



PENGARUH PEMILIHAN TEMA DAN PARTNER DALAM *COOPERATIVE PLAY* TERHADAP PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELURAHAN SEKARAN KECAMATAN GUNUNGPATI KOTA SEMARANG

Suroningsih[✉]

Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2013

Disetujui September 2013

Dipublikasikan

November 2013

Keywords: Children Aged 5-6 Years; Partners; Social Behavior; Themes

Abstrak

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berinteraksi dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemilihan tema dan partner dalam Cooperative Play terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran kecamatan Gunungpati kota Semarang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan Quasi eksperimen design bentuk Nonequivalent control group design. Populasi penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran. Sampel penelitian berjumlah 60 anak dengan menggunakan cluster sampling. Teknik yang digunakan dalam analisis data adalah uji t-test. Hasil penelitian dari nilai uji t kelompok yang tidak diberi perlakuan pemilihan tema terhadap perilaku sosial sebesar 6,426 lebih kecil dibanding dengan nilai kelompok yang diberi perlakuan pemilihan tema terhadap perilaku sosial sebesar 7,447. Sedangkan nilai uji t kelompok yang tidak diberi perlakuan pemilihan partner terhadap perilaku sosial sebesar 1,211 lebih kecil dibanding dengan nilai kelompok yang diberi perlakuan pemilihan partner terhadap perilaku sosial sebesar 2,221. Simpulan penelitian adalah adanya pengaruh yang signifikan pemilihan tema dan partner dalam cooperative play terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

Abstract

Social behavior is an activities in interact with others. The purpose of this research is to know the influence of themes and partner selected in the Cooperative Play to increase social behavior in children 5-6 years old in Sekaran, Gunungpati Semarang. The approach used is a quantitative with Quasyexperiment design, Nonequivalent control group design. The population is children 5-6 years old in Sekaran. The sample is 60 children by using cluster sampling. The technique used in the data analysis is t-test. The result of the t-test values treatment group were not given theme selection on social behavior is 6.426 that smaller than the value of the treatment group were given themesselection to the social behavior that 7.447. While the value of the t-test treatment group were not given the partner choice is 1,211 social behavior that smaller than the value of the treatment group were given the partner choice that 2,221 social behavior. The study conclusion is there was significant influence of themes and partners selection in cooperative play against increasing of social behaviors children 5-6 years old.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung A3 Lantai 1 FIP Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: suraningsih@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak dalam kurun usia ini mengalami masa-masa keemasan (*the golden age*). Anak mudah menyerap dan mengembangkan hal-hal baru yang ia dapat pada masa ini. Era globalisasi ini, dihadapkan pada tuntutan mampu menghadapi persaingan bebas yang menuntut manusia-manusia unggul untuk mampu menghadapinya. Menghadapi masa itu, dibutuhkan generasi-generasi penerus yang tangguh, yang berkepribadian utuh dan mampu bersosialisasi secara baik.

Kemampuan berperilaku sosial perlu dimiliki sejak anak masih kecil sebagai suatu fundasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Ketidakmampuan anak berperilaku sosial yang diharapkan lingkungannya dapat berakibat anak terkucil dari lingkungan, tidak terbentuknya kepercayaan pada diri sendiri dan menarik diri dari lingkungan. Akibatnya anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya. Anak khususnya usia 5-6 tahun pada dasarnya memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya.

Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak dan merupakan satu cara yang paling efektif menurunkan stres pada anak, serta penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak (Champbel & Glaser, 1995 dikutip oleh Supartini, 2004). Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Soetjningsih, 1995). UU RI No. 39 Tahun 1999 Pasal 61 menyebutkan bahwa setiap anak berhak untuk beristirahat dan bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan dirinya.

Anak usia lima sampai enam tahun pada umumnya sudah dapat bermain secara

kooperatif (*cooperative play*) (Wolfinger, 1994). Parten (1932) menunjukkan hal itu bahwa bermain berdasarkan karakteristik sosial terbagi menjadi enam macam di antaranya yaitu *cooperative play*. *Cooperative play* merupakan suatu permainan yang terorganisir dalam kelompok, ada tujuan kelompok dan ada yang memimpin dimulai dari usia prasekolah. Misalnya dalam permainan drama, permainan konstruktif membangun dengan balok sebuah kota atau melakukan permainan bersama yang ada unsur kalah menang, bermain di bak pasir atau bermain bola kaki yang sederhana dan petak umpet.

Tema dalam permainan anak banyak macamnya. Menurut Keren, dkk. (2005) menyebutkan bahwa tema bermain pada anak laki-laki lebih cenderung yang agresif, sedangkan pada anak perempuan lebih ke pengasuhan. Kimber (2010) juga telah mengembangkan tema bermain pada anak. Tema-tema tersebut meliputi *rumah, televisi, petualangan, kehidupan nyata, dongeng, hewan dan sekolah*. Kemudian tema-tema tersebut dibagi menjadi dua, yaitu tema fantasi dan tema kehidupan nyata. Hasil penelitian Kimber (2010), menyatakan bahwa tema fantasi lebih signifikan dari pada tema kehidupan nyata. Hal ini dibuktikan dengan hasil tema fantasi (gabungan dari tema petualangan, dongeng dan hewan) yang mencapai 60% sedangkan tema kehidupan nyata (gabungan dari rumah, kehidupan nyata dan sekolah) hanya mencapai 37%, dengan catatan untuk tema televisi yang 3% dihilangkan.

Pemilihan partner dalam bermain juga diprediksi mempengaruhi perilaku sosial anak. Ketika anak-anak bermain dengan partner yang lebih berpengalaman, seperti Ibu, mereka dilengkapi dengan contoh, stimulus, materi dan kesempatan untuk melakukannya pada tingkat di atas yang mungkin bisa mereka capai sendiri. Vygotsky (Bjorklund, 2005), jika anak-anak berbuat secara spontan dan bebas pada "tingkat perkembangan yang sesungguhnya" di bawah bimbingan orang lain yang lebih berkompeten maka mereka akan meraih tingkat

“perkembangan sosial” yang lebih tinggi. Partisipasi Ibu pada permainan kooperatif meningkatkan tingkat ekspresi kecakapan sosial dalam permainan anaknya.

Berdasarkan hasil observasi di Kelurahan Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, di mana mayoritas anak-anak bermain dengan berbagai jenis tema dan partner yang berbeda-beda dalam permainan. Akan tetapi, beberapa anak khususnya anak usia 5-6 tahun masih kurang dalam hal meningkatkan perilaku sosial. Hal ini terlihat ketika anak sedang bermain, ada yang masih mementingkan diri sendiri, mereka enggan meminjamkan mainannya dan mudah marah. Jadi, perilaku-perilaku nonsosial masih sering muncul di usia tersebut. Padahal Hurlock (1978) menyebutkan bahwa dalam usia 4 tahun anak sudah berlatih untuk berperilaku sosial seperti bekerja sama.

Anak-anak di lingkungan masyarakat Sekaran biasanya bermain bersama pada waktu sore hari. Jenis bermain kooperatif yang anak-anak lakukan banyak sekali, di antaranya ialah bermain kelereng, bermain pasaran dan bermain menirukan profesi. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pemilihan Tema dan Partner dalam *Cooperative Play* terhadap Peningkatan Perilaku Sosial pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Sekaran Kecamatan Gunungpati Kota Semarang”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh pemilihan tema dan partner terhadap peningkatan perilaku sosial dalam *cooperative play*. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen *Nonequivalent control group design*. Jenis desain eksperimen ini merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan adanya pretest dan posttest pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, namun tidak dilakukan randomisasi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2009: 116). Hal ini sesuai dengan penelitian ini, karena dalam menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

tidak dilakukan secara acak. Selain itu, pemberian pretest digunakan untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Variabel dalam penelitian ini diidentifikasi menjadi 2 yaitu: variabel bebas (*independent variable*) adalah pemilihan tema (X_1) dan partner (X_2) dan variabel terikat (*dependent variable*) adalah perilaku sosial (Y).

Populasi penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran kecamatan Gunungpati kota Semarang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik probability sampling. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2013: 120). Adapun jenis probability sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster sampling (are sampling)*. Teknik *area sampling* digunakan untuk menentukan sampel apabila obyek yang akan diteliti atau suatu sumber data sangat luas. Dalam hal ini adalah anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran. Sampel penelitian ini terdiri dari 60 anak usia 5-6 tahun yang berada di kelurahan Sekaran kecamatan Gunungpati kota Semarang. Pembagian sampelnya adalah 30 anak usia 5-6 tahun dari desa Banaran sebagai kelompok eksperimen dan 30 anak usia 5-6 tahun dari desa Sekaran sebagai kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi terstruktur atau observasi yang telah dirancang secara sistematis. Observasi ini dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung serta dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi disusun dalam bentuk skala yang dibuat dalam panduan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Sugiyono, 2010: 205). Hal ini diperkuat oleh teori yang menyatakan bahwa, mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian

ke dalam suatu skala bertingkat (Arikunto, 2010). Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut apabila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif.

Ada berbagai skala sikap yang dapat digunakan untuk penelitian, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan skala guttman. Skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban “ya-tidak”. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio (dua alternatif). Skala guttman dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist*. Jawaban dibuat skor tertinggi 2 dan terendah 1. Jawaban “ya” mempunyai skor 2 dan jawaban “tidak” mempunyai skor 1 (Sugiyono, 2010). Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data-data tentang tema-tema apa yang dipilih oleh anak ketika bermain *cooperative play*, dengan siapa anak memilih partner ketika bermain dan perilaku sosial seperti apa yang ditunjukkan anak dalam aktivitas bermain.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas internal yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap item instrumen dalam skor total. Reliabilitas adalah sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan (Arikunto, 2010: 221).

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua analisis data. Analisis yang pertama adalah menguji perbedaan kemampuan awal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (O_1 : O_2). Pengujiannya menggunakan T-Test of Related (berpasangan). Hasil yang diharapkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan awal kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu O_1 dengan O_2 (Sugiyono, 2010).

Analisis kedua adalah menguji hipotesis yang diajukan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “pengaruh pemilihan tema dan partner dalam *cooperative play* untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun”. Teknik statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik T-Test untuk dua sampel *related*, yang diuji adalah antara O_1 dengan O_2 . Kalau ada perbedaan di mana $O_1 > O_2$, maka pemilihan tema dan partner untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun berpengaruh positif dan apabila $O_1 < O_2$, maka berpengaruh negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelurahan Sekaran merupakan salah satu kelurahan di Kecamatan Gunungpati, kota Semarang. Kelurahan ini memiliki batas wilayah pada sebelah utara yaitu kelurahan Sukorejo, sebelah selatan berbatasan dengan kelurahan Patemon, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Kalisegoro dan sebelah timur berbatasan dengan kelurahan Sronдол Kulon.

Sekaran memiliki luas wilayah kurang lebih 490.718 ha. Terbagi dalam 2 wilayah pembantu kelurahan, 7 desa, 25 RT dan 7 unit RW. Dari beberapa desa tersebut Sekaran dan Banaranlah yang paling luas. Kedua daerah tersebut menjadi sentral desa dibanding desa lainnya dengan kapasitas penduduk yang besar jumlahnya. Kelompok kontrol dalam penelitian ini mengambil desa Sekaran, sedangkan kelompok eksperimennya mengambil desa Banaran.

Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji beda uji t. Sebelum dilakukan uji t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dapat dilihat dari nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, sedangkan untuk uji homogenitas dapat dilihat melalui nilai dari *levene statistic*

Tabel 1. Hasil uji normalitas dan homogenitas
Asymp. Sig. (2-tailed)

| Kelompok | Tema | Partner | Perilaku Sosial |
|------------------|-------|---------|-----------------|
| Kontrol | 0,971 | 0,504 | 0,827 |
| Eksperimen | 0,970 | 0,427 | 0,950 |
| Levene Statistic | 0,634 | 0,751 | 0,725 |

Berdasarkan tabel 1. data yang diolah merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen karena hasilnya > 0,05.

Hipotesis kerja (Ha) dalam penelitian ini adalah: (1) Ada pengaruh pemilihan tema dalam *Cooperative Play* terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun; (2) Ada pengaruh pemilihan partner dalam *Cooperative Play* terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Hasil uji t test

| Kelompok | Tema | | Partner | |
|------------|---------|----------|---------|----------|
| | Pretest | Posttest | Pretest | Posttest |
| Kontrol | 6,032 | 6,426 | 0,007 | 1,211 |
| Eksperimen | 6,115 | 7,447 | 0,783 | 2,221 |

Berdasarkan tabel 2. Semua hipotesis kerja (Ha) diterima, kecuali dalam pemilihan partner dari pretest kelompok kontrol. Jadi, Pemilihan tema dalam *cooperative play* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial. Begitu juga dengan pemilihan partner dalam *cooperative play* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial.

Ada tidaknya pengaruh pemilihan tema maupun pemilihan partner dalam *cooperative play* dapat dilihat dari hasil skor pemilihan tema maupun pemilihan partner sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tema maupun partner diukur dengan menggunakan skoring. Anak diuji satu persatu menggunakan bantuan panduan observasi untuk membantu anak dalam penilaian pernyataan tersebut. Sedangkan Brooks (2011) mengartikan perilaku sosial sebagai perilaku sukarela yang memberi manfaat pada orang lain, seperti tindakan menenangkan seseorang, membantu dan berbagi. Ketika anak bermain kooperatif, anak akan saling

bekerjasama, saling membantu dan berbagi dengan temannya.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku sosial, yaitu faktor keluarga, faktor teman sebaya dan faktor masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ahmadi (2007: 256), bahwa pengalaman interaksi sosial di dalam keluarga turut menentukan perilakunya terhadap orang lain. Setiap hari anak akan melihat perilaku dan kebiasaan yang dilakukan oleh keluarganya. Hal ini tidak menutup kemungkinan anak untuk meniru perilaku yang dilihatnya tersebut.

Selain itu juga, sahabat dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap sosialisasi anak (Hurlock, 1978: 291). Anak dapat memperoleh pengalaman belajar dari teman-temannya. Apabila kelompok temanya tersebut berperilaku baik, maka anak akan mencontoh perilaku baik tersebut. Begitu juga, apabila kelompok bermain anak berperilaku buruk, anak juga akan meniru perilaku buruk tersebut.

Berdasarkan data hasil penelitian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, menunjukkan bahwa pemilihan tema maupun pemilihan partner dalam *cooperative play* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut juga disebabkan karena pada pemilihan tema maupun pemilihan partner dalam *cooperative play*, anak lebih banyak bermain secara berkelompok dan sering berinteraksi dengan temanya. Selain itu juga, anak-anak lebih menyukai kegiatan yang beragam dalam bermain dan banyaknya pilihan permainan, sehingga anak merasa senang yang sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain.

Penelitian ini mengarah pada hasil penelitian Kimber (2010) yang menggunakan dua pilihan tema besar yaitu tema kehidupan nyata dan tema fantasi. Kemudian, masing-masing tema besar dibagi menjadi tiga sub tema, sehingga total pilihan tema dalam *cooperative play* berjumlah enam. Sub tema tersebut adalah sub tema rumah, sub tema kehidupan nyata, sub tema sekolah, sub tema petualangan, sub tema dongeng dan sub tema hewan.

Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan pada sub tema rumah dalam *cooperative play* antara lain bermain membuat rumah-rumahan, bermain membentuk struktur keluarga, bermain memerankan peran keluarga, bermain mengasuh bayi dan bermain boneka. Melalui pemilihan tema dalam permainan tersebut anak dapat belajar bekerjasama, misalnya membuat bangunan rumah-rumahan dengan temannya.

Berbagai kegiatan yang dapat dilakukan pada sub tema dalam *cooperative play* kehidupan nyata antara lain bermain pasar-pasaran, bermain masak-masakan, bermain menjadi polisi, bermain sepeda dan bermain dokter-dokteran. Di dalam pemilihan tema dalam permainan tersebut anak dapat belajar bersikap ramah, misalnya sebagai penjual harus bersikap ramah kepada semua pembeli yang datang.

Kemudian, untuk kegiatan yang dapat dilakukan pada sub tema dalam *cooperative play* sekolah antara lain bermain menjadi guru, bermain menjadi murid, bermain puzzle, bermain balok dan bermain kartu baca. Dalam kegiatan yang ada pada permainan tersebut anak dapat belajar persaingan yang positif, misalnya ketika lomba bermain puzzle antartim.

Sedangkan untuk kegiatan pada sub tema petualangan dalam *cooperative play*, seperti bermain betengan, bermain sudamanda, bermain petak umpet, bermain jamur, bermain perang-perangan dan bermain ular tangga. Karena kegiatan bermain ini dilakukan secara berkelompok, maka permainan ini mengajarkan anak untuk berinteraksi dengan teman, menjalin hubungan baik dengan teman dan belajar saling menghargai.

Selanjutnya kegiatan pada sub tema dongeng dalam *cooperative play*, misalnya bermain menjadi putri salju, bermain menjadi peri, bermain bawang merah bawang putih, bermain menjadi timun emas dan bermain topeng. Pada permainan ini anak dapat belajar sikap tidak mementingkan diri sendiri, menanamkan simpati dan empati.

Terakhir kegiatan pada sub tema hewan dalam *cooperative play*, termasuk bermain hewan-hewan, bermain menirukan suara hewan, bermain binatang darat dan bermain binatang

laut. Kegiatan dalam permainan ini dapat membantu anak untuk belajar kemurahan hati dan rasa kasih sayang sesama makhluk hidup.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak bersosialisasi yaitu ketika anak ada keinginan yang besar untuk ikut bergabung dalam suatu kelompok. Hal ini juga ditunjukkan pada saat anak melihat ada sekelompok anak lain sedang bermain, anak tersebut ingin ikut dalam bermain tersebut. Hal lain ditunjukkan anak ketika anak melihat perilaku dari orang-orang di sekitarnya, anak akan meniru hal tersebut. Padahal perilaku yang dilihat belum tentu semuanya perilaku yang baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Daeng S. (1996: 114) dalam Syaodih (2005), ada empat faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak bersosialisasi menurut, yaitu: (1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang; (2) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul; (3) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain yang biasanya menjadi "model" bagi anak; dan (4) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.

Adapun pemilihan partner dalam *cooperative play*, anak dapat memilih lawan main yang disukai. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa anak-anak juga mengungkapkan pilihan atas anak-anak yang mereka jadikan teman bermain dan anak-anak yang tidak mereka sukai jadi teman bermain (Seefeldt & Barbara, 2008: 85). Partner yang dapat dipilih anak antara lain orangtua, saudara, dan teman. Interaksi antara anak dengan partner dapat ditandai dengan adanya pemberian senyuman, adanya penawaran dan penerimaan benda, adanya aktivitas partner dalam kegiatan bermain, adanya timbal balik dari partner, adanya keterlibatan partner dalam percakapan anak dan seperti partner mau mengikuti ajakan anak serta partner membantu tugas anak.

Jadi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan tema maupun pemilihan partner dalam *cooperative play* dapat membantu anak untuk bermain berkelompok dan saling berinteraksi. Pemilihan tema maupun pemilihan

partner memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia 5-6 tahun. Karena melalui pemilihan tema maupun pemilihan partner dalam *cooperative play*, anak belajar bekerja sama untuk mencapai tujuan, anak juga terdorong untuk belajar menerapkan pola-pola perilaku sosial seperti kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan (*attachment behavior*).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh pemilihan tema dalam *cooperative play* terhadap peningkatan perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran kecamatan Gunungpati kota Semarang dan ada pengaruh pemilihan partner dalam *cooperative play* terhadap peningkatan perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun di kelurahan Sekaran kecamatan Gunungpati kota Semarang.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan do'a supaya diberikan kelancaran dalam pembuatan manuskrip.
2. Dra. Lita Latiana, S.H, M.H, yang telah menuntun dan membimbing dengan sabar serta memberikan pengarahan dalam penyusunan manuskrip ini.
3. Edi Waluyo, M.Pd, sebagai Ketua Jurusan PG PAUD Unnes.
4. Drs. Hardjono, M.Pd, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
5. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, sebagai Rektor Universitas Negeri Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Brooks, Jane. 2011. *The Process of Parenting*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak, Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Keren, M., dkk. 2005. Relations Between Parents' Interactive Style in Dyadic and Triadic Play and Toddlers' Symbolic Capacity. *American Journal of Orthopsychiatry*. [Volume 75, Issue 4](#): pages 599–607.
- Kimber, Vivienne. 2010. What are the key themes in young children's imaginative play? How can we use these themes to develop shared spaces to support young children's imaginative play? *Childrens Workforce Development Council*.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak: Edisi 11-Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Syaodih, Ernawulan. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Vandermass-Peler, M. 2002. Cultural variations in parental support of children's play. In W. J. Lonner, D. L. Dinnel, S. A. Hayes, & D. N. Sattler (Eds.). *Online Readings in Psychology and Culture* (Unit 11, Chapter 3)