

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

UCI RAHMADANI 13 132 093

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BATUSANGKAR 2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama Uci Rahmadani Nim. 13 132 093 dengan judul: PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing I

<u>Dra. Desmita, M. Si</u> Nip. 19681229 199803 2 001

Batusangkar, 16 Agustus 2018

Pembimbing II

Romi Maimori, S.Ag., M.Pd

Nip. 19780501 200710 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh Uci Rahmadani, NIM: 13 132 093 judul: PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG, telah diuji dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 16 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanggal Persetujuan
1	Dra. Desmita, M. Si NIP. 19681229 199803 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing I	3 m/8-
2	Romi Maimori, S.Ag., M.Pd NIP. 19780501 200710 2 002	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	Addim
3	Dra. Hj Eliwatis. M.Ag NIP. 19681111 199403 2 004	Anggota Sidang Penguji I	1
4	Dr. Wahidah Fitriani, M.A NIP. 19790916 2003 12 2 003	Anggota Sidang Penguji II	ACT .



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Uci Rahmadani

NIM

: 13 132 111

Jurusan

: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skiripsi saya yang berjudul:
"PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG", adalah benar-benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terbukti plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar,01 September 2018

Saya yang menyatakan

Uci Rahmadani

NIM. 13 132 093

ABSTRAK

UCI RAHMADANI. NIM13132 093 (2018). Judul Skripsi: "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG". SKRIPSI,Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD),Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah belum berkembangnya kemampuan kerjasama anak secara optimal. Kemampuan kerjasama anak masih perlu ditingkatkan lagi. Salah satu cara meningkatkan kemampuan kerjasama anak adalah dengan metode bermain peran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk *Pre-Eksperiment*. Populasi penelitian adalah seluruh anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang berjumlah 105 orang anak dan teknik pengambilan sampelnya yaitu *purposive sampling*, yaitu anak-anak kelompok B yang berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kemudian data yang diperoleh akan dianalisis dengan uji beda (*t-test*).

Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh *pretest* rata-rata adalah 18 dan hasil *posttest* rata-rata 23.61. Dari hasil penelitian menunjukan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5 %. Hal ini menunjukan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING PENGESAHAN TIM PENGUJI PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI							
				i			
DAFT	AR I	SI		ii			
BAB I.	PE	ND	AHULUAN				
A.	Lat	ar E	Belakang	1			
B.	Ide	ntif	ikasi Masalah	5			
C.	Batasan Masalah		5				
D.	Per	um	usan Masalah	5			
E.	Tuj	uan	Penelitian	5			
F.	Ma	nfaa	at dan Luaran Penelitian	6			
BAB II	I. K /	AJI	AN PUSTAKA				
A.	Lar	ıdas	san Teori				
	1.	Me	etode Bermain Peran				
		a.	Pengertian Metode Bermain Peran	8			
		b.	Tujuan Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini	9			
		c.	Aspek-aspek Metode Bermain Peran	10			
		d.	Keunggulan Metode Bermain Peran	11			
		e.	Kelemahan Metode Bermain Peran	12			
		f.	Langkah-langkah Metode Bermain Peran	13			
		g.	Tujuan Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini	15			
		h.	Manfaat Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini	15			
		i.	Penagaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan				
			Kerjasama Anak	16			
	2.	Ke	mampuan Kerjasama				
		a.	Pengertian Kemampuan Kerjasama	17			
		b.	Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini	18			
		c.	Tujuan Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini	18			
		d.	Bentuk-bentuk Kemampuan Keriasama Anak	19			

	ϵ	e. Faktor-faktor Kemampuan Kerjasama Anak	20			
	f	. Langkah-langkah Menumbuhkan Kemampuan				
		Kerjasama Anak	21			
	٤	g. Manfaat Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini	23			
	ł	n. Indikator Kemampuan Kerjasama Anak	24			
B.	Pene	elitian yang Relevan	25			
C.	Kera	ngka Berfikir	28			
D.	Hipo	otesis	29			
BAB I	II. M	ETODE PENELITIAN				
A.	Jenis	s Penelitian	30			
B.	Tem	pat dan Waktu Penelitian	32			
C.	Popu	ılasi dan Sampel	32			
D.	Defe	nisi Operasional	34			
E.	Peng	gembangan Instrument	35			
F.	Kisi-	kisi Instrument	36			
G.	Lem	bar Observasi	37			
H.	Vali	ditas	38			
I.	Tekı	nik Pengumpulan Data	39			
J.	Tekı	nik Analisis Data	42			
BAB I	V. Ha	sil Penelitian dan Pembahasan				
A.	A. Deskripsi Penelitian					
	1. D	eskripsi Data Hasil <i>Pretest</i> (Kemampuan Awal)				
	K	emampuan Kerjasama Anak Usia Dini	47			
	2. D	eskripsi Data <i>Treatment</i> Kemampuan Kerjasama Anak	50			
	a	Deskripsi Pelaksanaan TreatmentI	50			
	b	Deskripsi Pelaksanaan TreatmentII	55			
	c	Deskripsi Pelaksanaan TreatmentIII	59			
	d	Deskripsi Pelaksanaan TreatmentIV	63			
	3. D	eskripsi Data Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan KerjasamaAnak	67			
B.	Peng	ujian Persyaratan Analisis	71			

	1. Data Berdistribusi Normal	71
	2. Data Berdistribusi Homogen	71
	3. Pengujian Hipotesis	75
	4. Pembahasan	79
	7. Penutup	
A.	Kesimpulan	32
B.	Implikasi	32
C.	Saran	32
DAFT	AR PUSTAKA	84

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangakan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisikdan motorik (Suyadi, 2014:22).

Sejalan dengan itu Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan PAUD pada Bab I ayat 14 menjelaskan bahwa:

PAUD adalah suatu upaya pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.Berdasarkan Undang-Undang di atas, dapat penulis simpulkan bahwa masa anak usia dini adalah masa dimana anak harus diberikan stimulus-stimulus yang tepat dalam rangka memaksimalkan seluruh aspek perkembangannya salah satunya adalah kemampuan bekerjasama anak.

Menurut Rahmad Rosyadi (2013:89)menjelaskan "kerjasama adalah melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama secara ikhlas. Orang bersikap kerjasama dapat dicirikan dengan kemampuan seseorang untuk saling menolong, suka kerjasama, setia kawandan ada pembagian tugas dengan orang lain secara proporsional. Sebelumnya Soerjono (dalam Fenny Permata Gucha,2016:5) mengatakan bahwa: kemampuan kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. "Sedangkan Mulyasa (2012:73) kemampuan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan orang lain dilakukan secara bersama-sama, guna mencapai suatu tujuan.Kemampuan kerjasama sangat diperlukan ketika seseorang berada dalam suatu lingkungan kerja yang mempunyai tujuan yang sama. Kemampuan kerjasama bila berada dalam sebuah kelompok dengan kegiatan yang membutuhkan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, ketika mereka berada dalam kegiatan yang membutuhkan partisipasi dari suatu kelompok tertentu.Kemampuan kerjasama perlu ditanamkan kepada anak usia dini agar setelah lulus anak memiliki kemampuan menjalin kerjasama dalam kelompok.Menurut Ria Adistyasari (2013:20) Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kemampuan kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu.

Menurut Tedjasaputra (dalam Fenny Permata Gucha, 2016:19) indikator dalam kemampuan kerjasama yaitu: Adapun indikator-indikator kemampuan kerjasama, diantaranya sebagai berikut: a) anak mau berbagi dengan teman yang lain,b) anak mau menghadapi masalah bersama-sama, c) anak dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman, d) anak mau belajar mengendalikan diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama dapat dikembangkan kepada anak sejak dini, tujuannya agar anak memiliki kesiapan dalam menghadapi lingkungan luar dan dalam menghadapi tantang di masa yang akan datang. Dan kemampuan kerjasama yang dimaksud disini adalah anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh guru kepadanya dan teman-temannya agar kegiatan itu cepat selesai. Kemampuan kerjasama dapat ditingkatkan melalui metode-metode yang digunakan oleh guru, salah satunya adalah metode bermain peran.

Menurut Mulyono (2011:45) metode bermain peran yaitu, metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikan rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses

sejarah atau perilaku masyarakat. Sebelumnya Imas Kurniasih (2009:132) Metodebermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu sekitar anak. Metode bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkanbahwa dengan dilakukannnya bermain peran pada anak diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya, selain itu denganmetode bermain peran anak dapat melakukan kerjasama dengan temannya sehingga berkembanglah aspek sosial anak tersebut, dan kemudian dengan metode bermain peran anak-anak akan merasa senang.

Mendukung hal tersebut Nurbiana Dhieni (dalam Soegeng Santoso 2007:7.32) hubungan metode bermain peran memberi pengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak yaitu " metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi manfaat metode bermain peran diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*perr group*). Dan juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisai. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisi situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Sebelumya Mulyasa (2011:179-180) metode bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan temanteman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada hari Kamis 21 September 2017di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Terdapat 10 orang lakilaki dan 8 orang perempuan, penulis menemukan beberapa orang anak yang masih kurang kemampuan kerjasamanya. Hal itu dapat dilihat ketika anakdisuruh oleh pendidik dalampemberian kegiatan secara berkelompok, contohnya dalam bermain balok, anak tidak mau untuk menyusunnya bersama teman yang lain dan anak hanya mau untuk menyusunnya sendiri. Di kegiatan ini, ditemukan bahwaada anak-anak di kelas masih sukamain sendiri dan tidak mau bekerjasama dengan teman yang lain.

Mereka masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian, ditemukan masih ada anak yang tidak mau menyelesaikan kegiatan berkelompok, selain itu masih ditemukan ada anak yang tidak sabar mengikuti kegiatan bermain balok dan ditemukan juga ada anak yang masih cuek dan tidak mau memuji teman walapun anak tersebut mendapatkan penghargaan dari guru. Oleh karena itu, anak kurang mampu bekerjasama dengan temannya, dikarenakan faktor, seperti: anak tersebut tidak menyukai teman kelompoknya ataupun anak tidak senang dengan kegiatan yang diberikan. Hal itu juga dikarenakan kurangnya metode yang dilakukan oleh guru dan guru lebih sering menggunakan metode demonstrasi di dalam kelas.

Melalui metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan keterampilan anak dalam bekerjasama dengan orang lain. Melalui metode bermain peran ini anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, persaingan yang sehat, mau mengalah dan menerima kekalahan serta memberi selamat pada teman yang menang. Dengan demikian tujuan penelitian ini difokuskan pada bermain peran dapat berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada anak.

Dari permasalahan di atas, penulis tertarik meneliti tentang PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1. Masih terdapat anak yang lebih senang bermain sendiri dibandingkan bermain dengan teman.
- 2. Masih terdapat anak yang belum mau melaksanakan kegiatan kelompok.
- 3. Masih terdapat anak belum mau mengikuti bermain.
- 4. Masih terdapat rasa kerjasama yang masih kurang di antara anak.
- 5. Masih terdapat anak yang tidak sabar mengikuti kegiatan kelompok.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasinya kepada pengaruh metodebermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak pada kelompok B TK Negeri Pembina Pagaruyung

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yang akan diteliti adalah "Apakahmetode bermain peran dapat berpengaruh terhadapkemampuan kerjasama anak pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan tujuan penelitian adalah:Untuk mengetahui metode bermain peran dapat berpengaruh terhadap kemampuankerjasama anak pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung.

F. Manfaat Penelitian dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembelajaran pada guru TK, memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam peningkatan kemampuan kerjasama dengan kegiatan metode bermain peran di Taman Kanak-Kanak.

b. Manfaat Secara Praktis

1) Bagi Guru

Menambah wawasan guru dalam pengetahuan untuk memperbaiki pembelajaran yang diberikan kepada anak mengenai cara atau langkah dalam memilih metode, media dan stimulasi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan metode bermain peran, sehingga akan meningkatkan kreatifitas guru dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

2) Bagi Anak TK

Meningkatkan kemampuan kerjasamaanak, sehingga anak dapat terlatih dan termotivasi serta senang dalam kegiatan yang dilakukannya.

3) Bagi Orang Tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang kegiatan metode bermain peran, sehingga dapat memfasilitasi anak yang menyediakan alat dan media yang dibutuhkan.

4) Bagi Peneliti

- a) Dapat memperdalam teori yang diperoleh selama kuliah serta mampu mengaplikasikannya di lapangan.
- b) Mengembangkan kemampuan dalam membimbing dan melayani anak.

c) Mendapat ilmu dan dapat menerapkannya pada kehidupan nyata.

2. Luaran Penelitian

Sebagai karya ilmiah untuk mengembangkan kompetensi dan pemenuhan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di program sarjana (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang tujuannya diarahkan untuk peristiwa sejarah atau masa yang lalu yang kemungkinan akanada di masa yang akan datang dan suatu metode pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasikan pembelajaran dengan keadaan yang nyata atau sebenarnya kepada anak bentuk dari metode pembelajaran seperti ini berbentuk skenario. Mendukung hal itu Imas Kurniasih (2009:132) menjelaskan bahwa:

Metodebermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu sekitar anak. Metode bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Kemudian Oemar (2001:48) menerangkan bahwa:

Metode bermain peran (*role-playing*) juga adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman srategi ini bermanfaat untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antarinsani di kalangan anak di kelas dalam bermain peranan peran nonintervensi dari guru tetap berlaku para anak memainkan watak, perasaan dan gagasangagasan persona lain di dalam suatu situasi yang khusus.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman pada anak.Dengan bermain peran anak dapat berkomunikasi dengan temannyaserta dengan bermain peran anakdapat mengeluarkan pesona maupun kemampuan yang dimilikinya dalam suatu situasi tertentu.

Sedangkan menurut Dhineni Nurbiani (dalam Rahmalina (2017:26) metode bermain peran merupakan:

Salahsatu teknik pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan perilaku anak didik yang kurang. Artinya bahwa perilaku anak yang perlu ditingkatkan dalam segi positif seperti kurang percaya diri, baik sehingga mencapai perilaku yang diharapkan. Dengan menggunakan metode bermain peran, diharapakan anak sebagai pelaku dalam kegiatan pembelajaran lebih mampu memahami makna dari kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Mulyono (2011:45) metode bermain peran, yaitu:

Metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah pembelajaran yang dapat mengembangkan perilaku anak didik yang kurang karena perilaku anak perlu ditingkatkan dalam segi positif.Dengan bermain peran pelaku anak dalam pembelajaran lebih mampu memahami makna dari kegiatan pembelajaraan agar mencapai perilaku yang diharapkan.

b. Tujuan MetodeBermain Peran Bagi Anak Usia Dini

Melalui bermain, anak dapat beriteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Dalam hal ini, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran-peran lainnya. Pemeran tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan diri secara emosional dan berusaha mengidentifikasi karakter-karakter dengan perasaan yang tengah masuk kedalam alur cerita dan menguasai pemeran.

Menurut Mulyasa (2012:174) tujuan metode bermain peran bagi anak dalam pendidikan karakter sebagai berikut:" 1) mengekplorasi perasaan-perasaannya, 2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilainilai dan persepsinya, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, 4) mengekplorasi inti permasalahan yang diperankan berbagai cara. Sedangkan Wiwid D Wijaya (dalam Rahmalina,2017:29) "tujuan metode bermain peran, pendidik orang dewasa perlu menyediakan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dalam main peran".

Dari pendapat di atasbahwa tujuan metode bermain peran adalah anak dapat memperoleh pengalaman dalam main peran, memberi wawasan kepada anak, dapat mengembangkan keterampilan dan sikap saat anak mengalami masalah yang dihadapi dan anak dapat bertanggung jawab atas peran yang diperankannya.

c. Aspek-Aspek yang Dikembangkan Melalui Metode Bermain Peran

Apek-aspek yang dapat dikembangkankan melalui metode bermain peran ada beberapa macam. Menurut Wiwid D Wijaya (dalam Rahmalina,2017:29) melalui main peran diharapkan dapat mengembangkan aspek-aspek berikut:

- Kemampuan sosial emosional, ketika main peran anak-anak mendiskusikan peran-perannya atau naskah cerita, yang memungkinkan anak untuk belajar saling menghargai pendapat teman, bekerjasama dan mengendalikan keinginan-keinginannya sendiri karena harus saling berbagi dengan teman.
- 2) Kemampuan motorik, ketika main peran, anak-anak belajar mengembangkan keterampilan otot-otot kecilnya, misalnya ketika anak mengancingkan baju boneka.
- 3) Kemampuan kognisi, ketika main peran, anak membaut gambar atau coretan di dalam otaknya tentang pengalaman-pengalaman

- masalalunya dan gambar atau coretan tentang keadaan yang anak bayangkan.
- 4) Kemampuan bahasa, ketika main peran, anak-anak menggunakan bahasa untuk menjelaskan suatu yang sedang mereka kerjakan dan mendiskusikan peran-perannya.

Dari pendapat di atas bahwa aspek-aspek yang dikembangkan melalui metode bermain peran adalah sebagai pendidik orang dewasa perlu menyediakan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dalam main peran, karena melalui main peran diharapkan dapat mengembangka aspek-aspek seperti: kemampuan sosial emosional, kemampuan motorik, kemampuan kognisi dan kemampuan bahasa.

d. KeunggulanMetode Bermain Peran

Bermain peran memiliki keunggulan masing-masing, menurut Abdorrakhman (2010:56-57) keunggulan utama dari bermain peran sebagai berikut:

- a) Mampu melatih kompetensi anak dalam melakukan kegiatan praktis yang mendekati keadaan yang sebenarnya (*real situation*), sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam pelatihan dalam pembekalan petugas atau pekerja.
- b) Metoda bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar Pakem.
- c) Jika suasana pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasana (athmosphere) yang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan metoda permainan peran sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap.

Dari pendapat di atas bahwa keunggulan metode bermain peran yaitu: Metode bermain peran yang dirancang secara cermat dan mendekati kegiatan yang sebenarnya serta dilaksanakan dengan serius akan menciptakan suasana belajar anak pakem dan pembelajaran dilaksanakan secara serius dan mampu menghadirkan suasanayang mendekati keadaan sebenarnya, maka penggunaan

metodebermainperan sangat efektif dalam mengajarkan ranah afektif atau sikap dari anak.

e. Kelemahan Metode Bermain Peran

Bermain peran memiliki kelemahan masing-masing menurut Abdorrakhman (2010:57) berikut ini adalah beberapa kelemahan utama dari penggunaan metode bermain peran :

- 1) Tidak semua guru menguasai kompetensi yang akan disimulasikan sehingga jika dipaksakan menerapkan bermain peran, maka simulasi tidak mewakili kondisi nyata
- 2) Tidak semua guru memiliki kompetensi merancarng kegiatan simulasi
- 3) Memerlukan persiapan dan penyiapan yang matang serta membutuhkan banyak waktu dan sumber daya lainnya
- 4) Jika skenario pembelajaran tidak dirancang dengan cermat dan tidak dilaksanakan dengan serius justru akan menjadi kegiatan yang sia-sia dan perubahan dalam ketiga ranah prilaku tidak akan tercapai
- 5) Bisa terjadi demotivasi dalam diri anak yang kurang berperan dalam kegiatan tersebut atau memainkan peran yang kurang disukainya
- 6) Jika waktu terbatas, tidak seluruh skenario pembelajaran dapat dituntaskan sehingga tidak semua kompetensi yang diharapkan dikuasai anak dapat tercapai
- 7) Terdapat kemungkinananak hanya menguasai kompetensi dari peran,yang dimainkannya saja sehingga tidak utuh
- 8) Terdapat temungkinan anak tidak serius dalam memainkan perannya sehingga kegiatan simulasi menjadi ajang saling mencemooh diantara mereka.

Berbeda dengan di atas(Ahmadi dan Prasetya,1997:65)menyatakan bahwa metode bermain peran mempunyai segi positif dan segi negatif yaitu:

- 1) Segi positif
 - a) Melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian
 - b) Metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup
 - c) Anak-anak dapat menghayati suatu peristiwa sehingga mudah mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri
 - d) Anak dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur

2) Segi negatif

- a) Metode ini memerlukan waktu cukup banyak.
- b) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- c) Kadang-kadang anak-anak tidak mau mendramatisasikan suatu adengan karna malu.
- d) Kita tidak dapat mengambil kesimpulan apa-apa apabila pelaksanaan dramatisasi itu gagal.

Dari pendapat di atas bahwakelemahan metode bermain peran dilihat dari segi positif dan segi negatif yaitu:segi positif dapat melatih anak untuk mendramatisasikan sesuatu serta melatih keberanian dalam metode ini akan menarik perhatian anak sehingga suasana kelas menjadi hidup, segi negatif dalammetode ini memerlukan waktu cukup banyak dikarenakan anak-anak tidak mau mendramatisasikan suatu adengan karna malu.

f. Langkah-langkah Menyelenggarakan MetodeBermain Peran

Menurut Nurbiana Dhieni (2007:7.34) berikut ini adalah beberapa langkah-langkah menyelenggarakan metode bermain peran yaitu:

- 1. Guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenakan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
- 3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
- 4. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirian memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- 5. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- 6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- 7. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 8. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.

9. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Sedangakn menurut Wina Sanjaya (2010:161-162) berikut ini adalah beberapa langkah-langkah menyelenggarakan metode bermain peran yaitu:

- 1. Tahap persiapan atau perencanaan
 - a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan
 - d) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi

2. Tahap pelaksanaan

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- b) Para anak lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan

3. Tahap penutup

- Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupaun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar anak dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi
- b) Merumuskan kesimpulan

Dari pendapat di atas bahwa langkah-langkah metode bermain peran dapat memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, anak dapat memberikan tanggapan terhadap peran yang dimainkan masing-masing dan anak dapat membuat kesimpulan terhadap penampilan perannya masing-masing.

g. Tujuan Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini

Menurut Mohamad Syarif Sumantri (dalam Hamalik, 2015:95) tujuan metode bermain peran yaitu:

- Belajar dengan berbuat, anak melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya
- Belajar melalui peniruan (imitasi), para anak pengamat drama menyamankan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka
- Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan
- 4. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan

Dari pendapat di atas bahwa tujuan metode bermain peran anak dapat belajar meniru, berbuat, menyamankan diri untuk memerankan diri sebagai aktor sesuai dengan tingkah laku mereka berdasarkan peran masing-masing secara pengulangan.

h. Manfaat Metode Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini

MenurutNurbiana Dhieni (2007:7.32) berikut ini adalah beberapa manfaat metode bermain peran yaitu:

- a. Diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat.
- b. Dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya.
- c. Dapat membantu individu dalam proses sosialisasi.
- d. Dapat memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Sedangakan menurut Mulyasa (2012:173) manfaat metode bermain peran, yaitu: "membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas".

Dari pendapat di atasbahwa manfaat metode bermain perandapat membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional. Anak dapat mengekspresikan emosinya tanpa takut, malu dan ditolak lingkungannya dan seorang anak dapat memainkan tokoh-tokoh yang pemarah, baik hati, takut, penyayang dan sebagainya, secara mandiri tanpa campur tangan dan bantuan orang lain. Oleh sebab itu bermain peran dapat menjadi wahana bagi pengembangan sosial, emosional dan kemandirian anak.

i. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak

Menurut Nurbiana Dhieni (dalam Soegeng Santoso 2007:7.32) hubungan metode bermain peran memberi pengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak yaitu " metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi manfaat metode bermain peran diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*perr group*). Dan juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisai. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisi situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Sebelumya Mulyasa (2011:179-180) metode bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu para peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Dalam pada itu, melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah-masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik.

Dari pendapat di atas bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasisituasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik.

2. KemampuanKerjasama Anak Usia Dini

a. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan.Kemampuan (ability) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.Menurut Kusnandi (dalam Ria Adistyasari 2013:17) mengartikan "kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu".

Sedangkan menurut Rosyadi (2013:89)"kerjasama adalah melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama secara ikhlas. Selanjutnya menurut Abdulsyani (dalam Fenny Permata Gucha, 2016:13) juga mengemukakan bahwa "kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang

ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing.

Mendukung hal itu Bambang Syamsul Arifin (2015:58) "kerjasama bentuk proses sosial yang didalamnya terdapat aktivitas tertentu, yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing". Sebelumnya Mulyasa(2012:73). kemampuan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan.

Dari pendapat di atas bahwa kemampuan kerjasama adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dalam mencapai tujuan tertentu. Sehingga dengan kerja sama anak akan mengalami proses sosial dan berinteraksi dengan temannya agar anak dapat bermain dengan teman sehingga dapat melaksanakkan tugas secara berkelompok.

b. Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Tri Yuni Astuti (dalam lembaga pusat studi pendidikan anak usia dini lembaga penelitian Universitas Negeri Yogyakarta, 2014:20) yaitu:

- 1. Dapat bergabung dalam permainan kelompok
- 2. Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok
- 3. Bersedia berbagi dengan teman-temannya
- 4. Mendorong anak lain untuk membantu orang lain
- 5. Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan
- 6. Mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.

c. Tujuan Kemampuan Kerjasama Bagi Anak Usia Dini

Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu.Menurut Yudha (dalam Ria Adistyasari,2013:20) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu:

Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif) serta anak TK tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa tujuan dari kemampuan kerjasama adalah agar anak mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain dalam melakukan suatu pekerjaan, baik dalam bentuk berkelompok maupun individu. Sehingga dapat berkembang aspek-aspek perkembangannya dengan baik.

d. Bentuk-Bentuk Kemampuan Kerjasama Anak

Adapun bentuk bentuk kerjasama menurut James dan William (dalam Bambang Syamsul Arifin, 2015:58) sebagai berikut:

- Kerukunan yang mencakup gotong-royong dan tolongmenolong.
- 2) *Bergaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa antara dua organisasi atau lebih.
- 3) *Kooptasi (cooptation)*, yaitu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.
- 4) *Koalisi (coalition)*, yaitu kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujun yang sama.

5) *Joint venture*, yaitu kerjasama dalam pengusahaan proyekproyek tertentu. Misalnya, pengeboran minyak, perhotelan, perfilman, pengelolaan pelabuhan dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahamikan bahwa bentukbentuk kemampuan kerjasama yaitu: rukun dalam kegiatan gotong royong dan tolong menolong, kerjasama dalam pengusahaan proyekproyek tertentu, penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi agar organisasi stabil, gabungan antar organisasi yang mempunyai tujuan yang sama.

e. Faktor-Faktor Yang Menentukan Dalam Kemampuan Kerjasama

Menurut David, dkk (dalam Tri Yuni Astuti:22) faktor- faktor yang menentukan dalam kemampuan kerjasama sebagai berikut:

- 1) Lingkungan masyarakat
 - Lingkungan masyarakat sekitar anak dapat berpengaruh terhadap hubungan kerjasama yang ada di dalamnya. Anak —anak yang berasal dari wilayah perkotaan lebih kompetitif dibandingkan dengan anak-anak pedesaan.
- 2) Komunikasi Dalam hubungan kerjasama komunikasi antar anggota sangat diperlukan dalam kelompok. Pada umumnya, semakin banyak komunikasi yang dilakukan semakin besar kemungkinan terjadinya kerjasama. Komunikasi memungkinkan anggota pemain saling mendorong untuk kerjasama, mendiskusikan rencana mereka, membuat perjanjian, saling menyakinkan bahwa mereka dapat dipercaya, serta saling mengenal satu sama lain.

3) Ukuran kelompok

Bila ukuran kelompok bertambah, kerjasama akan berkurang. Semakin besar ukuran kelompok semakin sering muncul persaingan, selain itu kelompok yang lebih besar merasakan tekanan yang lebih sedikit untuk bekerjasama karena adanya penyebaran tanggung jawab di antara anggota kelompok.

4) Hubungan timbal balik

Dalam interaksi, persaingan awal akan menimbulkan persaingan yang lebih besar dan kadang-kadang kerjasama disusul kerjasama berikutnya.

Dari pendapat di atas bahwa faktor- faktor yang menentukan dalam kemampuan kerjasama yaitu: anak dapat bekerjasama dan menjalin komunikasi dalam suatu kelompok. Kemampuan kerjasama anak dapat berjalan dengan baik apabila komunikasi sering dilakukan. Anak dapat mempelajari tanggung jawab bersama teman kelompoknya.

f. Langkah-langkah Menumbuhkan Kemampuan Kerjasama

Langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama menurut Nola Sanda Rekysika (dalam Tadkiroatun Musfiroh, dkk, 2015: 18) yaitu:

1. Mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama Guru dapat menentukan permainan yang bersifat kerjasama yang melibatkan 4-10 anak. Misalnya sepak bola, menyusun balok, bakiak, estafet dan menyusun *puzzle* angka. Kegiatan bisa dikompetisikan, yang paling cepat menyelesaikan permainan adalah kelompok pemenang. Dalam menyelesaikan tugas, tiap-tiap anak dalam masingmasing kelompok harus berinteraksi dan bekerja sama, hal ini juga akan mengurangi egosentrisme anak.

2. Mengenalkan kasih sayang

Melalui kejadian didalam kelas, guru bisa mengajarkan sikap kasih sayang ini, misalnya ketika pada suatu hari ada anak yang tidak masuk kelas, guru menanyakan pada 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.

3. Mengenalkan sikap gotong royong

Guru dapat mengenalkan sikap gotong royong ini salah satunya dengan cara kerja bakti di sekolah. Beberapa tugas seperti menyapu ruangan, mengelap kaca, membuang sampah dan merapikan mainan dibagikan kepada anak. Setelah kegiatan kerja bakti selesai, guru mengapresiasi hasil kerja anak dengan pujian pada semua anak karena sudah menyelesaikan tugasnya masing-masing baik. Penguatan positif ini akan mendorong anak mau mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

4. Mengajarkan anak untuk berbagi

Biasanya 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.

5. Mendorong anak untuk membantu

Dalam mengajarkan anak untuk dapat membantu orang lain, bisa melalui kegiatan rutin di kelas. Misalnya kegiatan bermain balok, guru mengajak anak untuk membantu mengambil dan mengembalikan balok pada tempatnya.

6. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain Guru dapat mengenalkan dan mengembangkan rasa kasih sayang melalui sejumlah peristiwa dikelas. Misalnya ketika ada anak yang jatuh, guru langsung mencontohkan untuk menolong.

Dari pendapat di atas bahwa langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama anak dapat mengenalkan permainan yang bersifat kerjasama, menyanyangi kasih sayang, mengenalkan bersikap gotong untuk mengajarkan anak saling berbagi, royong, mendorong anak untuk mnolong dan mengajarkan kesungguhan hati untuk berbuat baik dalam membantu orang lain.

g. Manfaat KemampuanKerjasama Bagi Anak Usia Dini

Menurut Kusnadi (dalam Ria Adistyasari,2013:22) mengatakan bahwa berdasarkan penelitian, kerjasama memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

Kerjasama mendorong persaingan didalam pencapaian atau tujuan, mendorong berbagai upaya terciptanya banyak energy, mendorong terciptanya hubungan yang baik antar individu serta meningkatkan rasa kesetiakawanan, menciptakan praktek yang sehat serta meningkatkan semangat kelompok, kerjasama mendorong ikut serta memiliki situasi dan keadaan yang terjadi dilingkungannya, sehingga secara otomatis akan ikut menjaga dan melestarikan situasi dan kondisi yang telah baik.

Sedangkan manfaat kemampuan kerjasama menurut Nasution (dalam Fenny Permata Gucha,2016:15) antara lain: "kerja kelompok dapat mempertinggi hasil belajar, keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota apabila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama, melalui kegiatan kegiatan kelompok dapat mengembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik, group terapy".

Dari pendapat di atas bahwa manfaat dari kemampuan kerjasama yaitu: mempertinggi hasil belajar pada anak, mempermudah suatu pekerjaan, mempererat hubungan dengan teman serta sebagai alat terapi bagi anak supaya tidak canggung dengan dunia luar.anak mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan temannya, anak bisa

beradaptasi dengan lingkungannya serta dengan adanya kerjasama anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru kepadanya tepat waktu. Selain pendapat di atas, adapula manfaat kemampuan kerjasamadapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan atau permainan.

h. IndikatorKemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Ada beberapa indikator-indikator kemampuan kerjasama menurut Davis (dalam Fenny Permata Gucha,2016:19) sebagai berikut:

- a. Tanggung jawab, Secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerjasama yang baik.
- b. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama. Pengarahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota tim secara maksimal.

Sedangkan menurut Tedjasaputra (dalam Fenny Permata Gucha, 2016:19) indikator dalam kemampuan kerjasama yaitu: "anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, mau menunggu giliran, belajar mengendalikan diri, mau berbagi".

Daripendapat di atas bahwa kemampuan kerjasama itu mempunyai beberapa indikator, yaitu ada tanggung jawab, saling berkontribusi. Tanggung jawab merupakan anak dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama, sedangkan saling berkontribusi merupakan anak dapat mengarahkan kemampuan secara maksimal sehingga dalam pengerjaan tugas yang diberikan anak memiliki kekompakkan.

Selain itu indikator kemampuan kerjasama terdiri dari anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama, mau menunggu giliran, belajar mengendalikan diri dan mau berbagi. Jadi berdasarkan pendapat kemampuan kerjasama yang penulis maksud disini adalah anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak mau menunggu giliran serta anak mau belajar mengendalikan diri

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skripsinya yaitu:

1. Hasil penelitianFenny Permata Gucha dengan judul "Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B-1 di TK Al-Wafa'a Ombilin (Fenny Permata Gucha). Jenis penelitian yang digunakan adalaheksperimen dengan desain one group pretes-postest dengan hasil penelitian nilai hitung.

Perbedaan penelitian Fenny Permata Gucha dengan penulis adalah variabel yang dikembangkan kerjasama melalui bermain peran, sedangkan Fenny Permata Gucha variabel yang dikembangkan adalah metode proyekdalam meningkatkan kemampuan kerjasama, adapun kesamaannya adalah sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain one group pretes-postest.

 Hasil penelitianAndria Nova dengan judul Pengembangan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK B Tunas Baru Nagari Parambahan (Andria Nova). Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan datanya dengan cara observasi dan dokumentasi.

Perbedaan penelitian Andria Nova dengan penulis adalah penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitan eksperimen dengan model *pre-eksperimental*, serta variabel yang dikembangkan kerja sama melalui bermain peran, sedangkan Andria Novamenggunakan

metode penelitian kualitatif deskriptif dan variabel yang dikembangkan adalah pendekatan metode bermain peran dalam meningkatkan kemandirian, adapun kesamaannya adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran dan pengumpulan datanya dengan cara observasi.

3. Hasil penelitianRia Aditsyasari dengan judul Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh. Metode penelitian ini adalahpenelitian tindakan kelas kolaboratif.Penelitian ini dilaksanakan tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Perbedaan penelitian Ria Aditsyasari dengan penulis adalah penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitan eksperimen dengan model *pre-eksperimental*, serta variabel yang dikembangkan kerjasama melalui bermain peran, sedangkan Ria Aditsyasarimenggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif dan variabel yang dikembangkan adalah bermain angin puyuh dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama, adapun kesamaannya adalah sama-sama meningkatkan kemampuankerjasama.

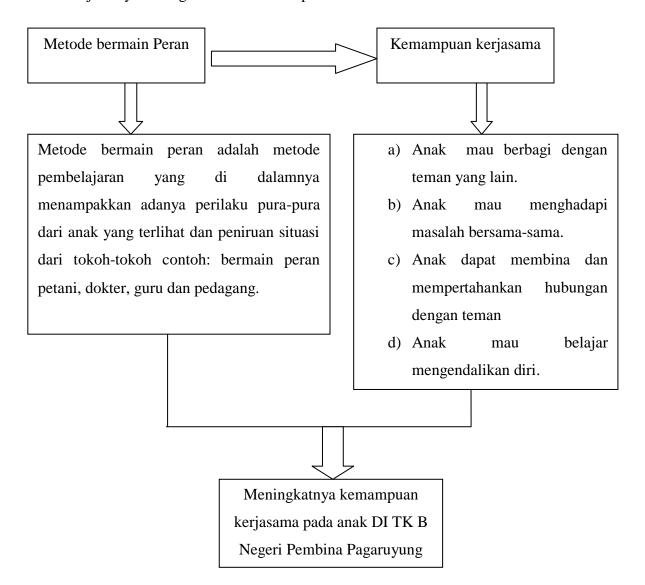
- 4. Hasil penelitianRahmalina dengan judulMeningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu Minangkabau. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan model pre eksperimen dengan bentuk rancangan one group pretest-posttes.
- 5. Hasil penelitian Nola Sandra Rekysika dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok DI Kelompok A TK Negeri Trukan Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan model pre eksperimen dengan bentuk rancangan one group pretest-posttes.
- 6. Hasil penelitian Tri Yuni Astuti dengan judul Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompom DI Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan

desain penelitian dengan bentuk perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Perbedaan penelitian Rahmalina dengan penulis adalah penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode penelitan eksperimen dengan model *pre-eksperimental*, serta variabel yang dikembangkan kerjasama melalui bermain peran, sedangkan Rahmalinamenggunakan metode penelitian eksperimen dengan model *pre-eksperimental* dengan bentuk rancangan one group pretest-posttes dan variabel yang dikembangkan adalah metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan empati, adapun kesamaannya adalah sama-sama meningkatkan kemampuan kerjasama.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, peneliti dapat melihat sejauh mana pengaruh bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung. Untuk lebih jelasnya kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah:



D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian.adapun rumusan untuk penelitian ini adalah berdasarkan paparan teoritik di atas, rumusan hipotesis yaitu :

Ha: Adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung.

Ho: Tidak adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian eksperimen yaitu sebagai metode peneliti yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2007:107)

Sanafiah Faisal (1982:76)mengemukakan penelitian eksperimen yaitu:

Suatu metode yang sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan, dalam hal ini peneliti memanipulasikan dan logis untuk menjawab pertanyaan, dalam hal ini peneliti memanipulasikan suatu stimuli, treatment atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi.Pengaruh atau perubahan yang di akibatkan oleh manipulasi secara sengaja dan sistematis.

Moh Kasiram (2010:211) juga mengatakan penelitian eksperimen adalah suatu model penelitian, dimana peneliti memanipulasi suatu simulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimuli atau kondisis tersebut. Jadipenelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-Experimental*. Jenis desain yang digunakan adalah *Pre-Experimentaldesign* dengan tipe *one group prettest and posttest design*, karena pada design ini diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberi tindakan, sehingga dapat melihat apakah ada peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran pada TK B Negeri Pembina Pagaruyung.

Adapun desain eksperimen peneliti gunakan adalah desain *Pre-Experimental* yaitu *one group prettest and posttest design*. Adapun model *Pre-Experimental* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelompok	Prettest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

O¹ Pretest(sebelum diberikan perlakuan)

X Treatmen atau perlakuan

O² Posttest(sesudah diberikan perlakuan)

Dalam desain ini tidak adanya *grup control* karena hanya menggunakan satu kelompok subjek. *O*₁adalah observasi yang dilakukan peneliti, X adalah tindakan yang diberikan, O₂ adalah hasil tindakan yang diberikan. O₁ diberikan*pretest* untuk mengukur sejauh mana kemampuan kerjasama anak sebelum digunakan metode bermain peran. Setelah itu, diberikan *treatment* (X) kepada kelompok subjek. Kemudian diberikan *posttests* (O₂)untuk mengukur kemampuan kerjasama anak setelah dilakukan atau diberikan *treatment* (X). Setelah itu, peneliti akan membandingkan O₁ dan O₂ untuk mengetahui sejauh mana perbandingan atau perbedaan keduanya sebelum dilakukan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan kepada kelompok subjek.

Perbandingan dilakukaan dengan cara menganalisis hasil *pre-test* dan *posttest* terhadap subjek penelitian. Perbandingan ini dilakukan untuk mengatahui berhasil atau tidaknya penggunaan metode bermain peranterhadap kemampuan kerjasama anak.

Secara umum langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian eksperimen adalah:

- 1. Melakukan *Prettest*, yaitu memberikan test berupa observasi awal tentang kemampuan kerjasama anak sebelum menggunakan metode bermain peran. tujuannya untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak..
- 2. Melakukan *Treatment*, memberikan perlakuan yaitu kemampuan kerjasama anak melalui bermain peran kepada kelompok eksperimen, *Treatment* yang penulis berikan ada 3 kali pertemuan dengan alokasi waktu 1x60 menit.

Treatment yang peneliti lakukan berdasarkan instrumen kemampuan kerjasama anak.

3. Memberikan *Posttest*, yaitu memberikan tes berupa observasi dengan lembar observasi yang sama dengan observasi awal. Kemudian membandingkan hasil *prettest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan kerjasama anak.

B. Waktu dan tempat penelitian

Adapun waktu peneitian pada semester ganjil Tahun Ajaran 2017-2018 dan tempat penelitiannya di TK B Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas, Kabupaten Tanah Datar. Penelitian ini dilakukan selama penyusunan skripsi berlangsung.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian tentu harus adanya objek yang akan diteliti, yang disebut dengan populasi. Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada disuatu wilayah yang memenuhi syarat sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti (Neoloka, 2014:41). Sedangkan menurut Moh.Kasiram popuasi adalah keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian (2010: 257).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti. Adapun objek yang akan menjadi populasi peneliti adalah seluruh anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Adapun objek yang akan menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh anak-anak di TK Negeri Pembina Pagaruyungyang terdiri dari 6 lokal yaitu A, B1, B2,B3,B4dan B5.Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Jumlah anak didik TK Negeri Pembina Pagaruyung

No	Kelompok / local	Jumlah siswa
1.	A	15
2.	B1	18
3.	B2	18
4.	В3	18
5.	B4	18
6.	B5	18
	Jumlah	105

Sumber: Pendidik TK Negeri Pembina Pagaruyung

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang ingin diteliti (Prasetyo, 2007:118). Dalam hal ini penarikan sampel yang peneliti gunakan yaitu menggunakan teknik *porposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2007:12) porposive sampling adalah "teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representatif dengan melakukan proses penelitian yang kopeten dibidangnya." Dalam *purposive sampling*, penunjukkan sampel didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paud yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya" (Kasiram, 2010:26). Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu adalah:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.

Adapun sampel yang akan peneliti ambil adalah seluruh anak kelompok B2 yang berjumlah 18 orang anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Tabel 3.3
Sampel penelitian Kelompok B2

No	Kode Anak		
1.	AA	10.	GP
2.	ANY	11.	НЈ
3.	AO	12.	JAI
4.	AP	13.	KEF
5.	ARW	14.	MR
6.	ARP	15.	QA
7.	DPP	16.	R
8.	F	17.	RS
9.	FQ	18.	SQR
Total			18 Orang

D. Defenisi Operasional

Definisi operasional tujuannya untuk memperjelas pengertian serta agar penelitian lebih terfokus, maka akan dijelaskan definisi operasionalnya antara lain:

Metode Bermain Peran

Menurut Mulyono (2011:45) Metode bermain peran (*role-playing*) juga adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh contoh:bermain peran petani, dokter, guru dan pedagang. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat. Jadi, bemain peran yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran yang didalamnya terdapat perilaku pura-pura dengan meniru tokoh-tokoh tertentu yang diperankan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan arahan guru.

Kemampuan Kerjasama

Menurut Mulyasa (2012:73) kemampuan kerjasama prilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan diri mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan. Jadi kemampuan kerjasama yang dimaksud adalah

kemampuan anak dalam menjalin hubungan dengan temannya dalam melaksanakan suatu tindakan atau pekerjaan yang dinilai dari indikator: Menurut Tedjasaputra (dalam Fenny Permata Gucha, 2016:19) indikator dalam kemampuan kerjasama yaitu: anak mau berbagi dengan teman yang lain,anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman dan anak mau belajar mengendalikan diri.

E. Pengembangan Instrument

Instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Sebelum alat ukur terlebih dulu dibakukan dalam sebuah proses uji coba sehingga alat ukur mempunyai ciri tertentu untuk menghasilkan data yang akurat dan handal(Purwanto, 2010:99-100).

Menurut Sugiyono (2007:103-104). instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang ditelitimaka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variable yang akan diteliti.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrument *checklist* dengan kategori meningkatkan kemampuan kerjasama anak dalam penelitian ini memberi skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu dan sangat mampu keterangan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skala Penilaian

Kriteria	Singkatan	Skor
Sangat Mampu	SM	4
Mampu	M	3
Kurang Mampu	KM	2
Tidak Mampu	TM	1

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Kemampuan KerjasamaUsia 5-6 Tahun

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Alat Pengumpulan Data
	Kemampuan Kerjasama	a. Anak mau berbagi dengan teman yang lain	 Anak mau memijamkan peralatan main yang ia gunakan saat sedang bermain Anak mau meminjamkan mainan yang dimilikinnya kepada temannya ketika temannya membutuhkan 	Observasi	Lembar observasi
		b. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama	1. Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaaan	Observasi	Lembar observasi
		c. Anak dapat membina dan mempertahank an hubungan dengan teman	tanpa memilih-milih temannya 2. Anak mau mengajak temannya dalam	Observasi	Lembar observasi
		d. Anak mau belajar mengendalika n diri	 Anak tidak merebut mainan teman ketika bermain Anak tidak mau menganggu teman ketika saat melakukan bermain peran Anak mampu melakukan permainan sampai selesai 	Observasi	Lembar observasi

Sumber: Fenny Permata Gucha, pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini,hal 19

Tabel 3.6 Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok B2

Nama	•
Hari / Tanggal	:
Tempat	

Petunjuk:

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberikan tanda ceklis $(\sqrt{})$ pada lembar observasi, dengan kriteria :

TM : Tidak Mampu (1) M : Mampu (3) KM : Kurang Mampu (2) SM : Sangat Mampu (4)

No	No Sub Indikator		ilaian Pe ampuan Anak Us	Kerjas	
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1.	Anak mau memijamkan peralatan main yang ia gunakan saat sedang bermain				
2	Anak mau meminjamkan mainan yang dimilikinnya kepada temannya ketika temannya membutuhkan				
3.	Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan				
4.	Anak dapat bermain dengan temannya tanpa memilih-milih temannya				
5.	Anak mau mengajak temannya dalam setiap kegiatan bermain peran				
6.	Anak tidak mererebut mainan teman ketika bermain				
7.	Anak tidak menganggu teman ketika saat melakukan permainan				
8.	Anak mampu melakukan permainan sampai selesai				

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrument *checklist* dengan kategori peningkatan kerjasama anak dalam penelitian ini memberikan rentang waktu skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu, sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skala Penilaian

Kategori	Singkatan	Skor
Tidak Mampu	TM	1
Kurang Mampu	KM	2
Mampu	M	3
Sangat Mampu	SM	4

F. Validitas

Sebelum instrumen digunakan, maka perlu melakukan uji coba dengan melakukan validitas instrumen. Validasi adalah "Mengukur apa yang hendak di ukur (ketetapan)". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi yang mengacu pada sejauh mana suatu instrumen (kisi-kisi instrumen) mengukur konsep dari suatu teori yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang akan diukur menjadi dasar penentu konstruk suatu instrumen (skala). Berdasarkan teori variabel tersebut, kemudian dirumuskan definisi operasional, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir instrumen baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan. Pengujian validitas ini dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (judgment experts).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa validnya sebuah instrumen dapat dilihat dari apakah instrumen-instrumen yang digunakan mampu dan cocok digunakan untuk mengukur apa yang hendak diteliti. Validitas instrumen yang peneliti lakukan pada penelitian ini adalah berdiskusi dengan dosen pembimbing serta diskusi dengan validator, yang mana validator tersebut terdiri dari 1 orang dosen yang ahli yaitu Ibu Elis Komalasari, M.Pd.

G. TeknikPengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpukan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Noor,2011:138). Ada banyak cara yang bisa di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi atau pengamatan yaitu kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya. Dari pemahaman ini yang dimaksud dengan metode observasi adalah pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data penelitian tersebut dapat diamati oleh peneliti. Sugiyono mengatakan "teknik pengumpulan dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar" (Sugiyono, 2007: 145).

Adapun observasi yang dilakukan untuk memperoleh data berkaitan dengan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang di teliti menggunakn alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk melakukan kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

H. Teknik Analisis Data

1. Teknik Pengolahan Data

Secara umum, penggolahan data dilaksanakan melalui tiga tahapan yakni: pertama, *editing* adalah memeriksa daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para penggumpul data. Tujuan daripada *editing* adalah untuk mengurangi kesalahan atau kekurangan yang ada di dalam daftar pertanyaan yang sudah diselesaikan sampai sejauh mungkin.Kedua, *koding* adalah mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari para responden ke dalam kategori-kategori.Biasanya klasifikasi dilakukan dengan cara memberikan

tanda/kode berbentuk angka pada masing-masing jawaban. Ketiga, *tabulasi* adalah pekerjaan membuat tabel. Jawaban-jawaban yang sudah diberi kode kategori jawaban kemudian dimasukan dalam tabel (Narbuko dan Achmadi,2005: 153-155). Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban dari instrumen diberi bobot atau skor terlebih dahulu, baik pernyataan positif maupun pernyataan negatif seperti yang terdapar dalam tabel berikut:

Tabel 3.7 Skor Skala Likert

Kriteria	Singkatan	Skor
Sangat Mampu	SM	4
Mampu	M	3
Kurang Mampu	KM	2
Tidak Mampu	TM	1

Bentuk pengolahan data yang dipakai pada penelitian ini adalah dengan memakai metode pengolahan statistik. Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya memakai metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang di pakai.Pada skripsi ini, peneliti memakai model eksperimen one group pretest-posttest design dimana peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan. treatmentsebanyak 4 kali tujuannya yaitu untuk melihat pengaruh dari perlakuan, baik sebelum dan sesudah perlakuan.

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua. Tujuan peneliti adalah membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan kedua nilai tersebut secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja dan untuk melakukan ini digunakan teknik yang disebut uji-t (tes).

Setelah diperoleh persentase jawaban, dilakukan pengklasifikasian jawaban berdasarkan kategori kerjasama. Menurut (Sudijono,2005:144)

"mencari tentang interval skor yaitu, jarak penyebaran antara skor yang terendah sampai skor yang tertingi" dengan dapat dirumuskan :

R = H-L

Keterangan

R= Rentang

H= Skor yang tertinggi

L= Skor yang terendah

Menurut Sutjana (1996:47) " dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil". Dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori kemampuan kerjasama, Belum Mampu (BM),Kurang Mampu (KM), Mampu (M) dan Sangat Mampu (SM). Jumlah item kemampuan kerjasama sebanyak 8 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

a) Skor maksimum $4 \times 8 = 32$

Keterangan : skor maksimum nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 dan hasilnya 32

b) Skor minimum $1 \times 8 = 8$

Keterangan : skor terendahnya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 dan hasilnya 8

- c) Jangkauan: 32-8 = 24
 - Keterangan : jangkauan diperoleh dari jumlah skor maksimur dikurangi jumlah minimum
- d) Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (Belum Mampu, Kurang Mampu, Mampu dan Sangat Mampu)
- e) Lebar kelas interval 24:4 =6

Keterangan : lebar kelas interval diperoleh dari hasil jangkauan dibagi dengan banyak kriteria

Adapunklasifikasi skor kemampuan kerjasama adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skor kemampuan kerjasama

No	Skor	Kategori Kemampuan
		Kerjasama
1	27-32	Sangat Mampu
2	21-26	Mampu
3	15-20	Kurang Mampu
4	8-14	TidakMampu

2. Teknik Analisis Data

Bentuk pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah metode *statistik*. Penggunaan *statistik* tergantung kepada jenis penelitian, pada penelitian ini peneliti menggunakan *pre eksperiment*, peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (Anas Sudijono, 2005:305). Dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian sangat mampu, mampu, kurang mampu dan belum mampu. Menurut Anas Sujono (2005: 144), mencari tentang interval skor yaitu, jarak penyebaran antara skor yang terendah sampai skor nilai tertinggi. Yang mana peneliti menggunakan teknik statistic *t-test*. Adapun syarat uji t yaitu:

- a. Data berdistribusi normal
- b. Data berdistribusi homogen
- c. Data menggunakan interval dan rasio

Rumus yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus uji t yaitu:

$$t_{0} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

Keterangan:

t : Mean Kelompok Eksperimen

MD : Mean of diference nilai rata-rata hitung dari beda/selih antara

skor variabel I dan skor Variabel II

SEMD : Standar Error (standar kesesatan) dari Mean of Difference

Kesimpulannya harga t hitung dibandingan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikansi. Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t table (t_t) maka hipotesis nihil (Ho) di tolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, artinya kerja sama dapat berpengaruh terhadap metode bermain peran. Tapi apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t table (t_t) maka hipotesis nihil (Ho) diterima dan hipotesis alternative (Ha) ditolak, artinya kerjasama tidak berpengaruh terhadap metode bermain peran.

Sebelum itu perlu diketahui dahulu perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap kelompok secara keseluruhan, selanjutnya setelah diketahui hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kelompok eksperimen, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui metode eskperimen dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t) dengan model sampel "dua sampel yang kecil satu sama lain mempunyai hubungan".

Adapun langkah-langkah dalam menganalisa data, yaitu sebagai berikut:

1. Mencari Mean dari Difference

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

2. Mencari Deviasi Standar dari Difference

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum_D 2}{N}} + \left(\frac{\sum D}{N}\right)$$

3. Mencari Standard Error dari Mean Of Difference

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

4. df = N - 1

Ket:

MD = *Mean of difference* nilai rata-rata hitung dari beda selisih antara skor variabel I dan variabel II

 $\sum D$ = Jumlah beda/selisih antara skor variabel I (variabel X) dan variabel II(variabel Y)

N = Number of cases= jumlah subjek yang kita teliti

SEMD=Standar Error (Standar kesesatan) dari Mean of Difference

SDD= Deviasi standar dari perbedaan antara skor variabel I dan skor variabel II

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Prettest

Data yangdideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari satu lokal.Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di TK Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas yang berjumlah 105 orang.Sampelnya anak lokal B2 yang terdiri dari 18 orang.

Pada penelitian ini, penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkap tentang kemampuan kerjasama anak dan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran. Untuk mengawali kegiatan penelitian, maka penulis melakukan pengamatan sesuai dengan item-item pengamatan observasi yang telah disediakan dan divalidasi oleh orang yang ahli dalam PAUDuntuk mengungkap kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.

Dalam proses penelitian, ada beberapa tahapan kegiatan, adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menentukan subjek penelitian, subjek penelitian ini adalah 18 orang anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.
- b. Sebelum diterapkannya kegiatan bermain peran dalam pembelajaran, siswa diamati untuk mengisi item pengamatan observasi sebagai data pembanding awal (*prettest*).
- c. Penerapan kegiatan bermain perandalam pembelajaran diterapkan sebanyak enam kali yaitu 1 kali *prettest*, 4 kali *treament*, dan 1 kali *posttest*. Adapun materi pembelajaran yang diberikan melalui kegiatan bermain peranadalah:

Tabel 4.I Jadwal Kegiatan Bermain Peran untuk Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

No	No Hari/ Tema / sub tema Waktu Tempat				
110		Tema / sub tema	waktu	Tempat	
	Tanggal			Pelaksanaan	
1	Rabu/21	Pekerjaan /petani	±60	Ruangan	
	Februari	kegiatannya :	Menit	kelas B2	
	2018	Anak bermain peran			
		sebagai petani			
2	Kamis/22	Pekerjaan /dokter-	±60	Ruangan	
	Februari	dokteran	Menit	kelas B2	
	2018	kegiatannya :			
		Anak bermain peran			
		sebagai dokter-dokteran			
3	Selasa/27	Pekerjaan /guru-guruan	±60	Ruangan	
	Februari	kegiatannya :	Menit	kelas B2	
	2018	Anak bermain peran			
		sebagai guru-guruan			
4	Rabu/28Feb	Pekerjaan /pedagang	±60	Ruangan	
	ruari 2018	kegiatannya :	Menit	kelas B2	
		Anak bermain peran			
		sebagai pedagang			

- d. Setelah semua kegiatan bermain peran telah selesai dilaksanakan, siswa kembali diamati sesuai dengan instrument item pengamatan observasi, untuk melihat kemampuan kerjasama anak setelah diberikan perlakuan dengan metode bermain peran, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberiperlakuan (*posttest*).
- e. Membandingkan nilai rata-rata mutu kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelahdiberikan pendekatan atau layanan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran dengan data statistik uji beda (t-test).

Untuk mengawali kegiatan penelitian maka peneliti melihat berdasarkan kisi-kisi instrumen untuk melihat kemampuan kerjasama anak. Secara lebih jelas akan diungkapkan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Gambaran Kemampuan KerjasamaAnak (*Pretest*)

Gambaran Kenjampuan KerjasamaAnak (1 retest)				
No	Kode Anak	Skor	Kategori	
1	AA	14	Tidak Mampu	
2	ANY	20	Kurang Mampu	
3	AO	19	Kurang Mampu	
4	AP	15	Kurang Mampu	
5	ARW	13	Tidak Mampu	
6	ARP	14	Tidak Mampu	
7	DPP	27	Sangat Mampu	
8	F	15	Kurang Mampu	
9	FQ	22	Mampu	
10	GP	20	Kurang Mampu	
11	HJ	24	Mampu	
12	JAI	18	Kurang Mampu	
13	KEF	14	Tidak Mampu	
14	MR	20	Kurang Mampu	
15	QA	21	Mampu	
16	R	13	Tidak Mampu	
17	RS	16	Kurang Mampu	
18	SQR	19	Kurang Mampu	
	Total	324		
Total		18		

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggiadalah 27 dan skor terendah 13. Data *Pretest* yang skor akhirnya berjumlah 324 dan rata-ratanya 18. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 3 orang yaitu FQ, HJ, dan QA. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 9 orang yaitu ANY, AO, AP, ARP, F, GP, JAI, MR, RS dan SQR. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 5 orang yaitu AA, ARW, ARP, KEF dan R.

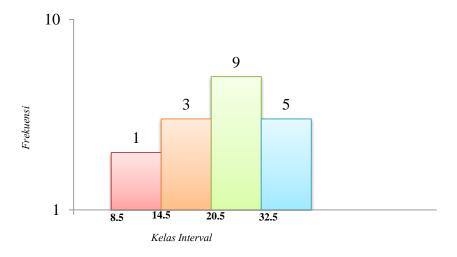
Selanjutnya rangkuman klasifikasi data *prettest* kemampuan kerjasama anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Data *Prettest* Kemampuan Kerjasama Anak
DiTK Negeri Pembina Pagaruyung

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Fk(a)	Nilai Nyata
1	27 - 32	1	5.55 %	2	26.5 - 32.5
2	21–26	3	16.66 %	6	20.5 - 26.5
3	15-20	9	50 %	10	14.5 - 20.5
4	8- 14	5	27.77 %	18	8.5 – 14.5
	Jumlah	18	100		

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada data *pretest* belum ada anak yang kemampuan kerjasama sangat mampu (SM) dan mampu (M). Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 50%. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) adalah sebanyak 5 orang dengan persentase 18%

Grafik 4.1 Kemampuan Kerjasama Anak Di TK Pembina Pagaruyung (*Pretest*)



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada hasil *prettest* kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatannya sebagai berikut: kemampuan kerjasama anak dalam kategori sangat mampu terdapat 1 orang anak dengan warna grafik pink. Kemampuan kerjasama anak dalam kategori mampu terdapat 3 orang anak dengan warna grafik oren. Kemampuan kerjasama anak dalam kategori kurang mampu terdapat 9 orang anak dengan warna grafik kuning. Sedangkan dalam kategori belum mampu terdapat 5 orang anak dengan warna grafik biru.

Selanjutnya hasil analisis tingkat capaian responden setiap indikator Kemampuan Kerjasama Anak dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 4.4
Tingkat Capaian Responden Setiap Indikator

	Tingkat Capaian Responden Sedap murkator				
No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Max	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1	Anak mau meminjamkan peralatan main yang ia gunakan saat sedang bermain	40	72	2.22	KM
2	Anak mau meminjamkan mainan yang dimilikinnya kepada temannya ketika temannya membutuhkan	43	72	2.38	KM
3	Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan	36	72	2	TM
4	Anak dapat bermain dengan temannya tanpa memilih-milih temannya	40	72	2.33	KM
5	Anak mau mengajak temannya dalam setiap kegiatan	44	72	2.44	KM

	bermain peran				
6	Anak tidak merebut mainan teman ketika bermain	40	72	2.22	KM
7	Anak tidak menganggu teman ketika saat melakukan permainan	41	72	2.27	KM
8	Anak mampu melakukan permainan sampai selesai	40	72	2.22	KM
Jumlah				1.610	KM

Dari tabel IV.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasamaanakdi TK B2 Negeri Pembina Pagaruyungsebelum diberikan metode bermain peranmasih kurang mampu melakukan kerjasama di dalam kegiatan disekolah.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Setelah peneliti menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Kegiatan bermain peran merupakan *treatment* yang diberikan pada penelitian ini.Rencana pelaksanaan *treatment* atau perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan.

a. Deskripsi Pelaksanaan TreatmentI

1) Persiapan

Treatment pertama dilaksanakan pada tanggal 21Februari 2018 bertepatan pada hari Rabu diruangan B2 di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas mulai pukul 08.00- 10.45 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 18 orang anak, penulis bekerjasama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan treatment pertama

dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Kegiatan diawali dengan membaca doa dan ayat-ayat pendek (surat Al-Araf).
- b) Pada *treatment* pertama peneliti melakukan kegiatan bermain peran petani untuk melihat kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran.
- Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan, seperti: bunga, cangkul, pupuk,airdan lembaran pedoman observasi.
- d) Selanjutnya peneliti menata ruangan untuk bermain peran "petani".
- e) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah peneliti selanjutnya adalah melaksanakan *treatment* pertama pada tanggal 21 Februari 2018yang bertempat di TK Negeri Pembina Pagaruyung pada kelompok B2.

Sebelum guru memulai bermain peran, guru bercakap-cakap mengenai pekerjaaan, macam-macam pekerjaan contohnya: petani, peralatan yang digunakan pak tani, dimana petani bekerja Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada *treatment* pertama ini adalah temanya pekerjaan, sub tema petani.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah mengenalkan alat-alat yang gunakan oleh petani. Setelah dikenalkan barulah guru mengajak anak untuk bermain peran. Sebelumnya gurutelah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Pada saat pembagian peran

gurumenanyakan peran apa yang ingin dimainkan oleh anak, beberapa anak sangat antusias, ada pula anak yang diam saja, untuk itu guru memilih anak yang menunjuk tangan untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang dipilh anakdan anak yang tidak menunjuk, guru memilih anak untuk memainkan peran yang belum di isi, setelah dibagi gurumenjelaskan pada anak perannya masingmasing.kegiatan yang diberikan adalah dimana ada anak yang berperan sebagai ayah, ibu pergi ke kebun dengan anak, disini mereka berpura-pura sebagai petani yang menyiram kebun, sedangan ibu sedang menanam bunga dan anak-anak berpura-pura mengikuti ibu yang seadang menanam. Setiap anak mencoba peran secara bergantian.

Pada *treament* pertama ini anak ada beberapa indikator penilaian kerjasama yang peneliti lihat saat bermain peran yaitu ketika anak melakukan kegiatan bermain peran terlihat ada anak mau berbagi dengan teman yang lain dan ada anak yang tidak mau berbagi dengan teman yang lain. Contoh ketika anak saat menanam bunga, anak tidak mau berbagi peralatan mainan seperti sekop. Disamping itu ada anak yang mau membantu temannya ketika kesulitan dalam menggali tanah untuk menanam bunga. Di sini peneliti melihat indikator anak mau berbagi dengan teman yang lainyaitupada saat kegiatan bermain peran sudah mulai ada anak mau berbagi dengan temannya. Dari kegiatan bermain peran yang dilakukan anak itulah stimulasi untuk kemampuan kerjasama anak dikembangkan, ketika mereka mau berbagi dengan temannya waktu pelaksanaan kegiatan.

Gambar IV. 1 Gambar Pelaksanaan *Treatment* 1 Petani



3) Penutup

Berdasarkan hasil pengamatan pada *treatment* pertama untuk indikator anak mau berbagi dengan teman yang lainpada saat kegiatan bermain peran sudah mulai ada anak mau berbagi dengan temannya. Terlihat ada anak yang mau membantu dan berbagi dengan temannya ketika kesulitan dalam menggali tanah untuk menanam bunga seperti sekop dan pot. Ada beberapa anak yang tidak mau berbagi dengan teman yang lain, mereka berlarian saat melakukan kegiatan bermain peran. Disini terlihat ada anak yang sudah mulai berkembangwalaupun ada beberapa anak yang masih belum mau berbagi.

Meskipun begitu masih terdapat indikator-indikator lainnya yang belum berkembang seperti indikator anak mau mengahadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman dan anak mau belajar mengendalikan diri. Berdasarkan gambaran *treatment* pertama ini dibutuhkannya

treatment selanjutnya agar kemampuan kerjasama anak bisa berkembang secara optimal.

Adapun gambaran hasil kemampuan kerjasama anak di *treatment* pertama dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Gambaran Kemampuan KerjasamaAnak (*Treatment I*)

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	AA	14	Tidak Mampu
2	ANY	20	Kurang Mampu
3	AO	19	Kurang Mampu
4	AP	15	Kurang Mampu
5	ARW	20	Tidak Mampu
6	ARP	14	Tidak Mampu
7	DPP	19	Kurang Mampu
8	F	26	Mampu
9	FQ	20	Kurang Mampu
10	GP	19	Kurang Mampu
11	HJ	20	Kurang Mampu
12	JAI	26	Mampu
13	KEF	14	Tidak Mampu
14	MR	13	Tidak Mampu
15	QA	14	Tidak Mampu
16	R	13	Tidak Mampu
17	RS	26	Mampu
18	SQR	19	Kurang Mampu
	Total	331	
Total		18.38]

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 26 dan skor terendah adalah 13 dengan rata-rata 18.38. Adapun kemampuan kerjasama anak yang termasuk dalam kategori kurang mampu yaitu 8 orang anak, kategori mampu 3 orang anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan kerjasama anak diTK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas kelompok B2 setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan belum meningkat.

b. Deskripsi Pelaksanaan Treatment II

1) Persiapan

Treatment kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Februari 2018, diruangan kelas B2 di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas mulai pukul 08.00- 10.45WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 18 orang anak, penulis bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan treatment kedua dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment*kedua peneliti melakukan kegiatan bermain peran dengan tema tanaman obat-obatan (dokter-dokteran)untuk melihat kemapuan kerjasama anak melalui metode bermain peran.
- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, seperti: peralatan medis (pengukur tensi, stetoskop)obat-obatan, mobil mainan, baju dokter, pena, buku, uang mainan, rumah sakit dan lembaran pedoman observasi
- c) Mempersiapkan skenario bermain peran "dokter-dokteran".
- d) Peneliti menata ruangan untuk bermain peran "dokter-dokteran".
- e) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah peneliti selanjutnya adalah melaksanakan *treatment* kedua pada tanggal 22 Februari 2018yang bertempatdi TK Negeri Pembina Pagaruyng pada kelompok B2.

Sebelum guru memulai bermain peran, guru bercakap-cakap mengenai dokter, peralatan yang digunakan dokter, dimana dokter

bekerja, warna baju yang dipakai dokter Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada *treatment* pertama ini adalah temanya pekerjaan, sub tema dokter

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah mengenalkan alat-alat yang gunakan oleh dokter. Setelah dikenalkan barulah guru mengajak anak untuk bermain peran. Sebelumnya gurutelah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Pada saat pembagian peran guru menanyakan peran apa yang ingin dimainkan oleh anak, beberapa anak sangat antusias, ada pula anak yang diam saja, untuk itu guru memilih anak yang menunjuk tangan untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang dipilih anak.

Anak dibagi sesuai berdasarkan peran, ada yg akan menjadi Dokter Gigi dan Dokter Umum yang akan memeriksa pasien yang sakit, ada juga anak yang menjadi suster yang akan mendampingi Dokter, anak yang mendapatkan peranan menjadi Resepsionis bertugas melayani pasien mendaftar sebelum pasien yang sakit akan berobat, anak yang berperan dibagian Administrasi melayani pasien menebus biaya pengobatan dan ada yang akan menjadi Apoteker bertugas melayani pasien yang akan mengambil resep dari dokter, selain itu juga ada anak yang berperan sebagai pasien.

Pada saat kegiatan bermain peran, anak tampak bersemangat daripada sebelumnya. Pada saat anak sedang melaksanakan kegiatan seperti menolong pasien yang datang lalu dokter bersama para perawat lainnya datang untuk memeriksa pasien tersebut, setelah dokter memeriksa pasien lalu dokter memberikan resep obat untuk di tebus ke Apotik, kemudian pasien pergi ke apotik untuk menebus obat tersebut, lalu pasien pergi ke bagian administrasi untuk membayar biaya pengobatandiberikan contoh oleh peneliti, setelah itu terlihat ada anak yang tidak mau mengerjakan kegiatan bersamasama, ada anak tidak mau bermain dengan temannya dan beberapa

anak mampu melakasanakan kegiatan sesuai dengan perannya masing-masing.

Untuk itu pada treatment ini untuk melihat anak mau menghadapi masalah-masalah bersama, hal ini terlihat pada saat anak melakukan kegiatan bermain peran dokter, anak mau membantu temannya saat melakukan kegiatan. Contohnya, ketika anak berperan menjadi suster ada anak mau membantu mendampingi dokter sesuai dengan tugasanya dan ada anak yang tidak mau membantu dokter. Selain itu ketika kegiatan berpurapura pingsan ada anak mau membantu memapah anak tersebut menuju ke tempat tidur dan terlihat juga ada anak yang tidak mau memapah ke tempat tidur. Dari kegiatan tersebut peneliti melihat ada beberapa anak sudah mulai bisa mengahadapi masalah bersama-sama.

Gambar IV.2 Gambar Pelaksanaan *Treatment* 2 Dokter-dokteran



3) Penutup

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada treatment kedua ini untuk melihat perkembangan indikator anak mau menghadapi masalah-masalah bersama. setelah diberi treatmentkemampuan kerjasama sudah mulai berkembang. Pada indikator sebelumnya yaitu anak mau berbagi dengan teman yang lain, semakin bertambah anak mau berbagi dengan teaman yang lain. Pada indikator anak mau menghadapi masalah-masalah Disini terlihat anak sudah mulai bersama. berkembang kemampuan kerjasamasaat peneliti melihat ada beberapa anak sudah mulai bisa mengahadapi masalah bersama-sama. Ketika kegiatan berpura-pura pingsan ada anak mau membantu memapah anak tersebut menuju ke tempat tidur dan terlihat juga ada anak yang tidak mau memapah ke tempat tidur. Meskipun masih ada beberapa anak yang belum bisa, oleh karena itu diperlukan treatment selanjutnya agar kemampuan kerjasamaanak berkembang secara optimal.

Adapun gambaran hasil kemampuan kerjasama anak di *treatment* kedua dapat dillihat pada tabel 4.6 berikut

Tabel 4.6 Gambaran Kemampuan KerjasamaAnak (*Treatment II*)

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	AA	20	Kurang Mampu
2	ANY	16	Kurang Mampu
3	AO	14	Kurang Mampu
4	AP	19	Kurang Mampu
5	ARW	20	Kurang Mampu
6	ARP	14	Tidak Mampu
7	DPP	19	Kurang Mampu
8	F	26	Mampu
9	FQ	20	Kurang Mampu
10	GP	19	Kurang Mampu
11	HJ	26	Mampu
12	JAI	18	Kurang Mampu

13	KEF	20	kurangMampu
14	MR	26	Mampu
15	QA	20	Kurang Mampu
16	R	19	Kurang Mampu
17	RS	20	Kurang Mampu
18	SQR	19	Kurang Mampu
Total		355	
		19.72	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 26 dan skor terendah adalah 14 dengan rata-rata 19.72. Adapun kemampuan kerjasama anak yang termasuk dalam kategori kurang mampu yaitu 14 orang anak,kategori mampu 3 orang anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan kerjasama anak diTK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas kelompok B2 setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan mulai meningkat.

c. Deskripsi Pelaksanaan Treatment III

1) Persiapan

Treatment ketiga dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2018 bertepatan pada hari Selasa, diruangan kelas B2 di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas mulai pukul 08.00-10.45 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 180rang anak, penulis bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan treatment ketiga dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

a) Pada *treatment*ketiga peneliti melakukan kegiatan bermain peran sebagai "guru-guruan" untuk melihat pengaruh kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran.

- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, seperti: baju guru dan murid, meja, kursi, buku, papan tulis dan lembaran pedoman observasi.
- c) Mempersiapkan skenario bermain peran "guru-guruan"
- d) Peneliti menata ruangan untuk bermain peran "guru-guruan"
- e) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah peneliti selanjutnya adalah melaksanakan *treatment* ketiga pada tanggal 27 Februari 2018yang bertempat di TK Negeri Pembina Pagaruyng pada kelompok B2.

Sebelum guru memulai bermain peran, guru bercakap-cakap mengenai pekerjaan guru, peralatan yang digunakan guru, dimana guru bekerja. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada *treatment* ketiga ini adalah temanya pekerjaan, sub tema guru

Pada saat pembagian peran peneliti menanyakan peran apa yang ingin dimainkan oleh anak, beberapa anak sangat antusias, ada pula anak yang diam saja, untuk itu peneliti memilih anak yang menunjuk tangan untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang dipilh anak, dan anak yang tidak memiliki peran peneliti memilih anak untuk memainkan peran yang belum di isi. Pada kegiatan bermain peranada sebagian anak yang akan menjadi pemeran guru, sebagian anak ada yang menjadi murid.

Pada indikator inianak yang dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman terlihat saat kegiatan bermain peran guru, ada beberapa anak yangmau bermain dengan semua temannya, terlihat saat temannya berpura-pura menjadi guru anak mau mendengarkan. Begitu juga ketika teman yang lain menjadi guru anak masih mau mendengarkannya. Di sinilah peneliti melihat bahwa indikator anak yang dapat membina dan

mempertankan hubungan dengan teman, meskipun ada beberapa anak yang masih belum dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman seperti memilih-milih teman.

Gambar IV.3 Gambar Pelaksanaan *Treatment* 3 Guru-guruan



3) Penutup

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* ketiga ini untuk melihat perkembangan indikator anak yang dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman, setelah diberi *treatment* kemampuan kerjasama sudah mulai berkembang. Pada indikator sebelumnya yaitu anak mau berbagi dengan teman yang lain dan indikator anak yang dapat membina dan mempertankan hubungan dengan teman sudah mampu.Terlihat saat temannya berpura-pura menjadi guru anak mau mendengarkan. Begitu juga ketika teman yang lain menjadi guru anak masih mau mendengarkannya.Meskipun masih ada beberapa anak yang belum

bisa, oleh karena itu diperlukan *treatment* selanjutnya agar kemampuan kerjasama anak berkembang secara optimal.

Adapun gambaran hasil kemampuan kerjasama anak di *treatment* ketiga dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Gambaran Kemampuan KerjasamaAnak (*Treatment III*)

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	AA	26	Mampu
2	ANY	21	Mampu
3	AO	22	Mampu
4	AP	23	Mampu
5	ARW	21	Mampu
6	ARP	20	Kurang Mampu
7	DPP	20	Kurang Mampu
8	F	27	Sangat Mampu
9	FQ	20	Kurang Mampu
10	GP	29	Sangat Mampu
11	HJ	20	Kurang Mampu
12	JAI	18	Kurang Mampu
13	KEF	21	Mampu
14	MR	28	Sangat Mampu
15	QA	21	Mampu
16	R	22	Mampu
17	RS	23	Mampu
18	SQR	19	Kurang Mampu
	T-4-1	381	
Total		21.16	<u> </u>

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 29 dan skor terendah adalah 19 dengan rata-rata 21.16. Adapun kemampuan kerjasama anak yang termasuk dalam kategorimampu 9 orang anak. Kategori kurang mampu 6 orang anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan kerjasama anak diTK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas kelompok B2 setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan sudah meningkat.

d. Deskripsi Pelaksanaan Treatment IV

1) Persiapan

Treatment keempat dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2018 bertepatan pada hari Rabu, diruangan kelas B2 di TK Negeri Pembina Pagaruyng Kecamatan Tanjung Emas mulai pukul 08.00-10.45 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 18 orang anak, penulis bekerja sama dengan guru kelas B2 dalam memberikan perlakuan. Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan treatment keempat dalam kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Pada *treatment* keempat peneliti melakukan kegiatan bermain peran sebagai "pedagang buah" untuk melihat pengaruh kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran.
- b) Peneliti menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran, seperti: macam-macam sayuran, uang mainan, kantong plastik untuk membungkus belanjaan, tempat pelaksanaan, tas dan mobil mainan.
- c) Mempersiapkan skenario bermain peran "Pedagang buah".
- d) Peneliti menata ruangan untuk bermain peran "Pedagang buah".
- e) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah peneliti selanjutnya adalah melaksanakan *treatment* keempat pada tanggal 28 Februari 2018 yang bertempat di TK Negeri Pembina Pagaruyng pada kelompok B2.

Sebelum guru memulai bermain peran, guru bercakap-cakap mengenai pedagang, alat-alat yang dijual oleh pedagang, dan dimana pedagang berjualan. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada *treatment* pertama ini adalah temanya pekerjaan, sub tema pedagang.

Pada saat pembagian peran peneliti menanyakan peran apa yang ingin dimainkan oleh anak, beberapa anak sangat antusias, ada pula anak yang diam saja, untuk itu peneliti memilih anak yang menunjuk tangan untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang dipilh anak, dan anak yang tidak memiliki peran peneliti memilih anak untuk memainkan peran yang belum di isi. Ada sebagian anak yang akan menjadi pemeran penjual, sebagian anak ada yang menjadi orang yang akan menjadi pembeli dan ada anak sebagai sopir angkot.

Setiap anak mencoba peran secara bergantian.Pada saat kegiatan bermain peran, semua anak tampak bersemangat, senang pada kegiatan seperti: anak naik angkot untuk pergi kepasar, kemudian anak berperan menjadi penjual buah dan anak berperan sebagai pembeli buah. Pada indikator ini anak mau belajar mengendalikan diri terlihat saat kegiatan bermain peran pedagang, ada anak sudah mampu mau berbagi dengan teman, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman.

Gambar IV. 4 Gambar Pelaksanaan *Treatment*4 Pedagang buah



3) Penutup

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* keempat. Kegiatan bermain peran dilakukan untuk melihat peningkatkan kemampuan kerjasama anak sudah semua anak yang mau ikut berpartisipasi untuk bermain peran dan bermain sesuai dengan peranannya masing-masing. Ketika telah selesai bermain peran anak sudah mulai mampu untuk berbagi dengan teman, ada juga anak sudah mampu mau menghadapi masalah bersama-sama, anak sudah mampu membina dan mempertahankan hubungan dengan teman dan anak mau belajar mengendalikan diri dan anak sudah mampu mengendalikan diri.

Adapun gambaran hasil kemampuan kerjasama anak di *treatment* keempat dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 8 Gambaran Kemampuan KerjasamaAnak (*Treatment IV*)

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	AA	27	Sangat Mampu
2	ANY	21	Mampu
3	AO	22	Mampu
4	AP	22	Mampu
5	ARW	21	Mampu
6	ARP	22	Sangat Mampu
7	DPP	21	Mampu
8	F	22	Mampu
9	FQ	21	Mampu
10	GP	28	Sangat Mampu
11	HJ	21	Mampu
12	JAI	22	Mampu
13	KEF	23	Mampu
14	MR	27	Sangat Mampu
15	QA	21	Mampu
16	R	22	Mampu
17	RS	21	Mampu
18	SQR	22	Mampu
	Total	406	
	Total	22.55	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 28 dan skor terendah adalah 21 dengan rata-rata 22.55. Adapun kemampuan kerjasama anak yang termasuk dalam kategorimampu yaitu 14 orang anakdan kategori sangat mampu 4 orang anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan kerjasama anak diTK Negeri Pembina PagaruyungKecamatan Tanjung Emas kelompok B2 setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan meningkat.

3. Deskripsi Data Posttest

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak dievaluasi kembali untuk melihat kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran setelah diberikan kegiatan, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan kegiatan bermain peran. Membandingkan nilai rata-rata kemampuan kerjasama anak sebelum dan setelah diberikan kegiatan bermain peran dengan analisis statistik uji beda(*t-test*). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran.

Tabel 4.9
Gambaran Kemampuan Kerjasama
Kelompok B3 TK Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung
EmasSesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	AA	25	Mampu
2	ANY	26	Mampu
3	AO	27	Sangat Mampu
4	AP	20	Kurang Mampu
5	ARW	14	Tidak Mampu
6	ARP	22	Mampu
7	DPP	30	Sangat Mampu
8	F	21	Mampu
9	FQ	25	Mampu
10	GP	27	Sangat Mampu
11	HJ	28	Sangat Mampu
12	JAI	25	Mampu
13	KEF	26	Mampu
14	MR	21	Mampu
15	QA	20	Kurang Mampu
16	R	22	Mampu
17	RS	27	Sangat Mampu
18	SQR	19	Kurang Mampu
Total		425	
		23.61	

Dari tabel di atas diperoleh skor tertinggi adalah 30 dan skor terendah 14. Data *Posttest* yang skor akhirnya berjumlah 425 dan rataratanya 23.61. Anak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) berjumlah 5 orang yaitu: AO, DPP, GP, HJ dan RS. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) berjumlah 9 orang yaitu: AA,

ANY,ARP, F, FQ, JAI, KEF, MR dan R. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) berjumlah 3 orang yaitu: AP, QA dan SQR.

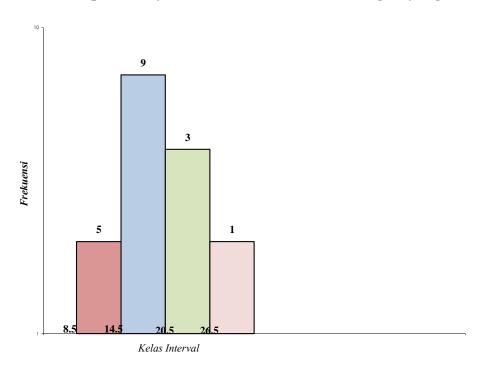
Selanjutnya rangkuman klasifikasi data *posttest* kemampuan kerjasama anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Data *Posttest* Kemampuan Kerjasama Anak DiTK Negeri Pembina Pagaruyung

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)	Fk(a)	Nilai Nyata
1	27 - 32	5	27.77%	1	26.5 - 32.5
2	21 - 26	9	50%	6	20.5 - 26.5
3	15 -20	3	16.66%	11	14.5 - 20.5
4	8 - 14	1	5,55 %	18	8.5 – 14.5
Jumlah		18	100		

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada data *posttes*bahwaanak yang mendapatkan kategori sangat mampu (SM) adalah sebanyak 5 orang dengan persentase 27.77%. Anak yang mendapatkan kategori mampu (M) adalah sebanyak 9 orang dengan persentase 50%. Anak yang mendapatkan kategori kurang mampu (KM) adalah sebanyak 3 orang dengan persentase 16.66%. Anak yang mendapatkan kategori tidak mampu (TM) adalah sebanyak 1 orang dengan persentase 55.5%

Grafik 4.2 Kemampuan Kerjasama Anak Di TKPembina Pagaruyung (*Posttest*)



Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pada hasil posttestkemampuan kerjasama anak mengalami peningkatannya sebagai berikut : kemampuan kerjasama anak dalam kategori sangat mampu terdapat 1 orang anak dengan warna grafik pink. Kemampuan kerjasama anak dalam kategori mampu terdapat 3 orang anak dengan warna grafik hijau. Kemampuan kerjasama anak dalam kategori kurang mampu terdapat 9 orang anak dengan warna grafik biru. Sedangkan dalam kategori belum mampu terdapat 5 orang anak dengan warna grafik merah.

Selanjutnya hasil analisis tingkat capaian responden setiap indikator Kemampuan Kerjasama Anak dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Tingkat Capaian Responden Setiap Indikator

No	Indikator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1	Anak mau memijamkan peralatan main yang ia gunakan saat sedang bermain	54	72	3	М
2	Anak mau meminjamkan mainan yang dimilikinnya kepada temannya ketika temannya membutuhkan	53	72	3.94	M
3	Anak mau membantu teman yang kesulitan dalam menyelesaikan pekerjaan	47	72	2.61	М
4	Anak dapat bermain dengan temannya tanpa memilih-milih temannya	54	72	3	M
5	Anak mau mengajak temannya dalam setiap kegiatan bermain peran	53	72	2.94	M
6	Anak tidak mererebut mainan teman ketika bermain	54	72	3	M

7	Anak tidak menganggu teman ketika saat melakukan permainan	54	72	3	M
8	Anak mampu melakukan permainan sampai selesai	55	72	3.05	М
	Jumlah			1.266	M

Dari tabel IV.4 di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasamaanakmelalui kegiatan metode bermain perandi TK Negeri Pembina Pagaruyungsudah dapat dikategorikanmampu. Karena sudah memberikan perlakuan kepada anak dalam kegiatan metode bermain peran, maka terjadilah peningkatan pada indikator kemampuan kerjasama anak sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4. 12
Hasil Perolehan Nilai *Prettest*, *Treatment* 1, *Treatment* 2, *Treatment* 3, *Treatment* 4 dan *Posttest* Anak Usia Dinidi Lokal B2TK Negeri PembinaPagaruyung Kecamatan Tanjung Emas

No	Kode	Pretest	TI	T II	TIII	TIV	Posttest
	Anak						
1	AA	21	14	20	26	27	25
2	ANY	19	20	16	21	21	26
3	AO	20	19	14	22	22	27
4	AP	15	15	19	23	22	20
5	ARW	13	20	20	21	21	16
6	ARP	17	14	14	20	22	22
7	DPP	26	19	19	20	21	30
8	F	14	26	26	27	22	21
9	FQ	19	20	20	20	21	25
10	GP	20	19	19	29	28	27
11	HJ	24	20	26	20	21	27
12	JAI	18	26	18	18	22	25
13	KEF	20	14	20	21	23	26
14	MR	14	13	26	28	27	21
15	QA	13	14	20	21	21	20
16	R	14	13	19	22	22	22
17	RS	22	26	20	23	21	27
18	SQR	15	19	19	19	22	18
Ju	mlah	324	331	355	381	406	425
Rat	a-Rata	18	18.38	19.72	21.16	22.55	23.61

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa setiap treatment yang dilakukan mengalami peningkatan. Adapun rata-rata dari setiap perlakuan yaitu: pretest (18), treatmen I (18.38), treatment II (19.72), treatmen III (21.16), treatmen IV (22.55) dan posttest (23,61).

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Data Berdistribusi Normal

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel tentang uji normalitas dibawah ini:

Tebel 4.13 Uji Normalitas

Tests of Normality

	X	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Y	2.00	.169	18	.187	.936	18	.244

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas untuk kelas eksperimen ini 2,44 karena signifikansi lebih besar dari 0,05 (2,44>0,05), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Data Berdistribusi Homogen

Untuk mencari data yang berdistribusi homogen.Penelitimenggunakan SPSS 20.Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang uji homogenitas.

Tabel 4. 14 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.448	5	9	.115

ANOVA

Y

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	233.333	8	29.167	11.581	.001
Within Groups	22.667	9	2.519		
Total	256.000	17			

Berdasarkan signifikansi, jika signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak, dan jika signifikansi > 0.05 maka H_a diterima. Karena signifikansi pada uji F lebih dari 0.05 (11,581> 0.05) maka H_a diterima. Artinya metodebermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Setelah hasil *treatment* didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment*dengan cara melalukan uji statistik (uji beda) dengan model sampel "dua sampel kecil satu sama lain mempunyai hubungan" untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama melalui metode bermain peran. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini tentang perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*secara keseluruhan, disajikan sebagai berikut:

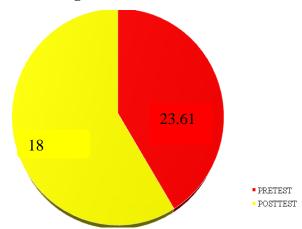
Tabel 4.15
Perbandingan Data Kemampuan Kerjasama Anak antara
Prettest&Posttest

	1 Tettest & Ostrest								
No	Kode	Pre-test	Post-test	Selisih					
	Anak	Skor	Skor	Dalam %					
1	AA	21	25	4					
2	ANY	19	26	7					
3	AO	20	27	7					
4	AP	15	20	5					
5	ARW	13	16	3					
6	ARP	17	22	5					
7	DPP	26	30	4					
8	F	14	21	7					
9	FQ	19	25	6					
10	GP	20	27	7					
11	HJ	24	27	3					
12	JAI	18	25	7					

13	KEF	20	26	6
14	MR	14	21	7
15	QA	13	20	7
16	R	14	22	8
17	RS	22	27	5
18	SQR	15	18	3
	Jumlah	324	425	101
R	ata-Rata	18	23.61	5,61

Berdasarkan tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan metode bermain peran.

Diagram Lingkaran Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest*



Berdasarkandiagram di atas terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan skor kemampuan kerjasama anak melalui kegiatan metode bermain peran. Sebelumnya *treatment* skor rata-ratanya 18% setelah diberikan *posttest* skor meningkat menjadi, 23.61%.

3. Data Menggunakan Interval dan Rasio

Data peneliti dalam penelitian ini menggunakan data interval. Hal ini dapat dilihat skor kemampuan kerjasam anak pada TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Setelah hasil *posttest* didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *posttest* tersebut. Caranya dengan melakukan uji statistik (uji-t) untuk melihat apakah metode bermain perandapat

meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas. Sebelum itu perlu diketahui dahulu perbandingan kategori kemampuan kerjasma anak saat *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel IV. 16 Perbandingan Skor Kemampuan KerjasamaAnak Antara Pretest dan Posttest

No	Kode		Pretest	1	Posttest	Selisih
	Anak	Skor	Klasifikasi	Skor	Klasifikasi	
1	AA	21	TM	27	SM	Meningkat 6
2	ANY	19	KM	21	M	Meningkat 6
3	AO	20	KM	27	SM	Meningkat 7
4	AP	15	KM	28	SM	Meningkat 13
5	ARW	13	TM	21	M	Meningkat 8
6	ARP	17	TM	27	SM	Meningkat 10
7	DPP	26	SM	24	M	Meningkat 4
8	F	14	KM	22	M	Meningkat 8
9	FQ	19	M	27	SM	Meningkat 8
10	GP	20	KM	23	M	Meningkat 3
11	HJ	24	M	21	M	Meningkat 3
12	JAI	18	KM	22	M	Meningkat 4
13	KEF	20	TM	24	M	Meningkat 4
14	MR	14	KM	26	M	Meningkat 12
15	QA	13	M	21	M	Meningkat 8
16	R	14	TM	22	M	Meningkat 4
17	RS	22	KM	21	M	Meningkat 6
18	SQR	15	KM	21	M	Meningkat 6
Jum	lah	324		425		
Rata-Rata		18		23.61]	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa terdapat peningkatan dalam perbandingan *pretest* dan *posttest*, bahwa pada *pretest* pada kategori mampu (M) sebanyak 3 orang dengan persentase 5.55%. Kategori kurang mampu (KM) sebanyak 9 orang dengan persentase 16.66% dan kategori tidak mampu(TM) sebanyak 5 orang dengan persentase 50%. Sedangkan pada *posttest* terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori sangat mampu (SM) sebanyak 13 orang dengan persentase 72.22% kategori mampu (M) sebanyak 5 orang dengan persentase 27.77%.

C. Pengujian Hipotesis

Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". Sebelum dilaksanakan uji "t" maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai "t" sebagai berikut:

Tabel 4.17 Perhitungan untuk Memperoleh "T" dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif (h_a)

Kebenaran Hipotesis Alternatii (n _a)								
No	Kode Anak	Prettest	Posttest	D	\mathbf{D}^2			
110		Skor(Y ₁₎	Skor(Y ₂)	$(\mathbf{Y}_1 - \mathbf{Y}_2)$	$(\mathbf{Y_1}\text{-}\mathbf{Y_2})$			
1	AA	21	27	4	16			
2	ANY	19	21	7	49			
3	AO	20	27	7	49			
4	AP	15	28	5	25			
5	ARW	13	21	3	9			
6	ARP	17	27	5	25			
7	DPP	26	24	4	16			
8	F	14	22	7	49			
9	FQ	19	27	6	36			
10	GP	20	23	7	49			
11	HJ	24	21	3	9			
12	JAI	18	22	7	49			
13	KEF	20	24	6	36			
14	MR	14	26	7	49			
15	QA	13	21	7	49			
16	R	14	22	8	64			
17	RS	22	21	5	25			
18	SQR	15	21	3	9			
	Jumlah	324	425	101	613			
Rata-Rata		18	23.61	5,61	34,05			

- 1. Mencari *mean* dari *difference* (D) dengan rumus $M_D = \frac{\Sigma D}{N}$, sehingga diperoleh: $m_d = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{101}{18} = 5.61$
- 2. Mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$SD_{D} = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$SD_{D=}\sqrt{\frac{613}{18} - \frac{(101)^2}{(18)}}$$

$$SD_{D=}\sqrt{\frac{613}{18} - \frac{1020}{324}}$$

$$SD_{D=}\sqrt{34,05 - 3,14}$$

$$SD_{D=}\sqrt{30.9} = 5.55$$

3. Mencari Standar error dari Mean of Difference (SE_{MD})

$$SE_{MD} = \frac{5.55}{\sqrt{18} - 1} = \frac{5.55}{\sqrt{17}} = \frac{5.55}{4.12} = 1.34$$

4. Merumuskan harga (t_o)

$$(t_{o)} = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{5.61}{1.34} = 4.18$$

- 5. Mencari harga titik "t" yang tercantum pada tabel nilai "t" dengan berpegang pada dp atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%. Dengan df = N-1 = 18-1=17, diperoleh harga kritik "t" pada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% diperoleh 2,11.
- 6. Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan sebagai berikut:
 - a. Jika t_o lebih besar atau sama dengan t_t(t_o>t_t) maka hipotesis nihil ditolak, sebaiknya hipotesis alternatiF diterima. Berarti antara skor *pretest* dan *posttest* yang sedang diselidiki perbedaannya, secara signifikan memegang terdapat perbedaan.
 - b. Jika t_o lebih kecil dari pada t_t (t_o < t_t), maka hipotesis nihil diterima sebaliknya hipotesis alternative ditolak. Berarti perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* itu bukan perbedaan yang signifikan.
- 7. Menarik kesimpulan dengan cara membandingkan besarnya t yang diperoleh ($t_o=4,18$) dan besarnya t tabel ($t_t=2,11$) maka dapat diketahui bahwa $t_o(4,18) > t_t(2,11)$

Dengan demikian, maka hipotesis alternative (H_a) diterima dan (H_o) ditolak.Ini berarti bahwa metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.

Tabel 4.18
Uji Kebenaran Hipotesis Alternatif

Statistics

		Y	X
N	Valid	18	18
IN	Missing	0	0
Mean		18.0000	23.6111
Std. Error of Mean		.91466	.88243
Std. Deviation		3.88057	3.74384
Minimum		13.00	16.00
Maximum		26.00	30.00

Tabel 4.19 Klasifikasi Statistic Uji-t Kemampuan Kerjasama Anak

 \mathbf{X}

11								
		Frequenc	Percent	Valid	Cumulative			
		y		Percent	Percent			
	16.00	1	5.6	5.6	5.6			
	18.00	1	5.6	5.6	11.1			
	20.00	2	11.1	11.1	22.2			
	21.00	2	11.1	11.1	33.3			
Valid	22.00	2	11.1	11.1	44.4			
vand	25.00	3	16.7	16.7	61.1			
	26.00	2	11.1	11.1	72.2			
	27.00	4	22.2	22.2	94.4			
	30.00	1	5.6	5.6	100.0			
	Total	18	100.0	100.0				

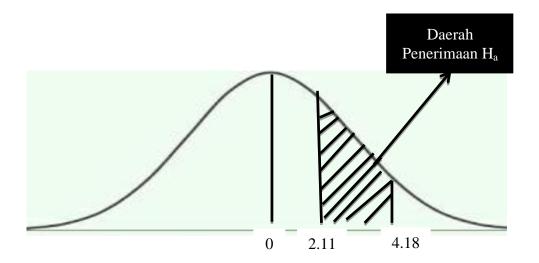
Langkah berikutnya memperhitungkan df atau db dengan rumus yaitu df atau db =18-1=17. Dengan df 17. Peneliti mengacu kepada tabel nilai "t" baik pada taraf signifikan 5% yaitu t_t 2,11. Maka dapat diketahui bahwa (t_o) adalah lebih besar dari (t_t) yaitu 4.18>2.11 karena (t_o) lebih

besar dari t_t maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif diterima (h_a) , ini berarti bahwametode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_o dengan terlebih dahulu memperhitungkan df = N-1=18-1=17. Dengan df 17. Peneliti mengacu kepada tabel nilai "t" baik pada taraf signifikan 5% yaitu diperoleh sebesar 2,11. Menguji signifikan t_o dengan cara membandingkan t ("t" observasi) dengan t_t , kemudian dengan membandingkan hasil dari t_o dengan t_t dengan diperoleh gambaran (t_o =4.18) dan besarnya " t_o " lebih besar dari pada t_t yaitu 4.18> 2,11 karena t_o lebih besar dari t_t maka hipotesis alternatif diterima (t_o), ini berarti bahwametode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Dalam penelitian ini nilai "t" yang digunakan adalah pada taraf signifikan 5%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peranmemberikan pengaruh dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak ini dapat digunakan dalam pembelajaran dan untuk mempermudah melihat akan dijabarkan dalam kurva hasilnya sebagai berikut:

Kurva IV. 1 Kurva uji-t



Dengan demikian dalam kurva di atas menjelaskan bahwa harga t hitung berada pada daerah penerimaan (h_a), dapat disimpulkan hipotesis nihil (h₀) menyatakan bahwa tidak ada peningkatan metode bermain peranterhadap kemampuan kerjasamaanak. Hipotesis alternatif (h_a) menyatakan bahwa terdapat peningkatan metode bermain peranterhadap kemampuan kerjasamaanak di TK Negeri Pembina Pagaruyung diterima. Artinya kemampuan kerjasamaanak meningkat signifikan 5%. Hasil antara *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan, maka hipotesis alternatif diterima (h_a) dan hipotesis nol (h₀) ditolak. Sehingga *treatment* yang diberikan kepada anak tentang metode bermain peranterjadi peningkatan dalam kemampuan kerjasama anak.

D. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas melalui metode bermain peran. Dalam penelitian ini, peneliti sangat meyakini bahwa menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkankemampuan kerjasama pada anak.

Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa metode bermain peran dapat pengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Menurut Mulyono (2011:45) Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat dan peniruan situasi dari tokoh-tokoh sejarah sedemikan rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran atau tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat.

Sejalan dengan pendapatImas (2009:132) mengatakan bahwa Metodebermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu sekitar anak. Metode

bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini, peneliti melihat terdapat perbedaan skor antara *prettest*dan*posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan uji "t" atau sampel test kemampuan kerjasama, diperoleh nilai t hitung untukkemampuan kerjasama anak sebelum dan sesudah diterapkannya metode bermain peran.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di TK B2Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas terdapat peningakatan kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran, yaitu dapat dilihat pada setiap treatment sampaitreatmentIV melalui hasil yang dilakukan dalam bentuk persentase yang telah dipaparkan diatas mengalami peningkatan.

Kegiatan bermain peran tersebut dilaksanakan mulai tanggal 21Februari sampai 28Februari2018. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 4x pertemuan dan telah dilaksanakan kegiatan pra tindakan sebagai gambaran awal dari pelaksanaan penelitian di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Setiap pertemauan akan dilihat indikator-indikator kemampuan kerjasama anak apakah sudah mulai berkembang. Mulai dari indikator anak mau berbagi dengan teman yang lain, anak mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman dan anak mau belajar mengendalikan diri.

Hasil penelitian*pretest* dan*posttest*yang mendapatkan nilai 3 ada anak 2 orang belum kemampuan kerjasama, nilai 4 ada 2 orang anak kurang kemampuan kerjasama, nilai 6 ada 4 orang anak mampu kemampuan kerjasama, mendapatkan nilai 8 ada 5 orang anak, yang mendapatkan nilai 10 ada 1 orang anak, mendapatkan nilai 12 ada 1 orang anak dan yang mendapatkan nilai 13 ada 1 orang anak dapat berpengaruh kemampuan kerja sama melalui metode bermain peran. Dari hasil yang telah diperoleh dari ratarata *pretest* dan *posttest* maka penulis mendapatkan besar persen peningkatan

kemampuan kerjasama anak yaitu dengan cara hasil *posttest* dikurangi dengan *pretest* yaitu 23.61%-18% = 2.34% dan pada setiap *treatment* mengalami peningkatan dan peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Dari hasil penelitian secara keseluruhan anak mengalami peningkatan dalam metode bermain peran. Hasil pada setiap *treatment* adalah *prettest* (18), *treatmen I* (18.38), *treatment II* (19.72), *treatmen III* (21.16), *treatmen IV* (22.55) dan *posttest* (23.61).

Keberhasilan penelitian yang dilihat dalam penelitian ini, telah menunjukan adanya kesesuaian antara dengan hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat dalam proses pembelajaran anak dalam kegiatan metode bermain peran yang dilakukan di TK B Negeri Pembina Pagaruyung. Teori tersebut terkait dengan manfaat metode bermain peran, dimana kegiatan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak, anak dapat mau berbagi dengan teman yang lain, anak dapat mau menghadapi masalah bersama-sama, anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, dan anak mau belajar mengendalikan diri. (Fenny Permata Gucha, 2016:19).

Keberhasilan tersebut membuktikan bahwa kegiatan metode bermain peran efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.Dengan demikian, penelitian ini yang dilaksanakan melalui metodebermain peran dapat dikatakan berhasil serta mampu untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak di TK B2 Negeri Pembina Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam rangka pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di TK Negeri Pembina Pagaruyung, dapat disimpulkan yaitu:

Berdasarkan hasil *pretest* yang peneliti lakukan terhadap kemampuan kerjasama anak terdapat hasil rata-rata penilaian dari 18 orang, dengan kategori mampu (KM) sebanyak 9 orang dengan persentase 50% dan anak yang memperoleh kategori tidak mampu (TM) sebanyak 5 orang dengan persentase 18%. Kemampuan kerjasama anak berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil *posttest* yang peneliti lakukan terhadap kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran pada hasil *posttest* sudah meningkat pada kategori sangat mampu (SM) sebanyak 5 orang dengan ratarata 23,61%, anak yang memperoleh kategori mampu (M) sebanyak 9 orang dengan persentase 50%, dan anak yang memperoleh kategori tidak mampu (TM) 3 orang dengan persentase 16,6%. Jadi dapatsimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan peningkatan terhadap kemampuan kerjasama anak dan metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori atau keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Pagaruyung, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatankemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Kemampuan kerjasama anak harus dikembangkan dengan kegiatan yang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan kemampuan kerjasama anak dapat dikembangkan secara optimal.

2. Bagi sekolah

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk memberikan pelayanan yang optimal dalam penyelenggaraan pendidik anak usia dini dengan memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sekolah dapat mencobakan kegiatan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat melakukan penelitian dengan variabel kemampuan kerjasama pada anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengentaskan setiap permasalahan kemampuan kerjasama yang ada pada anak.Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam permasalahan kemampuan kemampuan kerjasama anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrakhman, G.2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Humaniora
- Abu Ahmadi. dkk. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia
- Anas, S.2005. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Andria, N.2016. Pengembangan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK B Tunas Baru Nagari Parambahan. *Skripsi*. Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar
- Bambang, S. A. 2015. Psikologi Sosial.Bandung: CV Pustaka Setia
- Dra, S. S. 2014. Aneka Permainan Bayi Dan Anak. Katahati. IV
- Diadit, M. 2010. Strategi Belajar Mengaja. Gedung Diadit Media
- Emzir. 2011. Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif. Jakarta: Rajawali Press
- Fenny, P. G. 2016.Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan KerjaSama Anak Usia Dini Kelompok B-1 DI TK Wafa'a Ombilin. *Skripsi*. Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar
- Imas, K.2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Edukasia
- Johni, D. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: Prenadamedia Group
- Nurbiana, D. 2007. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka
- Moh Kasiram. 2010. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: UIN-Maliki Press
- Mohamad Syarif, S. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mulyono. 2011. Strategi Pembelajaran. UIN-Maliki Press
- Mulyasa.2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2012. Manajemen Pendidikan Karakter. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Neolaka, A. 2014. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Noor, J. 2011. Metodologi Penelitian. Jakarta: Prenamedia Group
- Nola Sandra Rekysika. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok DI Kelompok A TK Negeri Trukan

- Siwates Kaligintung Temon Kulon Progo. JurnalPendidikan Anak Usia DiniUniversitas Negeri YogyakartaJurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Prasetyo, B. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT Rajagrasindo Persada
- Rahmalina. 2017. Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran DI TK Cahaya Ibu Minangkabau. Skripsi. Pendidikan Anak Usia Dini. IAIN Batusangkar
- Rahmad, R.2013. *Pendidikan Islam Dalam Pembentukkan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Ria, A.2013. Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan KerjaSama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
- Sanapiah, F.1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usana Offset Printing
- Suyadi. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Tri Yuni Astuti. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok DI Rhaudhatul Athfal Masyitoh Kantongan Kelompok A. *JurnalPendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri YogyakartaJurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*
- Wina, S. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana