√			√	√	√	√		√			√
6	Menjaga barang-barang	√		√				√		√						√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√				√	√	√	√		√			√
8	Merawat barang-barang	√	√	√		√			√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman		√		√	√				√						
10	Memperlakukan teman dengan baik	√		√			√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		8	6	6	4	4	4	8	7	8	6	0	7	5	4	7

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Saptu 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan

12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 2

Hari/ Tanggal : Selasa, 18 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√						√								
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
3	Memberikan bantuan		√	√		√	√	√	√	√	√		√	√		√
4	Menerima bantuan	√	√	√	√		√	√	√	√	√				√	√
5	Mengingatkan teman	√	√	√	√			√		√	√		√	√		√
6	Menjaga barang-barang	√	√					√	√	√	√				√	√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√			√	√	√	√		√	√		√
8	Merawat barang-barang	√	√	√		√		√	√	√	√		√		√	√
9	Mendengarkan teman		√	√	√	√							√			
10	Memperlakukan teman dengan baik	√		√			√		√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		8	8	8	5	4	4	8	7	8	8		7	5	5	8

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 3

Hari/ Tanggal : Rabu, 19 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√						√								
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√		√	√		√	√		√	√		√
4	Menerima bantuan			√	√	√		√	√	√	√		√		√	√
5	Mengingatkan teman	√	√		√			√	√	√			√	√		√
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√				√	√	√		√	√		
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			√		√
9	Mendengarkan teman		√	√		√	√		√		√	√	√		√	√
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√			√	√	√	√	√		√		√	√
Jumlah Skor		8	8	8	6	5	8	8	8	8	8	2	8	6	5	8

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 4

Hari/ Tanggal : Kamis, 20 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√						√								
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
4	Menerima bantuan	√		√			√		√		√		√		√	√
5	Mengingatkan teman	√	√	√	√			√		√			√	√		√
6	Menjaga barang-barang	√	√		√	√		√	√	√	√		√			√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
8	Merawat barang-barang	√	√	√				√	√	√	√		√	√		√
9	Mendengarkan teman		√	√	√		√		√	√	√	√			√	
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√		√	√
Jumlah Skor		9	8	8	6	5	6	8	8	8	8	8	8	5	5	8

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 5

Hari/ Tanggal : Jumat, 21 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√						√								
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√	
4	Menerima bantuan	√	√	√			√	√		√	√		√		√	√
5	Mengingatkan teman	√	√	√	√			√	√	√			√			√
6	Menjaga barang-barang	√	√	√			√		√	√	√					
7	Bekerja sungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
8	Merawat barang-barang	√	√			√	√		√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman		√	√	√	√		√	√		√	√	√	√	√	√
10	Memperlakukan teman dengan baik	√		√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		9	8	8	6	6	7	8	8	8	8	2	8	6	5	8

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : I/ 6

Hari/ Tanggal : Sabtu, 21 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√						√							
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan		√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	
4	Menerima bantuan	√	√	√		√	√	√		√		√		√		
5	Mengingatkan teman	√	√		√		√	√	√	√			√		√	
6	Menjaga barang-barang	√		√	√	√			√			√	√		√	
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√	√	
8	Merawat barang-barang	√	√	√		√	√	√	√	√					√	
9	Mendengarkan teman	√	√	√	√		√	√	√		√	√	√	√	√	
10	Memperlakukan teman dengan baik	√		√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	
Jumlah Skor		9	8	8	6	6	8	8	8	8	8	2	7	7	6	8

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 1

Hari/ Tanggal : Senin, 24 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√		√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√	√		√	√	√			√		√	√
4	Menerima bantuan	√				√	√				√	√	√	√	√	
5	Mengingatkan teman	√	√		√			√					√			√
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√		√			√	√					
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
9	Mendengarkan teman	√	√	√		√	√	√	√	√		√		√	√	
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		10	9	8	8	7	8	8	7	8	7	3	8	7	6	7

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan

12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 2

Hari/ Tanggal : Selasa, 25 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
4	Menerima bantuan		√	√		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√
5	Mengingatkan teman	√	√	√	√			√		√	√					
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√		√	√		√	√					
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
9	Mendengarkan teman	√			√		√	√	√			√	√	√	√	
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		9	9	9	9	7	8	9	8	9	9	3	8	8	6	7

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 3

Hari/ Tanggal : Rabu, 26 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√		√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	
4	Menerima bantuan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	Mengingatkan teman	√	√	√	√		√							√		√
6	Menjaga barang-barang	√	√		√		√	√			√		√			√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman	√				√		√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
Jumlah Skor		10	9	8	9	8	9	9	8	8	9	4	8	9	7	9

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 4

Hari/ Tanggal : Kamis, 27 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√	√		√	√	√	√	√		√	√	√	√
4	Menerima bantuan		√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	Mengingatkan teman	√	√		√		√									
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√	√					√			√		√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman					√		√	√	√		√	√		√	√
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Jumlah Skor		8	9	8	8	8	8	8	8	8	8	6	8	8	8	9

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 5

Hari/ Tanggal : Jumat , 28 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√	√		√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
4	Menerima bantuan			√	√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
5	Mengingatkan teman	√	√		√	√					√					√
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√	√	√		√	√						√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman	√						√	√			√	√	√		
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
Jumlah Skor		9	8	8	8	8	8	8	9	8	8	6	8	8	7	9

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila

LEMBAR OBSERVASI

Siklus/ Pertemuan : II/ 6

Hari/ Tanggal : Sabtu , 29 Oktober 2016

Kelompok : B

Tempat : TK ABA Plosokerep

Kegiatan :

No	Indikator	Nama Anak														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Berbagi tugas dengan teman	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2	Kesempatan yang sama	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3	Memberikan bantuan	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4	Menerima bantuan	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√	
5	Mengingatkan teman	√	√		√		√	√		√						√
6	Menjaga barang-barang	√	√	√	√	√				√	√					√
7	Bekerja bersungguh-sungguh	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
8	Merawat barang-barang	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√
9	Mendengarkan teman	√	√	√		√		√	√	√	√	√	√	√	√	√
10	Memperlakukan teman dengan baik	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
Jumlah Skor		10	10	8	9	8	8	9	8	9	8	7	8	8	8	9

Keterangan : 1: Lutfi 2: Ayub 3: Azka 4: Yogi 5: Sapta 6: Kevin 7: Taufiq 8: Larisa 9: Nana 10: Safira 11: Intan
12: Auliya 13: Berlin 14: Dewi 15: Dila



Lampiran 4
Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : *5104*/UN34.11/PL/2016

11 Oktober 2016

Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jenderal Sudirman 5
Yogyakarta

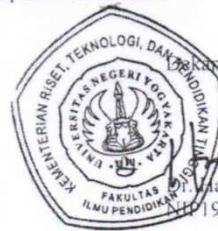
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Aprilia Dian Kusumastuti
NIM : 10111244013
Prodi/Jurusan : PAUD/PAUD
Alamat : Ngandong 12/02 Patuk Gunungkidul Yogyakarta 55862

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul
Subyek : Anak kelompok B
Obyek : Kemampuan Kerjasama Anak
Waktu : Oktober - November 2016
Judul : Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Plosokerep Bunder Patuk Gunungkidul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Maryanto, M. Pd.

NIP.1960090219870210014

Tembusan :

1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PAUD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator1@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/171/10/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **5104/UN34.11/PL/2016**
Tanggal : **11 OKTOBER 2016** Penhal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **APRILIA DIAN KUSUMAWATI** NIP/NIM : **10111244013**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PAUD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN KONSTRUKSI PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **12 OKTOBER 2016 s/d 12 JANUARI 2017**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **12 OKTOBER 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
KANTOR PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU
Alamat : Jalan Brigjen Katamso No. 1 Tip (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 0841/PEN/X/2016

Membaca : Surat dari SEKRETARIAT DAERAH, Nomor : 070/REG/V/171/10/2016 tanggal 12 Oktober 2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **Aprilia Dian Kusumastuti NIM : 10111244013**
Fakultas/Instansi : FIP/UNY
Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Ngandong RT 12 RW 02, Patuk, Gunungkidul
Keperluan : Ijin penelitian dengan judul : "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B TK AISIYIAH BUSTANJUL ATHFAL PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA"

Lokasi Penelitian : TK ABA Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Dr. Amir Syamsudin, M.Ag
Waktunya : Mulai tanggal : 12 Oktober 2016 s/d 12 Januari 2017
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
 2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk *softcopy format pdf* yang tersimpan dalam keping compact Disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via e-mail ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat e-mail : kpadgunungkidul@ymail.com.
 3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
 4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
 5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.
- Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 12 Oktober 2016

An. BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala TK ABA Plosokerep Bunder Patuk Kab. Gunungkidul ;
6. Arsip.



Lampiran 5
Surat Keterangan
Melakukan Penelitian



**TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
PLOSOKEREP**

Alamat : Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul, Yogyakarta. Kode Pos : 55862

SURAT KETERANGAN

Nomor : 05 /TK.ABA/ PLS/ X /2016

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Sutinah, S.Pd. AUD
NIP : 19670624 198803 2 008
Jabatan : Kepala TK ABA Plosokerep

Menerangkan bahwa :

Nama : Aprilia Dian Kusumastuti
NIM : 10111244013
Jurusan/ Prodi : PGPAUD/ PGPAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak 'Aisyiyah Bustanul Athfal Plosokerep" pada bulan Oktober 2016 sampai dengan Januari 2017, guna memperoleh data untuk penyusunan skripsi.

Demikian surat ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Plosokerep, 13 Oktober 2016

Kepala TK ABA Plosokerep



**Sutinah, S.Pd. AUD
NIP. 19670624 198803 2 008**



Lampiran 6
Dokumentasi

Dokumentasi Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus I



Foto 1. Adonan *play dough* pada siklus I



Foto 2. Proses bermain *play dough* berkelompok pada siklus I



Foto 3. Anak-anak saling membantu membawa hasil karya ke depan kelas

Pelaksanaan Siklus II



Foto 5. Adonan *play dough* pada siklus II



Foto 6. Guru mendemonstrasikan cara membentuk adonan *play dough*



Foto 4. Hasil karya anak pada siklus I



Foto 7. Proses bermain *play dough* berkelompok pada siklus II



Foto 8. Hasil karya anak pada siklus II

