

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Orientasi Kancah Penelitian**

##### **4.1.1 Profil Lokasi Penelitian**

##### **4.1.1.1 Dasar Pemikiran Berdirinya PAUD Aisyiyah V Palembang**

1. Berdirinya Pimpinan Ranting Muhammadiyah (PRM) Talang Kelapa Maskarebet Km. 10 dan diusulkan berdirinya Pimpinan Ranting Aisyiyah (PRA) pada tanggal 05 Agustus 2001 M.
2. Kegiatan/program kerja yang dilaksanakan ikut mempersiapkan generasi yang berkualitas, wujud nyata PRA mendirikan PAUD sejak tanggal 17 Mei 2007 bersamaan dengan Rabiul Akhir 1428 H. Setelah berdirinya PAUD tersebut disambut gembira oleh masyarakat sekitar terbukti dengan antusias masyarakat yang mendaftarkan anaknya di PAUD Aisyiyah V Palembang.
3. Kegiatan PAUD dilaksanakan dengan mengontrak salah satu rumah di lingkungan Maskarebet Jl. Sedap Malam II Blok B24 No. 290 RT 04 RW 02 Palembang.
4. Untuk lebih memantapkan dan menjaga kelangsungan PAUD, maka PRM dan PRA sepakat mendirikan lokal belajar di lokasi rencana pembangunan gedung Dakwah Muhammadiyah Ranting Talang Kelapa (Maskarebet) Km. 10 Palembang.

##### **4.1.1.2 Pembangunan Gedung**

Pembangunan gedung PAUD Aisyiyah V Talang Kelapa dilaksanakan secara bertahap sejak tahun 2009 terdiri dari dua (2) ruang belajar serta satu ruang kerja kepala sekolah merangkap kantor administrasi. Selain itu terdapat dua kamar

mandi atau WC (Water Closet) dengan luas bangunan 7x15,5 M.

1. Sumber Data
  - a. Dana rintisan PAUD Rp. 25.000.000; dari Pemerintah/Diknas Provinsi Sumatera Selatan
  - b. Dana bantuan PAUD dari Diknas Dikpora Kota Palembang
  - c. Infak sukarela warga Muhammadiyah
  - d. Bantuan dari Pimpinan Cabang Aisyiyah Ilir Timur I.
  - e. Bantuan dari Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Sumatera Selatan.
  - f. Bantuan dari STIKES Muhammadiyah Palembang.
  - g. Bantuan dari Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang.
2. Pada tahun 2014 membangun pagar sekeliling bangunan PAUD Aisyiyah V dan membuat tempat wudhu.
3. Pada tahun 2016 memasang plafon bangunan PAUD Aisyiyah V dan pemasangan keramik.
4. Tahun 2017/2018 cat ulang bangunan, pagar dan gambar-gambar yang ada di dinding halaman PAUD.

#### **4.1.1.3 Susunan Pengurus TK Aisyiyah V Periode 2017-2021**

- |                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| 1. Surawati, S.Ag        | : Kepala Sekolah |
| 2. Siti Bidayah          | : Penyelenggara  |
| 3. Dra. Hidayati         | : Sekretaris     |
| 4. Tuti Herawati, SE     | : Bendahara      |
| 5. Anita Handayani, S.Pd | : Pendidik       |
| 6. Ismawati              | : Pendidik       |
| 7. Lathifah Hidayati     | : Pendidik       |
| 8. Fitria Nur Isnani     | : Pendidik       |

#### **4.1.1.4 Visi dan Misi TK Aisyiyah V Palembang**

Visi: Visi PAUD Aisyiyah adalah terciptanya sistem pendidikan anak usia dini yang kondusif, demokratis, Islami dan diridhoi Allah SWT.

Misi : Misi PAUD Aisyiyah V adalah :

- a. Membekali perkembangan anak dengan keimanan, sehingga mereka menjadi anak beriman dan bertaqwa
- b. Mengembangkan potensi anak sedini mungkin
- c. Menciptakan suasana kondusif dan demokratis dalam perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya

#### **4.1.1.5 Tujuan TK Aisyiyah V**

Tujuan TK Aisyiyah adalah :

1. Menanamkan benih-benih keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT. sedini mungkin dalam kepribadian anak yang terwujud dalam perkembangan kehidupan jasmaniah dan rohaniah sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Mendidik anak berakhlak mulia, cakap, percaya diri dan berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.
3. Membantu mengembangkan seluruh potensi an kematangan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.

#### **4.1.1.6 Fasilitas TK Aisyiyah V Palembang**

Fasilitas lingkungan TK Aisyiyah V :

1. Lokasi sekolah yang berada di lingkungan kompleks
2. Lokasi dapat ditempuh dari Jl. Bunga Mayang

3. Suasana lingkungan sekolah yang tenang atau tidak bising

**Tabel 6**  
**Fasilitas Sekolah**

<b>No.</b>	<b>Tempat</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Ruang Tata Usaha	1
2.	Ruang Kelas	2
3.	WC Guru	1
4.	WC Murid	1
5.	Halaman Bermain	1
6.	Tempat Berwudhu	1

Fasilitas lingkungan TK Aisyiyah V lingkungan yang tenang dan jauh dari keramaian, karena TK Aisyiyah berada di lingkungan kompleks. Ruang kelas yang digunakan pun nyaman untuk digunakan belajar mengajar, jendelanya pun tinggi, sehingga keadaan diluar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Perlengkapan dan bahan belajar mengajar pun ada dan dalam kondisi baik hal ini dapat meningkatkan kualitas kenyamanan dalam belajar mengajar.

#### **4.1.1.7 Keadaan Peserta Didik dan Program Pembelajaran Tahun 2018/2019**

1. Jumlah Peserta Didik Tahun 2018/2019

**Tabel 7**  
**Jumlah Peserta Didik**

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa Tahun 2018/2019</b>
A1	4 siswa
B1	18 siswa

B2	18 siswa
Jumlah	40 siswa

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa TK Aisyiyah V mempunyai siswa dan siswa sebanyak 40 siswa pada tahun 2018/2019.

## 2. Rekrutmen Peserta Didik

Peserta didik di TK Aisyiyah V adalah anak yang berusia 3-5 tahun yang ada di lokasi, khususnya yang berasal dari kecamatan alang-alang lebar. Orang tua mengisi formulir pendaftaran selengkap-lengkapannya dan melengkapi persyaratan pendaftaran lainnya.

## 3. Struktur Program Pembelajaran

Struktur program pembelajaran di TK Aisyiyah mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku, akidah, akhlak karimah, ibadah, muamalah, ke Aisyiyahan/ke Muhammadiyah dan pengembangan kemampuan dasar dilaksanakan melalui kegiatan bermain, bertahap, berkesinambungan dan bersifat pembiasaan.

1. Bidang pendidikan al-Islam/pembentukan akhlak karimah
2. Bidang pengembangan kemampuan dasar dari berbagai aspek, fisik, kognitif, motorik, dan bahasa.
3. Bidang pengembangan diri, seperti mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat dan minat.
4. Bidang pendidikan budaya dan karakter bangsa, seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai,

gemar membaca, peduli sosial, peduli lingkungan dan bertanggung jawab.

## **4.2 Persiapan Penelitian**

Persiapan dalam pengambilan data penelitian ini dilaksanakan di lokasi penelitian yakni Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Aisyiyah V Palembang, pada tanggal 13 Mei 2019 pengambilan data menggunakan kuesioner keterampilan sosial yang disusun berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial dari Jarolimek (Thalib, 2017), yang telah disiapkan peneliti dan dilakukan secara langsung oleh peneliti. Jumlah subjek penelitian pada penelitian ini ada 20 orang anak, yang didapatkan melalui teknik *simple random sampling* yaitu sampel yang diambil berdasarkan karakteristik yang akan diteliti seperti anak yang berusia 5 tahun, memiliki keterampilan sosial yang kurang, bersedia untuk mengikuti kegiatan penelitian dan anak yang terdaftar di TK Aisyiyah V Palembang. Sedangkan untuk subjek penelitian yang datanya dianalisis hanya ada 10 subjek yang terdiri dari subjek FT, EG, AZ, IRZ, T, CLR, AR, ANS, LK dan ZK. Pemilihan subjek yang dianalisis hanya 10 orang anak karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen murni, sehingga terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan eksperimen murni agar dapat mengetahui pengaruh dari variabel bebas itu sendiri dan membandingkannya dengan kelompok kontrol sebagai pembanding serta peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen.

### **4.2.1 Persiapan Administrasi**

Salah satu yang harus dipersiapkan dalam penelitian adalah perizinan dari pihak yang bersangkutan dengan penelitian. Langkah pertama yaitu meminta izin

persetujuan pembimbing 1 dan pembimbing 2 untuk melaksanakan penelitian. Setelah itu mengajukan permohonan penelitian ke Fakultas yang ditujukan ke lokasi penelitian, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Aisyiyah V Palembang.

Berdasarkan surat izin dari Dekan Fakultas Psikologi dengan nomor **B-329/Un.09/IX/PP. 09/05/2019** yang ditujukan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Aisyiyah V Palembang. Selanjutnya peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Aisyiyah V Palembang dan langsung diarahkan ke koordinasi lapangan untuk mendapatkan nama-nama subjek yang memenuhi kriteria yang akan diteliti. Setelah mendapatkan nama-nama subjek dari lokasi penelitian, maka pada tanggal 6 Mei 2019 dimulai pengambilan data untuk *Try Out*.

#### **4.2.2 Persiapan Alat Ukur**

Alat ukur yang diperlukan dalam penelitian ini ada 3 macam yaitu:

1. 32 item pertanyaan Kuesioner Keterampilan Sosial (sudah diuji validitas dan reliabilitas)
2. *Checklist* observasi *pre test* dan *post test*
3. *Checklist* observasi selama pemberian *treatment*
4. Lembar evaluasi yang diberikan kepada subjek setelah pemberian *treatment Cooperative Play Therapy*

Persiapan yang dilakukan peneliti yaitu menyusun alat tes berupa Kuesioner Keterampilan Sosial yang berjumlah 32 item yang diambil dari aspek-aspek Jarolimek (Thalib, 2017) diantaranya bekerja sama, mengontrol dan mengarahkan diri dan bertukar pikiran. Selain itu juga terdapat *checklist* observasi *pre test* dan *post test* lembar perlakuan dan lembar evaluasi perlakuan. Lembar *checklist*

observasi pre test dan post test digunakan di awal dan di akhir pertemuan pengambilan data. *Checklist* observasi perlakuan digunakan observer untuk mengobservasi perilaku yang tampak selama perlakuan *Cooperative Play Therapy* berlangsung, sedangkan lembar evaluasi perlakuan diberikan kepada subjek setelah permainan drama.

**Tabel 8**  
***Blue Print* Kuesioner Keterampilan Sosial**

<b>No.</b>	<b>Aspek Keterampilan Sosial</b>	<b>Indikator-Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total Item</b>
<b>1.</b>	Bekerja Sama	Menghormati hak orang lain	1,2,3,4,5	5
		Menunggu antrean atau giliran	6,7,8,9,10	5
		Sensitivitas sosial	11,12,13,14,15	5
<b>2.</b>	Keterampilan Mengontrol dan Mengarahkan Diri	Kemampuan menghadapi stimulus yang tidak diinginkan	16,17,18,19,20	5
		Kemampuan mengantisipasi keadaan	21,22,23,24,25	5



		Kemampuan menunda kepuasan	26,27,28,29,30	5
		Kemampuan untuk bertanggung jawab	31,32,33,34,35	5
		Kemampuan dalam pengambilan keputusan	36,37,38,39,40	5
		Percaya diri	41,42,43,44,45	5
<b>3.</b>	Bertukar pikiran	Kemampuan untuk diajak berdiskusi	46,47,48,49,50	5
		Kemampuan untuk menyampaikan pendapat	51,52,53,54,55	5
		Kemampuan untuk menjelaskan atau menceritakan kembali	56,57,58,59,60	5

<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>60</b>
--------------	-----------	-----------

Setelah melakukan persiapan dengan membuat alat ukur untuk mengukur variabel keterampilan sosial, peneliti selanjutnya melakukan *try out* atau uji coba instrumen yang akan digunakan pada saat penelitian. Uji coba kuesioner keterampilan sosial dilakukan pada tanggal **5 Mei 2019**. Adapun subjek uji coba yaitu orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun, sebanyak 61 orang.

Untuk meminimalisasi ketidakakuratan alat ukur, maka dilakukan uji coba alat ukur (kuesioner keterampilan sosial) dengan uji validitas dan reliabilitas. Analisis tersebut menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 22 *for windows*. Berikut deskripsi hasil yang diperoleh :

#### **4.2.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas**

##### **4.2.2.1.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Modul**

###### ***Cooperative Play Therapy***

Uji validitas dan reliabilitas pada modul *Cooperative Play Therapy* dilakukan dengan melihat hasil evaluasi setelah pemberian perlakuan pada setiap pertemuan. Ada beberapa penilaian yang diberikan setelah perlakuan diantaranya bagaimana *cooperative play therapy*, tentang pemahaman mereka terhadap *cooperative play therapy*, kemudian adakah perubahan yang terjadi pada diri mereka, dan penilaian mereka terhadap fasilitator yang mengarahkan dan memberikan instruksi kepada mereka saat *cooperative play therapy* berlangsung. Dengan memberikan pertanyaan yang terdapat dalam lembar evaluasi perlakuan.

Berdasarkan hasil *try out* didapatkan bahwa subjek mampu memahami *cooperative play therapy* dan menikmati permainan yang diberikan. Namun dari hasil evaluasi modul pada permainan puzzle raksasa harus diberikan nomor untuk membantu subjek dalam menyusun puzzle. Selain itu mengenai durasi permainan, sebelumnya diberikan durasi 20 menit menjadi 15 menit, karena permainan yang diberikan dapat selesai lebih cepat dari durasi sebelumnya.

#### **4.2.2.1.2 Validitas Kuesioner Keterampilan Sosial**

Uji validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan program *SPSS Statistic Version 22* yakni dengan metode analisis kolerasi *Person Product Moment* dengan membandingkan nilai signifikansi 0,05 (Alhamdu, 2017). Batas kritis yang digunakan adalah 0,05 karena dapat memenuhi item pada kuesioner keterampilan sosial pada setiap itemnya. Jika item memiliki indeks daya beda lebih kecil dari 0,05, maka item dinyatakan valid, dan jika item memiliki indeks daya beda lebih besar dari 0,05, maka itemnya dinyatakan gugur.

Setelah dilakukan uji validitas terhadap kuesioner keterampilan sosial menggunakan indeks daya beda item 0,05 yang diperoleh dari kolerasi antara masing-masing item dengan skor item total, maka didapatkan item dari kuesioner keterampilan sosial terdapat 32 item yang valid serta terdapat 28 item yang tidak valid (lihat tabel). Selanjutnya item yang valid akan digunakan untuk subjek penelitian. Berikut tabel hasil uji coba yang telah diklasifikasikan menjadi item valid dan item gugur.

**Tabel 9**  
**Blue Print Kuesioner Keterampilan Sosial (gugur)**

<b>No.</b>	<b>Aspek Keterampilan Sosial</b>	<b>Indikator-Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Total Item</b>
<b>1.</b>	Bekerja Sama	Menghormati hak orang lain	<b>1,2,3,4,5</b>	5
		Menunggu antrean atau giliran	<b>6,7,8,9,10</b>	5
		Sensitivitas sosial	11,12,13,14,15	5
<b>2.</b>	Keterampilan Mengontrol dan Mengarahkan Diri	Kemampuan menghadapi stimulus yang tidak diinginkan	16,17,18, <b>19,20</b>	5
		Kemampuan mengantisipasi keadaan	21, <b>22,23,24,25</b>	5
		Kemampuan menunda kepuasan	<b>26,27,28,29,30</b>	5

		Kemampuan untuk bertanggung jawab	31,32, <b>33,34</b> ,35	5
		Kemampuan dalam pengambilan keputusan	<b>36,37</b> <b>,38,3</b> <b>9,40</b>	5
		Percaya diri	41, <b>42</b> <b>,43,4</b> <b>4,45</b>	5
<b>3.</b>	Bertukar pikiran	Kemampuan untuk diajak berdiskusi	46, <b>47</b> ,48,49 <b>,50</b>	5
		Kemampuan untuk menyampaikan pendapat	51,52, 53,54, <b>55</b>	5
		Kemampuan untuk menjelaskan atau menceritakan kembali	56,57, 58, <b>59</b> ,60	5
	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>		<b>60</b>

**Keterangan** : Angka yang di **bold** merupakan item gugur

Berdasarkan item di atas, dapat diketahui bahwa item yang gugur dari kuesioner keterampilan sosial ada 28 item yaitu 1, 2, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 19, 20, 22, 23, 25, 26, 27, 34, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 50, 55 dan 59. Sedangkan item yang valid berjumlah 32 yaitu item 3, 4, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 50, 41, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 56, 57, 58 dan 60.

Berikut sebaran item yang akan digunakan dalam penelitian. Dari 32 item yang valid, peneliti telah mendistribusikan nomor baru secara berurutan agar meminimalisasi kebingungan subjek penelitian dalam pengisian kuesioner yang diberikan.

**Tabel 10**  
**Blue Print Kuesioner Keterampilan Sosial**  
**(Penomoran Baru)**

No.	Aspek Keterampilan Sosial	Indikator-Indikator	Item	Total Item
1.	Bekerja Sama	Menghormati hak orang lain	3 (1), 4 (2)	2
		Sensitivitas sosial	11 (3), 12 (4), 13 (5), 14 (6), 15 (7)	4

<b>2.</b>	Keterampilan Mengontrol dan Mengarahkan Diri	Kemampuan menghadapi stimulus yang tidak diinginkan	16 (8), 17 (9), 18 (10)	3
		Kemampuan mengantisipasi keadaan	21 (11), 24 (12)	2
		Kemampuan menunda kepuasan	28 (13), 29 (14), 30 (15)	3
		Kemampuan untuk bertanggung jawab	31 (16), 32 (17), 33 (18), 35 (19)	4
		Kemampuan dalam pengambilan keputusan	40 (20)	1
		Percaya diri	41 (21)	1
<b>3.</b>	Bertukar pikiran	Kemampuan untuk diajak berdiskusi	46 (22), 48 (23), 49 (24)	3

	Kemampuan untuk menyampaikan pendapat	51 (25), 52 (26), 53 (27), 54 (28)	4
	Kemampuan untuk menjelaskan atau menceritakan kembali	56 (29), 57 (30), 58 (31), 60 (32)	4
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>		<b>32</b>

**Keterangan :** ( ) Penomoran Baru

#### 4.2.2.1.3 Reliabilitas Kuesioner Keterampilan Sosial

Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh, yaitu:

**Tabel 11**  
**Reliabilitas Kuesioner Keterampilan Sosial**

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,831	32

Dari uji coba Kuesioner Keterampilan Sosial menunjukkan *alpa cronbach* sebesar 0,621 sebelum item yang gugur dikeluarkan, setelah item gugur dikeluarkan, maka didapatkan *alpa cronbach* sebesar 0,831 karena *alpa*



*cronbach* telah mendekati angka 1 maka Kuesioner Keterampilan Sosial dapat dikatakan reliabel.

### **4.2.3 Persiapan Sarana Penelitian**

Persiapan sarana penelitian meliputi instrumen yang akan digunakan pada saat pengambilan data ketika penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan meliputi : Kuesioner Keterampilan Sosial, lembar *Checklist* Observasi yang digunakan saat sebelum dan sesudah pemberian *treatment*, *Checklist* Observasi Perlakuan, lembar Evaluasi Perlakuan yang digunakan setiap selesai pemberian *treatment* serta evaluasi modul *Cooperative Play Therapy*. Adapun sarana yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **4.2.3.1 Lembar *Checklist* Observasi Perlakuan**

Lembar observasi pada saat permainan *Cooperative Play Therapy* ini dalam bentuk yaitu perilaku yang muncul saat pemberian *treatment* sedang berlangsung.

#### **4.2.3.2 Lembar Evaluasi Perlakuan**

Lembar evaluasi perlakuan yang peneliti berikan setiap selesai pemberian *treatment*, untuk melihat bagaimana penilaian subjek terhadap *treatment* yang telah diberikan.

### **1. Alat dan bahan yang digunakan pada saat perlakuan**

Alat dan bahan yang digunakan pada saat pemberian perlakuan yaitu :

Alat yang digunakan dalam proses memberikan perlakuan *Cooperative Play Therapy* ini sesuai dengan jenis permainan yang diberikan, yaitu:

- a. *Hand phone* yang digunakan untuk merekam selama proses pemberian *treatment cooperative play therapy*.
- b. Lembar Observasi
- c. Alat Tulis

Bahan yang diberikan dalam proses pemberian *Cooperative Play Therapy* ini sesuai dengan jenis permainan yang diberikan, yaitu:

1. Jembatan Kardus
  - a. Kardus bekas (1 kelompok 2 kardus)
2. Puzzle Raksasa
  - a. Amplop
  - b. Puzzle
3. Mengantarkan Berita
  - a. Daftar informasi sederhana yang akan diberikan pada siswa
4. Kalung Pipet
  - a. Benang sepanjang 50 cm
  - b. Pipet yang sudah dipotong kecil-kecil
  - c. Mangkuk
5. Transfer Pipet
  - a. Mangkuk
  - b. Pipet yang berjumlah 20 setiap kelompok
6. Estafet Karet
  - a. Karet gelang
  - b. Sumpit
7. Menggambar Orang Secara Bergantian
  - a. Kertas HVS
8. Mengisi Pola Gambar
  - a. Kertas berisi pola
  - b. Kertas warna warni
  - c. Lem kertas
9. Mengukur Besar Telapak Tangan

- a. Kertas HVS
- 10. Mengurutkan Tinggi/Besar Badan  
(tidak membutuhkan bahan)
- 11. Mengangkat Bola dengan Kening
  - a. Bola
- 12. Mencari Teman  
(tidak membutuhkan bahan)

## **2. Panduan *Cooperative Play Therapy***

Panduan *cooperative play therapy* ditunjukkan pada guru TK Aisyiyah V Palembang yang menjadi fasilitator pada penelitian ini, dengan berisi latar belakang, dasar teori, tujuan dan manfaat *cooperative play therapy*, alat, bahan, metode, proses pelaksanaan, dan penutup.

### **4.3 Pelaksanaan Penelitian**

#### **4.3.1 *Pre test***

*Pre test* dalam penelitian ini ada dua bentuk yaitu kuesioner keterampilan sosial dan *checklist* observasi keterampilan sosial, yakni sebagai berikut :

##### **4.3.1.1 Kuesioner Keterampilan Sosial**

Pelaksanaan penelitian diawali dengan *try out* mengenai kuesioner keterampilan sosial pada 61 responden yakni orang tua yang mempunyai anak usia 5 tahun, setelah diadakan uji validitas dan didapat item yang valid untuk dijadikan *pre test*. Pelaksanaan *try out* berlangsung pada tanggal **5 Mei 2019** dan pelaksanaan *pre test* dilakukan **13 Mei 2019**. Pengukuran kuesioner keterampilan sosial *pre test* dilaksanakan dengan menggunakan lembar pertanyaan dan jawaban kuesioner keterampilan sosial. Setelah dilakukan pengambilan data *try out*, maka didapatkan item *pre test* yang bersifat heterogen.

#### **4.3.1.2 Checklist Observasi Keterampilan Sosial**

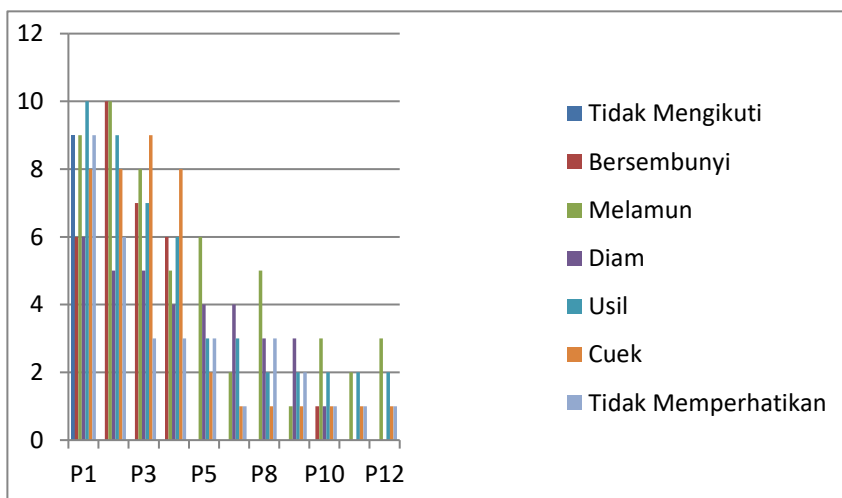
Pelaksanaan penelitian selain menggunakan kuesioner keterampilan sosial, peneliti juga menggunakan *checklist* observasi keterampilan sosial yaitu pengambilan data kembali pada subjek sebelum memberikan perlakuan pada tanggal **13-14 Mei 2019**. Pengukuran *checklist* observasi keterampilan sosial ini untuk melihat perilaku subjek penelitian sebelum diberikan *treatment*.

#### **4.3.2 Perlakuan (*Treatment*)**

Pemberian perlakuan berlangsung dari tanggal **15-23 Mei 2019**. Subjek penelitian diberikan perlakuan berupa *cooperative play therapy*. Pemberian perlakuan diberikan secara terjadwal yaitu setiap pertemuan dilakukan selama 15 menit dengan jumlah 12x pertemuan.

Waktu pemberian perlakuan disesuaikan dengan jadwal sekolah subjek penelitian. Yakni terjadwal senin-kamis pada pukul 08:00 WIB selama 15 menit pada tiap pertemuan. Pada saat pemberian perlakuan subjek di observasi guna melihat perilaku yang tampak pada saat pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil observasi selama pemberian perlakuan, maka didapat hasil observasi pemberian perlakuan berikut :

**Grafik 1**  
**Observasi Perlakuan**



Berdasarkan grafik observasi selama pemberian perlakuan maka dapat diketahui bahwa subjek mengalami penurunan pada setiap indikator perilaku yang muncul. Pada indikator **tidak mengikuti**, pertemuan ke 1 mengalami peningkatan, karena pertemuan pertama jadi pada saat diajak bermain beberapa subjek tidak mengikuti, namun dapat terkendali kembali karena adanya fasilitator yaitu guru dari TK tersebut. Kemudian pada pertemuan ke 2 sampai 12 indikator tidak mengikuti mengalami penurunan.

Pada indikator bersembunyi, pertemuan ke 1 sampai 4 mengalami turun naik pada indikator ini, karena pada saat pemberian treatment berlangsung ada beberapa subjek yang bersembunyi, namun dapat terkendali kembali karena adanya fasilitator yaitu guru dari TK tersebut. Kemudian pada pertemuan ke 5 sampai 12, indikator ini mengalami penurunan, kecuali pada pertemuan ke 10, ada satu subjek yang bersembunyi di kelas sebelah karena ingin bersama temannya yang tidak masuk

dalam subjek penelitian, jadi diikuti sertakan agar subjek ini mau bergabung lagi.

Pada indikator **melamun**, pertemuan ke 1 sampai 12 mengalami naik turun. Namun pada pertemuan ke 9 mengalami penurunan yang lebih terlihat dari pada pertemuan lainnya, karena pada pertemuan ini hanya ada 1 subjek yang melamun pada saat pemberian *treatment*.

Pada indikator **diam**, pertemuan ke 1 sampai 12 mengalami penurunan, karena subjek senang, jika diajak bermain. Jadi subjek benar-benar menikmati permainan yang diberikan peneliti.

Pada indikator **usil**, pertemuan ke 1 sampai 12 mengalami penurunan, karena semakin lama subjek semakin mulai fokus ke permainan yang diberikan. Namun tetap saja masih ada subjek yang usil terhadap teman-temannya, sehingga membuat temannya terganggu.

Pada indikator **cuek**, pertemuan ke 1 sampai 4 banyak subjek yang bersikap cuek, karena subjek lebih banyak fokus ke diri sendiri dan tidak terlalu mepedulikan teman yang lain. Kemudian pada pertemuan ke 5 sampai 12 sikap cuek pada subjek mulai menurun, pada pertemuan ke 6 sampai 12 hanya ada satu subjek yang bersikap cuek.

Pada indikator **tidak memperhatikan**, pertemuan ke 1 sampai 7 mulai menurun, namun ketika dipertemuan 8 mulai naik kembali, lalu kembali menurun. Pada pertemuan ke 8 permainan yang dimainkan itu adalah estafet karet, karena pada saat itu subjek penelitian diberikan sumpit satu per satu jadi saat fasilitator menjelaskan cara bermain, ada 3 subjek memainkan sumpit yang diberikan.

### **4.3.3 Post test**

*Post test* dalam penelitian ini ada dua bentuk yaitu *checklist* observasi keterampilan sosial dan kuesioner keterampilan sosial sebagai berikut :

#### **4.3.3.1 Kuesioner Keterampilan Sosial**

Pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan menggunakan kuesioner keterampilan sosial *post test* yaitu pengambilan data setelah diberikan perlakuan terhadap 10 anak usia pra sekolah di TK Aisyiyah V Palembang yang telah memenuhi kriteria untuk menjadi subjek penelitian pada tanggal **23-24 Mei 2019**. Pengukuran kuesioner keterampilan sosial *post test* dalam bentuk pertanyaan yang akan diberikan kepada orang tua dan guru subjek penelitian. Setelah dilakukan pengambilan data kuesioner keterampilan sosial *post test*, maka didapatkan hasil kuesioner keterampilan sosial yang bersifat heterogen.

#### **4.3.3.2 Checklist Observasi Keterampilan sosial**

Pelaksanaan penelitian menggunakan *checklist* observasi keterampilan sosial *post test* yaitu pengambilan data kembali kepada subjek setelah diberikan perlakuan. *Post test* dilakukan pada tanggal **23-24 Mei 2019**. Pengukuran *checklist* observasi keterampilan sosial ini untuk melihat perilaku yang tampak pada saat subjek penelitian setelah diberikan perlakuan. Setelah dilakukan pengambilan data *checklist* observasi keterampilan sosial *post test*, maka didapatkan hasil yang bersifat heterogen.

## **4.4 Hasil Penelitian**

### **4.4.1 Uji Prasyarat**

#### **4.4.1.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal (Santoso, 2010). Berikut hasil uji normalitas :

**Tabel 12**  
**Uji Normalitas Guru**  
**Test of Normality**

	Subjek	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Skor_KS	Kelompok Eksperimen	.903	10	.233
	Kelompok Kontrol	.864	10	.086

1. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok eksperimen diperoleh signifikansi sebesar 0.233. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.233 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok eksperimen berdistribusi normal.
2. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok kontrol diperoleh signifikansi sebesar 0.86. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.86 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 13**  
**Uji Normalitas Orang Tua**  
**Test of Normality**

	Subjek	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Skor_KS	Kelompok Eksperimen	.923	10	.384
	Kelompok Kontrol	.878	10	.124



1. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok eksperimen diperoleh signifikansi sebesar 0.384. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.384 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok eksperimen berdistribusi normal.
2. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok kontrol diperoleh signifikansi sebesar 0.124. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.124 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok kontrol berdistribusi normal.

**Tabel 14**  
**Uji Normalitas *Checklist* Observasi**  
**Test of Normality**

		Shapiro- Wilk		
Subjek		Statistic	Df	Sig.
Skor_KS	Kelompok Eksperimen	.900	10	.220
	Kelompok Kontrol	.875	10	.115

1. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok eksperimen diperoleh signifikansi sebesar 0.220. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.220 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok eksperimen berdistribusi normal.
2. Hasil uji normalitas terhadap skor kelompok kontrol diperoleh signifikansi sebesar 0.115. Berdasarkan data tersebut sig ( $0.115 > 0.05$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa skor kelompok kontrol berdistribusi normal.

#### 4.4.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang sama (Hanief dan Himawanto, 2017). Uji homogenitas digunakan sebagai uji prasyarat, jika menggunakan uji *Independent sample t-test*, tujuan dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varian dari data sama atau berbeda. Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas ini adalah jika signifikansi lebih besar dari 0,05, berarti varian dari dua kelompok atau lebih itu sama (Alhamdu, 2016). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 15**  
**Uji Homogenitas**

<b>Data yang di Uji</b>	<b>F hitung</b>	<b>F Tabel</b>	<b>Sig. &gt; 0,05</b>	<b>Keterangan</b>
Skor Kuesioner Keterampilan Sosial Guu	0,157	4.380	0,697	Varian yang sama
Skor Kuesioner Keterampilan Sosial Orang Tua	2.506	4.380	0,131	Varian yang sama
Observasi <i>Checklist</i>	0,473	4.380	0,500	Varian yang sama

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai skor kuesioner keterampilan sosial *pre test* dan

*post test* guru adalah  $F$  hitung (0,157) <  $F$  tabel (4.380), maka  $H_0$  ditolak berarti kedua kelompok memiliki varian yang tidak sama, kemudian nilai signifikansi (0,697) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima berarti kedua kelompok memiliki varian yang sama. Nilai skor kuesioner keterampilan sosial *pre test* dan *post test* orang tua adalah  $F$  hitung (2.506) <  $F$  tabel (4.380), maka  $H_0$  ditolak berarti kedua kelompok memiliki varian yang tidak sama, kemudian nilai signifikansi (0,131) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima berarti kedua kelompok memiliki varian yang sama. Nilai skor observasi *checklist* keterampilan sosial *pre test* dan *post test* adalah  $F$  hitung (0,473) <  $F$  tabel (4.380), maka  $H_0$  ditolak berarti kedua kelompok memiliki varian yang tidak sama, kemudian nilai signifikansi (0,500) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  diterima berarti kedua kelompok memiliki varian yang sama.

#### **4.4.2 Uji Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan suatu perumusan sementara mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan suatu hal dan juga dapat menuntun/mengarahkan penyelidikan selanjutnya (Umar, 2005). Uji hipotesis digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara variabel  $Y$  (Keterampilan Sosial) antara variabel  $x$  (*Cooperative Play Therapy*) tersebut dengan melihat adakah perbedaan antara dua kelompok pada saat pemberian *pre test* dan *post test*. Perhitungan statistik dalam penelitian ini menggunakan uji independent sample  $t$  test dengan bantuan SPSS 22 *for windows*. Menurut Alhamdu (2016) jika  $t$  hitung >  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak atau jika nilai signifikansi < 0,05, maka  $H_0$  ditolak yang memiliki arti bahwa adanya perbedaan antara skor *pre test* dan skor *post test*, setelah pemberian perlakuan. Berikut hasil uji hipotesis antara kedua variabel :

**Tabel 16**  
**Uji Hipotesis**

<b>Data yang di Uji</b>	<b>T Hitung</b>	<b>T Tabel</b>	<b>Sig. &gt; 0,05</b>	<b>Sig. &gt; 0,05</b>	<b>Keterangan</b>
Skor Kuesioner Keterampilan Sosial Guru	4.438	2.093	0,000	0,000	Varian yang sama
Skor Kuesioner Keterampilan Sosial Orang Tua	2.837	2.093	0,011	0,013	Varian yang sama
Observasi <i>Checklist</i>	5.390	2.093	0,000	0,000	Varian yang sama

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai skor kuesioner keterampilan sosial *pre test* dan *post test* dari guru adalah t hitung (4.438) < t tabel (2.093), maka  $H_0$  ditolak dan nilai signifikansi (0,000) dan (0,000) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *cooperative play therapy* terhadap keterampilan sosial. Kemudian nilai skor kuesioner keterampilan sosial *pre test* dan *post test* dari orang tua adalah t hitung (4.438) < t tabel (2.093), maka  $H_0$  ditolak dan nilai signifikansi (0,011) dan (0,013) >  $\alpha$  (0,05), maka  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *cooperative play therapy* terhadap keterampilan sosial.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai skor *checklist* observasi keterampilan sosial *pre test* dan *post test* dari guru adalah t hitung ((5.390) < t tabel (2.093), maka Ho ditolak dan nilai signifikansi (0,000) dan (0,000) >  $\alpha$  (0,05), maka Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh *cooperative play therapy* terhadap keterampilan sosial.

**Tabel 17**  
**Selisih *Pre test* -*Post test* Kuesioner**  
**Keterampilan Sosial**  
**Kelompok Eksperimen dan Kontrol**  
**Guru dan Orang Tua**

	Mean	Maksimum	Minimum	Stad. Deviasi
Guru (KE)	54.10	62	48	4.864
Guru (KK)	43.50	49	32	5.778
Ortu (KE)	54.10	62	48	4.864
Ortu (KK)	47.10	30	60	9.35

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa selisih skor *pre test* dan *post test* dari kelompok eksperimen dan kontrol dari guru, kelompok eksperimen dengan nilai *mean* 54.10, nilai maksimum 62 nilai minimum 48 dan nilai standar deviasi 4.864, dari kelompok kontrol dapat dilihat bahwa skor dengan nilai *mean* 43.50, nilai maksimum 49 nilai minimum 32 dan nilai standarisasi 5.778. kemudian selisih skor *pre test* dan *post test* dari kelompok eksperimen dan kontrol dari orang tua dengan nilai *mean* 54.10, nilai maksimum 62 nilai minimum 48 dan nilai standar deviasi 4.864, dari kelompok kontrol dapat dilihat bahwa skor dengan nilai *mean* 47.10, nilai maksimum 30 nilai minimum 60 dan nilai standar deviasi 9.351.

**Tabel 18**  
**Tabel Kategorisasi Keterampilan Sosial**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X < 10,7$	Rendah
$10,7 \leq x < 21,3$	Sedang
$21,3 \leq X$	Tinggi

Adapun kategorisasi variabel keterampilan sosial yang didapatkan dari hasil perhitungan  $X_{\min}=0$ ,  $X_{\max}=32$ , Range ( $X_{\min}-X_{\max}$ )=32,  $SD=5,3$  yakni apabila nilai  $X < 10,7$ , maka termasuk kategori rendah, dan apabila  $10,7 \leq x < 21,3$ , maka termasuk kategori sedang, dan apabila  $21,3 \leq X$ , maka termasuk kategori tinggi.

**Tabel 19**  
**Kategorisasi Kuesioner Keterampilan Sosial Guru dan Orang Tua *Pre test* dan *Post test***

		<b>KE</b>		<b>KK</b>	
		<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>
<b>Guru</b>	<b>r</b>	0	0	0	0
	<b>s</b>	4	0	8	3
	<b>t</b>	6	10	2	7
<b>Orang Tua</b>	<b>r</b>	0	0	0	0
	<b>s</b>	1	0	4	4
	<b>t</b>	9	10	6	6

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel keterampilan sosial dari guru diketahui bahwa pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan kategori rendah , 4 subjek atau 40% dikategori sedang, dan 6 subjek atau 60% dikategori tinggi, kemudian kategorisasi dari guru pada kelompok kontrol tidak ada subjek pada kategori rendah , 8 subjek atau 80% dikategori sedang, dan 2 subjek atau 20% dikategori tinggi. Lalu pada hasil kategorisasi variabel keterampilan sosial dari orang tua pada kelompok eksperimen bahwa tidak ada subjek pada kategori rendah, 1 subjek atau 10% dikategori sedang, dan 9 subjek atau 90% dikategori tinggi, kemudian pada kelompok kontrol 4 subjek atau 40% dikategori sedang, dan 6 subjek atau 60% dikategori tinggi. Sedangkan kategorisasi variabel keterampilan sosial setelah diberikan perlakuan, hasil kategorisasi variabel keterampilan sosial dari guru diketahui bahwa pada kelompok eksperimen semua subjek ada dikategori tinggi, kemudian kategorisasi dari guru pada kelompok kontrol bahwa tidak ada subjek pada kategori rendah , 3 subjek atau 30% dikategori sedang dan 7 subjek atau 70% dikategori tinggi. Lalu pada hasil kategorisasi variabel keterampilan sosial dari orang tua pada kelompok eksperimen semua subjek ada dikategori tinggi, kemudian pada kelompok kontrol tidak ada subjek pada kategori rendah , 4 subjek atau 40% dikategori sedang, dan 6 subjek atau 60% dikategori tinggi di TK Aisyiyah V Palembang.

#### **4.5 Pembahasan**

Setelah dilakukan analisis menggunakan *independent sample t test* yang digunakan untuk melihat pengaruh *cooperative play therapy* terhadap keterampilan sosial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang, maka perhitungan statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *cooperative play therapy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang.

Hal tersebut dibuktikan dari nilai kuesioner keterampilan sosial guru dan orang tua. Nilai kuesioner keterampilan sosial guru,  $t$  hitung (4.438) >  $t$  tabel (2.093), maka  $H_0$  ditolak atau (2-tailed) (0,000) dan (0,000) < (0,05), maka  $H_0$  ditolak yang berarti cooperative play therapy berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang. Nilai kuesioner keterampilan sosial orang tua,  $t$  hitung (2.837) >  $t$  tabel (2.093), maka  $H_0$  ditolak atau (2-tailed) (0,011) dan (0,013) < (0,05), maka  $H_0$  ditolak yang berarti cooperative play therapy berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang. Nilai checklist observasi,  $t$  hitung (5.390) >  $t$  tabel (2.093), maka  $H_0$  ditolak atau (2-tailed) (0,000) dan (0,000) < (0,05), maka  $H_0$  ditolak yang berarti cooperative play therapy berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang, sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan terbukti.

Adapun hasil observasi yang dilakukan selama perlakuan *cooperative play therapy* juga memiliki pengaruh. Hal ini dibuktikan dengan menurunnya perilaku subjek yang tidak mengikuti, bersembunyi, melamun, diam, usil, cuek dan tidak memperhatikan. Pada pertemuan ke 1 dan 2 subjek masih ada subjek yang tidak mengikuti, usil, melamun, dan masih ada subjek yang bersembunyi. Selanjutnya pada pertemuan ke 3 sampai ke 8 mengalami penurunan dari pertemuan sebelumnya, hanya saja perilaku melamun yang meningkat pada pertemuan ke 8. Kemudian pada pertemuan ke 9 sampai 12 beberapa perilaku yang muncul pada pertemuan sebelumnya mengalami penurunan, bahkan ada yang tidak muncul lagi. Oleh karena itu menurut peneliti *cooperative play therapy* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang. Hasil penelitian ini selaras dengan



Mayesky (2009) yang mengungkapkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan sosial anak diperlukan untuk berpartisipasi dalam bentuk permainan kooperatif. Teori ini dapat diperkuat dengan pernyataan Parten (Tedjasaputra, 2001) bahwa permainan kooperatif merupakan salah satu tahapan perkembangan bermain pada anak, yang lebih dijelaskan Tedjasaputra (2011) bahwa kegiatan bermain kooperatif ini sudah mulai tampak pada usia 5 tahun. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa permainan kooperatif dapat digunakan oleh anak usia prasekolah, yang mana pada penelitian ini peneliti menggunakan anak yang berusia 5 tahun untuk melakukan kegiatan *cooperative play therapy* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia prasekolah di TK Aisyiyah V Palembang.

Menurut Parker (Huda, 2011) kooperatif merupakan suatu kelompok kecil dimana para siswa dapat saling berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas untuk mencapai tujuan bersama dan berusaha menghasilkan suatu manfaat tertentu sehingga hal yang menyebabkan menurunnya perilaku cuek, melamun, diam, tidak mengikuti dan lain sebagainya, disebabkan anak sudah mulai tertarik untuk berpartisipasi dalam kelompok sosial. Pendapat Parker selaras dengan Bathia (dalam Wijanarko dan Setiawati, 2016) yang mengungkapkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial salah satunya adalah partisipasi dalam kelompok sosial, dengan berpartisipasi dalam kelompok sosial dapat mendorong individu untuk melakukan perilaku yang dilakukan oleh individu lainnya. Dengan demikian, permainan kooperatif memberikan kontribusi yang sangat diperlukan khususnya pada anak usia prasekolah sebagai sarana pembelajaran yang penting dalam meningkatkan keterampilan sosial.

Penjelasan diatas dapat dilihat dari hasil observasi perilaku subjek pada pertemuan ke 1 yang pada awalnya tidak

mengikuti permainan menjadi mengikuti. Kemudian pada pertemuan ke 5-12 subjek mulai menikmati bermain berkelompok bersama temannya, hal ini ditunjukkan dengan perilaku yang muncul pada subjek seperti awalnya cuek menjadi peduli, ada yang tidak mengikuti kegiatan menjadi dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya, diam atau melamun saat diajak temannya berinteraksi menjadi mau berinteraksi, yang sebelumnya usil menjadi menaati peraturan, awalnya tidak memperhatikan menjadi lebih menghargai orang lain. Perilaku yang muncul ini sesuai dengan aspek-aspek keterampilan sosial menurut Kurniati (2016) yakni : keterampilan dalam menyesuaikan diri, keterampilan dalam berinteraksi, keterampilan dalam menaati aturan, keterampilan dalam menghargai orang lain dan keterampilan dalam berempati (peduli).

Artinya, keterampilan sosial merupakan suatu kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak sebagai bekal untuk kemandirian anak pada jenjang kehidupan selanjutnya (Kurniati, 2016). Keterampilan sosial dapat menjadi kunci kesuksesan, kebahagiaan dalam hubungan dan kesejahteraan hidup dalam bermasyarakat (Holden, 2005). Oleh karena itu, orang yang sukses cenderung menguasai atau mempunyai kemampuan sosialisasi yang baik sehingga apabila keterampilan telah dimiliki oleh anak, maka anak akan mudah untuk memengaruhi orang lain di lingkungannya. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mudah untuk diterima oleh siapa pun, anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan anak mampu mengasah berbagai keterampilan hidup lainnya, serta mengurangi kesulitannya saat di sekolah. Penjelasan ini selaras dengan pernyataan Honig, dkk (2001) *cooperative play* dipandang sebagai permainan sosial sejati yang dapat melibatkan keterampilan seperti kerja sama, pemecahan masalah bersama dan komunikasi yang berkelanjutan, yang didapati dalam suatu kelompok. Hal ini selaras dengan penelitian

yang dilakukan oleh Purnama (2015) yang berjudul *Efektifitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK A Bas Tuban* yang menyimpulkan bahwa bermain kooperatif merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Selanjutnya penelitian dari Chinesh (2014) yang berjudul *The Effect of Group Play Therapy on Social-Emotional Skills in Pre-School Children* yang menyimpulkan bahwa bermain berkelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial-emosional. Kemudian penelitian dari Setiawan (2017) yang berjudul *Permainan kooperatif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini* yang menyimpulkan bahwa permainan kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan permainan yang dimainkan secara berkelompok, sehingga metode permainan ini dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak.

Adapun faktor yang membuat anak memiliki keterampilan sosial yang kurang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa sistem belajar di TK tersebut lebih mengutamakan akademik dari pada mengadakan suatu kegiatan bermain baik itu di dalam sekolah maupun di luar sekolah bagi anak-anak seperti berenang, ke kebun binatang, atau ke museum. Hal ini dipicu antara lain terbatasnya tenaga kerja dan yang lebih penting terbatasnya dana yang ada ditinjau dari biaya sekolah yang relatif murah dari sekolah lainnya. Kemudian berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan penyelenggara di TK Aisyiyah V, mengungkapkan bahwa di TK tersebut cenderung latar belakang anak dari keluarga yang kurang berada, hal ini juga dapat menjadi pemicu kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki anak.

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa di TK Aisyiyah V ini kekurangan tenaga kerja pada bagian pendidik. Untuk pendidik yang mengajar di TK tersebut hanya ada tiga orang pendidik, dan hanya satu pendidik yang merupakan lulusan PGTK,

sedangkan dua guru lainnya merupakan lulusan SMA dan jurusan Matematika.

Pada penelitian ini ada tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan peneliti mengidentifikasi subjek sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Membangun hubungan yang baik dengan subjek, memberikan beberapa informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan, melakukan kontrak bahwa penelitian ini akan dilaksanakan beberapa hari, meminta data siswa/I yang akan dijadikan subjek pada saat penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan melakukan observasi awal pada seluruh subjek. Kemudian pada tahap pelaksanaan dimana pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan berupa cooperative play therapy terhadap subjek penelitian. Kemudian perilaku yang muncul akan di observasi.

Di dalam Al-Qur'an Allah mengisyaratkan dalam surah Al-Baqarah ayat 27 :

الَّذِينَ يَنْفُضُونَ عَهْدَ اللَّهِ مِنْ بَعْدِ مِيثَاقِهِ وَيَقْطَعُونَ مَا أَمَرَ اللَّهُ بِهِ أَنْ يُوصَلَ وَيُفْسِدُونَ فِي الْأَرْضِ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ ۝

Artinya :

*(yaitu) orang-orang yang melanggar perjanjian Allah sesudah perjanjian itu teguh, dan memutuskan apa yang diperintahkan Allah (kepada mereka) untuk menghubungkannya dan membuat kerusakan di muka bumi. Mereka itulah orang-orang yang rugi (Diponegoro, 2010).*

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT. memerintahkan hamba-Nya untuk menyambung persaudaraan dan bersikap saling menyayangi, mengenal dan berlemah-lembut kepada sesama manusia. Sedangkan orang yang membuat kerusakan dan menyebarkan fitnah akan menimbulkan peperangan dan dapat merusak kehidupan (Shihab, 2009). Penjelasan pada ayat

ini, Allah SWT. jelaskan lagi dalam Al-Qur'an surah Al-Imran Ayat 159:

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ ۖ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ  
 حَوْلِكَ ۖ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ ۖ فَإِذَا عَزَمْتَ  
 فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ

Artinya :

*Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu maafkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya (Diponegoro, 2010).*

Ayat ini menjelaskan bahwa pada dasarnya Allah SWT. memberikan fitrah kepada manusia untuk saling menyambung tali persaudaraan, musyawarah dan berlemah-lembut dengan sesama manusia, namun apabila individu bersikap keras artinya individu tersebut memiliki akhlak yang jelek tidak terpuji menyayangi bukanlah melakukan perilaku yang kurang terpuji, saling membenci, merusak, menyebarkan fitnah dan mengambil tindakan keras kepada orang yang ada di sekitarnya, maka mereka akan dijauhi oleh orang-orang di sekelilingnya (Jalalain, 2017).

Silahturahmi merupakan salah satu contoh dari keterampilan sosial dalam perspektif Islam sebagai perwujudan hubungan dengan sesama manusia. Silahturahmi memiliki nilai

sebagai simpul pengikat dan penyambung, karena silaturahmi merupakan proses terjadinya saling memberi dan menerima. Orang yang bersilaturahmi akan mendapatkan kemudahan dalam kehidupannya sebab kedudukan dari silaturahmi sangatlah tinggi di dalam Islam (Dwikomentari, 2005).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan panduan berupa modul *cooperative play therapy* yang dibuat oleh peneliti berdasarkan macam-macam permainan kooperatif yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu skripsi Oktafi Dessy Maresha (2011) yang berjudul *Keefektifan Permainan Kooperatif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah Di TK Kemala Bhayangkari 81 Magelang*. Modul yang peneliti susun ini di dalamnya ada latar belakang, dasar teori, manfaat dan tujuan, alat, bahan, metode dan proses pelaksanaan. Pada proses pelaksanaan terdapat 3 sesi yang, sesi 1 pelaksanaan *joining* yang bertujuan untuk pengenalan pendekatan, menjelaskan tentang perlakuan yang akan diberikan. Sesi 2 pelaksanaan pemberian *cooperative play therapy* dan sesi 3 terminasi yang bertujuan untuk mengevaluasi dan mengukur perubahan subjek dan membuat kesan positif sebelum kegiatan diakhiri. Dalam melakukan penelitian, peneliti dibantu oleh 1 fasilitator yaitu ibu Santi beliau merupakan pendidik di TK tersebut. Kemudian ada 5 observer dari mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang, semester VIII yang bernama Lulu Rahma, Amalia Putri Chania, Najmah Athirah, Azizah Zakiah dan alumni angkatan 2015 yaitu Milya Zakiyah dari fakultas Psikologi untuk mengamati perilaku subjek selama penelitian berlangsung.

Sebelumnya fasilitator dan observer diberikan penjelasan dulu oleh peneliti mengenai isi modul yang akan digunakan dan macam-macam permainan yang ada dalam modul dan tugas-tugas fasilitator dan observer, agar pelaksanaan *cooperative play therapy* dapat berjalan dengan lancar.

Adapun jadwal sekolah di TK Aisyiyah V Palembang, yaitu mulai dari hari senin sampai kamis, untuk kelas A selalu masuk

pada jam 08:00-09:00, sedangkan untuk kelas B terbagi menjadi 2 kelas, yaitu B1 dan B2. Untuk jam sekolah anak B1 dan B2 itu bergantian terkadang pagi atau siang, yang mana akan terjadi perubahan jam setelah 2 minggu. Pada jam pagi masuk pukul 08:00 sampai 10:00, sedangkan untuk kelas siang masuk pada pukul 10:00 sampai 12:00.

Berdasarkan penjelasan di atas adanya keterbatasan ketidakmampuan peneliti untuk mengontrol faktor perbedaan individu yang dibawa kedalam penelitian. Adapun faktor-faktor tersebut di antaranya, yaitu :

1. *Proactive history* faktor perbedaan individual yang dibawa kedalam penelitian. Faktor ini meliputi yaitu, jenis kelamin, kepribadian, sikap, intelegensi dan sebagainya.
2. *Retroactive history* faktor yang terjadi pada penelitian eksperimental yang menggunakan pre test dan post test dapat mempengaruhi pengukuran variabel terikat. Seperti, bidang sosial, politik, ekonomi, cuaca dan sebagainya.