

**MENINGKATKAN KONSEP DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI BERMAIN KOOPERATIF(COOPERATIVE PLAY)**

(PenelitianTindakanKelas di Kelompok B TK Tunas WiratamaRawamangun,
Jakarta Timur)



Oleh:

**RISKA AZIZAH
1615121272**

Pendidikan Guru PendidikanAnakUsiaDini

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

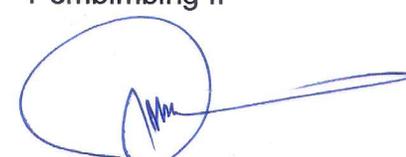
Judul : Meningkatkan Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun
Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B TK Tunas
Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur)

Nama Mahasiswa : Riska Azizah
Nomor Registrasi : 1615121272
Program Studi : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Tanggal Ujian : 10 Februari 2017

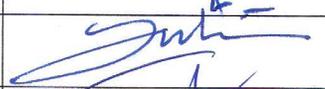
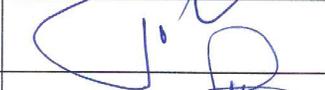
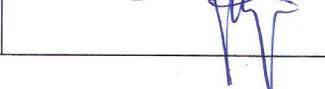
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sofia Hartati, M.Si
NIP. 19620122 199803 2 001


Dr. R. Sihadi Darmo Wihardjo, M.Pd
NIP. 19560606 198903 1 003

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab)*		27-02-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab)**		27-2-17
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		24-02-2017
Dra. Yudrik Jahja, M.Pd (Anggota)****		22-02-2017
Dra. Iva Sarifah, M.Pd (Anggota)****		22-02-2017

Catatan:

*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

**Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

*** Kepala Program Studi Pend.Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta

****Dosen Penguji

PERSEMBAHAN

Bukan cinta, kalau hanya kata

Bukan cinta, kalau tanpa bukti nyata

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberiku kekuatan dalam setiap langkahku

Terima kasih kepada orang tua ku yang selalu mendampingi, menjagaku, mendoakan tanpa meminta doa, memberi kasih dan sayang tanpa batas, memberikan semua yang dimiliki tanpa meminta kembali

Terima kasih kepada keluargaku, sahabatku, dan kalian yang ku sayang

Terima kasih telah ada di hidupku, memberiku cinta nyata dengan berbagai rasa

**MENINGKATKAN KONSEP DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI
BERMAIN KOOPERATIF (*COOPERATIVE PLAY*)**

(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B TK Tunas Wiratama, Rawamangun,
Jakarta Timur)

Riska Azizah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur, melalui bermain kooperatif yang dilaksanakan pada bulan November – Desember 2016. Subjek dalam penelitian ini melibatkan anak-anak dari kelompok TK B2 yang berjumlah 7 orang anak, yaitu 4 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan non tes untuk memperoleh data tentang pelaksanaan tindakan, dan data konsep diri anak yaitu melalui observasi yang berupa catatan lapangan, catatan wawancara, catatan dokumentasi, serta pedoman penilaian konsep diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa bermain kooperatif dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran di kelas untuk membantu meningkatkan konsep diri anak, dengan pelaksanaan kegiatan yang dirancang menarik dan bervariasi.

Kata kunci : Konsep Diri, Bermain Kooperatif, Anak, Usia 5-6 tahun

**IMPROVE SELF CONCEPT OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS THROUGH
COOPERATIVE PLAY
(Classroom action research in TK Tunas Wiratama, Rawamangun,
East Java)**

Riska Azizah

ABSTRACT

This study aims to improve the self-concept of children aged 5-6 years in kindergarten Tunas Wiratama, Rawamangun, East Jakarta, through cooperative play that was conducted in November-December 2016. The subject of the study involving children from kindergarten group B2 totaling 7 children, namely 4 girls and 3 boys. The method used is classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of planning (planning), action (acting), observation (observing) and reflection (reflecting). Data collection techniques used non-test to obtain data on the implementation of the action, and the child's self concept of data through observation in the form of field notes, interview notes, documentation records, as well as guidelines on the assessment of self-concept. The results showed that the cooperative play can enhance the self-concept of children aged 5-6 years. The implication of this study is that the cooperative play can be used as an alternative in the classroom to help improve the child's self concept, with the implementation of activities designed interesting and varied.

Keywords: Self-Concept, Cooperative Play, Children, age 5-6 years

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini merupakan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Nama Mahasiswa : Riska Azizah

Nomor Registrasi : 1615121272

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul "Meningkatkan Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada November-Desember 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplak hasil karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Januari 2017
Yang membuat pernyataan



Riska Azizah
Azizah

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena hanya dengan rahmat, kasih sayang, dan karunia-Nya, yang senantiasa melimpahkan nikmat iman dan islam, nikmat sehat, umur panjang dan kekuatan yang diberikan-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun dalam rangka melengkapi tugas akhir PG PAUD FIP UNJ sebagai syarat kelulusan pendidikan sarjana PAUD yang berjudul “Meningkatkan Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)”. Shalawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti saja, melainkan dengan dukungan dari berbagai pihak dan bantuan dari orang di sekitar peneliti yang turut membantu hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan. Untuk itu, dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada berbagai pihak.

1. Kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, sekaligus selaku dosen pembimbing I
2. Kepada Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd, selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

3. Kepada Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd, selaku kepala Program studi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
4. Kepada Ibu Hikmah, MM., M.Pd, selaku Koordinator Penyelesaian Studi
5. Kepada Bapak Dr. R. Sihadi Darmo Wihardjo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademis, sekaligus selaku Dosen Pembimbing II
6. Kepada Ibu Lara Fridani, Ph.D, selaku dosen *expert judgement* yang juga telah meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti
7. Staff Tata Usaha PG-PAUD FIP UNJ yang telah membantu kelancaran dalam hal administrasi
8. Siti Mariam, S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur
9. Roza Alfitri, selaku Wali Kelas Kelompok B TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Serta kepada anak-anak ku tercinta murid kelompok TK B2 yang selalu memberikan senyum dan tawanya kepada peneliti dan mengikuti kegiatan dengan sangat baik. Menjadi bagian dari TK Tunas Wiratama merupakan hal yang tidak akan dilupakan dalam hidup peneliti
10. Kepada seluruh keluargaku, khususnya Ibu ku tersayang, yang telah memberikan cinta dan kasihnya, serta do'a yang tiada putus kepada anak-anaknya. Kakak-kakakku (Teteh Dini, Aa Dian, Teteh Lia, Teteh Inta, Aa Cepy. Teteh Euis Teteh Husnah, Aa Dudi, Teteh Reni, Aa

Ami, Aa Aji, Aa Ikhsan) dan adikku Nisa, yang telah memberikan bantuan berupa moril dan materil hingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan ini

11. Kepada sahabat-sahabatku, KRISTAL (Kiki, Susi, Tika, Anisa dan Lia), DILAR (Denisy, Irraisa, Laviva dan Amalia), dan semua sahabatku yang tidak ku sebutkan satu-satu, serta kepada seseorang untuk masa depanku, terima kasih atas segala doa, waktu, dukungan, dan semangatnya yang selalu diberikan hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini

12. Kepada semua mahasiswa program studi PG PAUD yang telah membantu, mendoakan, dan memberikan semangat serta informasi kepada peneliti. serta kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

Peneliti menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat peneliti harapkan guna memperbaiki tulisan ini dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin.

Jakarta, 10 Januari 2017

Riska Azizah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL	
PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area Dan Fokus Masalah.....	8
C. Pembatasan Fokus Penelitian	8
D. Perumusan Masalah Penelitian	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian	9
BAB II ACUAN TEORITIK.....	11
A. Acuan Teori Area Dan Fokus Yang Diteliti.....	11
1. Hakikat Konsep Diri	11
a. Pengertian Konsep Diri	11
b. Pentingnya Konsep Diri.....	15

2. Jenis-Jenis Konsep Diri	17
a. Konsep Diri Positif	18
b. Konsep Diri Negatif	19
3. Aspek Konsep Diri	22
4. Komponen Konsep Diri.....	26
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri	32
6. Proses Perkembangan Konsep Diri.....	37
7. Karakteristik Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	40
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Atau Desain-Desain Alternatif Intervensi Tindakan Yang Dipilih	42
1. Hakikat Bermain Bersama (Cooperative Play)	42
a. Pengertian Bermain	42
b. Pengertian Bermain Kooperatif	44
c. Manfaat Bermain Kooperatif.....	46
d. Karakteristik Bermain Kooperatif.....	48
C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan.....	49
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan.....	52
E. Hipotesis Penelitian	53

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 54

A. Tujuan Khusus Penelitian	54
1. Tujuan Umum Penelitian	54
2. Tujuan Khusus Penelitian.....	54
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	55
1. Tempat Penelitian.....	55
2. Waktu Penelitian.....	55
C. Metode Dan Desain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian	57
1. Metode Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian	57
2. Disain Intervensi Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian	58
D. Subjek / Partisipan Dalam Penelitian	60
E. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian	60
1. Peran Peneliti	60
2. Posisi Peneliti	61
F. Tahapan Intervensi Tindakan	61
1. Kegiatan Pra Penelitian.....	62

2. Kegiatan Siklus I.....	62
a. Perencanaan Tindakan (<i>Planing</i>).....	63
b. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	70
c. Pengamatan Tindakan (<i>Observing</i>)	75
d. Refleksi Tindakan (<i>Reflecting</i>)	75
3. Kegiatan Siklus II.....	78
a. Perencanaan Tindakan (<i>Planing</i>).....	78
b. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	78
c. Pengamatan Tindakan (<i>Observing</i>)	86
d. Refleksi Tindakan (<i>Reflecting</i>)	86
G. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan	89
H. Data Dan Sumber Data.....	90
I. Instrumen-Instrumen Pengumpul Data Yang Digunakan.....	91
1. Definisi Konseptual.....	91
2. Definisi Operasional	91
3. Kisi-Kisi Intrumen.....	91
J. Teknik Pengumpulan Data.....	94
K. Analisis Data Dan Interpretasi Data	96
1. Analisis Data	96
a. Data Hasil Peningkatan Konsep Diri	97
b. Data Pemantau Tindakan Penerapan Bermain Bersama	98
2. Interpensi Data	98
L. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (<i>Truthsworthiness</i>) Studi ..	98
M. Tindak Lanjut / Pengembangan Perencanaan Tindakan	100

BAB IV DESKRIPSI DATA, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN..... 101

A. Deskripsi Hasil Penelitian	101
1. Deskripsi Data Pra Penelitian	103
2. Deskripsi Data Siklus I.....	111
a. Perencanaan (<i>Planning</i>)	112
b. Tindakan (<i>Acting</i>)	112
c. Observasi (<i>Observing</i>)	138
d. Refleksi (<i>Reflecting</i>).....	156
3. Deskripsi Data Siklus II.....	162
a. Perencanaan (<i>Planning</i>)	163

b. Tindakan (<i>Acting</i>)	163
c. Observasi (<i>Observing</i>)	181
d. Refleksi (<i>Reflecting</i>)	191
B. Analisis Data	193
1. Analisis Data Kuantitatif	194
2. Analisis Data Kualitatif	196
a. Aspek-Aspek Konsep Diri	196
1) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Fisik	196
a) Reduksi Data	196
b) Display Data	198
c) Verifikasi	199
2) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Psikologi	199
a) Reduksi Data	199
b) Display Data	201
c) Verifikasi	202
3) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Sosial	203
a) Reduksi Data	203
b) Display Data	205
c) Verifikasi	206
4) Aspek Moral/Tingkah Laku	207
a) Reduksi Data	207
b) Display Data	208
c) Verifikasi	209
C. Interpretasi Hasil Analisis	210
D. Hasil Temuan Dan Pembahasan	211
E. Keterbatasan Penelitian	215
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	216
A. Kesimpulan	216
B. Implikasi	218
C. Saran	219
DAFTAR PUSTAKA	221
LAMPIRAN	224

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Jadwal Penelitian	56
Tabel 3.2 Jadwal Observasi Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II.....	56
Tabel 3.3 Program Pelaksanaan Siklus I	64
Tabel 3.4 Jadwal Pelaksanaan Siklus I.....	70
Tabel 3.5 Program Pelaksanaan Siklus II	79
Table 3.6 Kisi-kisi Instrumen Konsep Diri	92
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan	93
Tabel 3.8 Skala Kemunculan Konsep Diri.....	95
Tabel 3.9 Ketentuan Intensitas Skala Kemunculan.....	95
Tabel 4.1 Data Pra Penelitian Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun	109
Table 4.2 Jadwal Pelaksanaan Siklus I.....	113
Tabel 4.3 Tindakan pada Siklus I.....	113
Tabel 4.4 Data Penelitian Tindakan Siklus I Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun	156
Tabel 4.5 Kendala Siklus I dan Perbaikan di Siklus II	161
Tabel 4.6 Tindakan Pada Siklus II	164
Tabel 4.7 Data Penelitian Tindakan Siklus II Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	192
Tabel 4.8 Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun	194
Tabel 4.9 Hasil Interpretasi Data.....	210

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart.....	59
Gambar 2. Suasana Sentra di TK Tunas Wiratama.....	103
Gambar 3. Anak menjawab dengan suara yang sangat pelan	104
Gambar 4. Anak tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.....	105
Gambar 5. Anak tidak mengikuti peraturan.....	105
Gambar 6. Anak tidak mau mengikuti kegiatan	106
Gambar 7. Anak tidak bersikap hormat pada guru dan menangis karena kesalahannya.....	107
Gambar 8. Anak merasa tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru	108
Gambar 9. Grafik Data Konsep Diri Anak Pra Penelitian	110
Gambar 10. Peneliti Melakukan Apersepsi tentang Bagian Tubuh	119
Gambar 11. Peneliti membagikan lembar kerja	120
Gambar 12. Anak mengerjakan bersama pasangannya	121
Gambar 13. Anak menjelaskan hasil pekerjaannya	121
Gambar 13. Peneliti melakukan apersepsi	123
Gambar 14. Anak ketika bekerja sama saat bermain dalam kelompok	124
Gambar 15. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya	125
Gambar 16. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan	125

Gambar 17. Peneliti melakukan apersepsi	127
Gambar 18. Peneliti memberikan contoh cara menggambar orang	128
Gambar 19. Anak menggambar bersama pasangannya	128
Gambar 20. Anak menceritakan hasil pekerjaannya	129
Gambar 21. Peneliti menjelaskan kegiatan.....	130
Gambar 22. Anak mengerjakan bersama-sama	131
Gambar 23. Peneliti bersama anak membahas teka-teki bersama	132
Gambar 24. Peneliti menjelaskan aturan permainan	133
Gambar 25. Anak mengerjakan bersama-sama	134
Gambar 26. Peneliti menjelaskan aturan permainan	136
Gambar 27. Anak-anak bermain bermain bersama	136
Gambar 28. Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan.....	137
Gambar 29. Anak tidak memperhatikan guru	141
Gambar 30. Anak keluar sentra dan meninggalkan kelompoknya.....	144
Gambar 31. Anak membuat gambar temannya	148
Gambar 32. Anak-anak mengerjakan bersama-sama	151
Gambar 33. Anak belum menunjukkan sikap pertemanan	153
Gambar 34. Anak-anak bermain bersama pasangannya.....	155
Gambar 35. Grafik Data Konsep Diri Anak Siklus I.....	157

Gambar 36. Peneliti menjelaskan kegiatan kepada anak	168
Gambar 37. Peneliti menjelaskan peraturan permainan kepada anak.....	169
Gambar 38. Anak melakukan permainan bersama kelompok	170
Gambar 39. Anak menjelaskan gambar yang telah dibuat	171
Gambar 40. Anak-anak sedang dipersiapkan untuk memulai kegiatan	172
Gambar 41. Anak-anak bermain bersama kelompoknya	173
Gambar 42. Anak-anak menghitung bola yang didapat bersama-sama ...	173
Gambar 43. Media yang digunakan dalam permainan	175
Gambar 44. Peneliti menjelaskan aturan permainan	176
Gambar 45. Anak-anak melakukan pengukuran bersama teman	177
Gambar 46. Anak-anak menceritakan hasil pengukuran	177
Gambar 47. Peneliti menjelaskan aturan permainan	179
Gambar 48. Anak-anak bermain bersama kelompok.....	180
Gambar 49. Anak-anak bermain bersama kelompoknya	184
Gambar 50. Anak berebut saat menghitung bola.....	186
Gambar 51. Anak membantu temannya saat kegiatan	188
Gambar 52. Anak-anak saling memberikan semangat	190
Gambar 53. Grafik Data Konsep Diri Anak Siklus II.....	193
Gambar 54. Data Peningkatan Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	195

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Desain Pembelajaran Siklus I.....	77
Bagan 3.2 Desain Pembelajaran Siklus II.....	88
Bagan 4.1 Display Data Aspek 1	198
Bagan 4.2 Display Data Aspek 2	202
Bagan 4.3 Display Data Aspek 3	206
Bagan 4.4 Display data aspek 4	209

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian

Lampiran 2 Catatan Lapangan

Lampiran 3 Catatan Wawancara

Lampiran 4 Catatan Dokumentasi

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Tindakan

Lampiran 6 Analisis Data

Lampiran 7 Instrumen Penelitian

Lampiran 8 Expert Judgement

Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak berada pada masa keemasan atau *golden age*. Dimana pada masa kanak-kanak ini, setiap potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Anak membutuhkan rangsangan atau stimulus dari orang di sekitarnya untuk membantunya mengembangkan setiap potensi yang dimiliki. Orang tua, keluarga dan masyarakat sekitar dapat membantu memberikan stimulasi yang tepat sehingga setiap potensi yang ada pada diri anak dapat berkembang dengan optimal. Salah satu potensi yang ada pada diri anak adalah identitas diri yang melekat pada dirinya.

Setiap anak yang dilahirkan belum mengetahui identitas diri seperti apa yang melekat pada dirinya. Ketika anak dilahirkan, anak belum mengetahui siapa namanya, siapa orang tuanya, keluarganya, dimana rumahnya, bagaimana karakter fisiknya, dan hal lainnya mengenai diri anak tersebut. Anak merupakan pembelajar. Anak belajar untuk mengetahui dirinya melalui pengamatannya terhadap lingkungan. Oleh karena itu, untuk mengetahui identitas tentang dirinya, anak akan mengamati reaksi yang

diberikan orang sekitar kepada dirinya melalui interaksinya dengan lingkungan.

Identitas diri setiap manusia tidak terbentuk begitu saja. Konsep diri terbentuk dalam rentang waktu yang panjang. Selama anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, saat itulah anak belajar untuk mengenali dirinya. Pengenalan diri tersebut merupakan proses dimana anak belajar untuk mengenal siapa dirinya, bagaimana kondisi fisiknya, siapa anggota keluarganya, lingkungan sekitarnya dan bagian identitas lainnya yang anak temukan hingga anak mengetahui konsep akan dirinya.

Konsep diri tidak hanya terbentuk melalui pengalaman-pengalaman pribadi anak, tetapi penilaian orang lain terhadap dirinya dapat mempengaruhi bagaimana anak mengenali dirinya. Saat anak berinteraksi dengan orang lain, saat itulah anak akan melihat bentuk dan gambaran diri (*self-image*) antara dirinya dan orang lain. Melalui interaksi tersebut anak akan mendapati dirinya apakah memiliki konsep diri positif atau konsep diri negatif yang akan mempengaruhi bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Lingkungan merupakan salah satu faktor terbentuknya konsep diri seseorang. Lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah menjadi faktor utama pembentukan konsep diri. Lingkungan keluarga merupakan faktor

awal dalam pembentukan konsep diri seseorang. Sebab di lingkungan keluarganya setiap anak akan tumbuh dan berkembang untuk pertama kalinya, serta mendapatkan pendidikan pertamanya dari orang tua mereka. Bagaimana orang tua memberikan stimulasi yang tepat sehingga dapat membantu anak mengembangkan dirinya dan membantunya membangun konsep diri yang positif.

Lingkungan masyarakat merupakan tempat dimana anak berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa yang ada di sekitarnya. Di lingkungan masyarakat anak akan bertemu dengan berbagai macam karakter. Anak dapat meniru apa saja yang dilihatnya dari orang di sekitarnya. Oleh karena itu penting untuk memperhatikan dimana anak bermain, dengan siapa anak bermain dan bagaimana kondisi lingkungan sekitar tempat tinggal sehingga dapat mengurangi resiko terbentuknya konsep diri yang negatif pada anak.

Lingkungan sekolah merupakan tempat dimana anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman sosial yang dapat membantunya untuk meningkatkan konsep dirinya. Di sekolah anak-anak akan belajar dengan melihat apa yang guru lakukan. Oleh karena itu, sebagai pendidik anak usia dini, guru harus menjadi contoh yang baik sehingga anak akan

meniru setiap perbuatan baik guru untuk membantu anak membangun konsep diri yang positif.

Usia pra sekolah yakni usia 5 – 6 tahun merupakan usia dimana anak akan menghadapi jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu sekolah dasar. Di sekolah dasar anak-anak akan belajar lebih mandiri. Oleh karena itu, pada usia ini diharapkan anak sudah mengenali dirinya, seperti “Nama ku...”, “Aku tinggal di...”, “Aku memiliki rambut yang hitam dan panjang”, “Aku memiliki teman yang banyak”, serta pengetahuan diri lainnya yang dimiliki. Dengan mengetahui konsep tentang diri akan membantu anak dalam mencapai perkembangan potensi dan prestasi yang optimal di sekolah. Dengan memiliki konsep diri pula anak dapat beradaptasi dan bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Tunas Wiratama, peneliti menemukan konsep diri anak didik usia 5 – 6 tahun di TK Tunas Wiratama harus lebih ditingkatkan lagi.¹ Peneliti melihat masih ada beberapa anak yang ketika ditanya siapa namanya anak tersebut tidak mau menjawab. Ada pula anak yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hasil temuan lainnya ketika ada seorang anak yang diberikan pertanyaan oleh guru tetapi anak tidak menjawab dengan suara yang

¹ Hasil observasi tanggal 28 September 2016

lantang. Ada juga beberapa anak yang memisahkan diri dengan teman-temannya saat bermain. Dari temuan-temuan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa anak yang kurang mengenali kelebihan serta kekurangan yang ada pada diri mereka. Hal itu dapat menjadi penghambat anak dalam menerima stimulasi yang diberikan oleh guru dan lingkungan sekolahnya.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa dengan mengenali dirinya dan mengetahui akan kelebihan serta kualitas diri yang anak miliki, merupakan pondasi belajar yang paling utama bagi anak. Konsep diri juga mempengaruhi motivasi anak untuk meraih prestasi yang tinggi. Sebab konsep diri merupakan konsep dasar mengenai cara anak berpikir dan merasakan tentang dirinya. Dengan memilikinya berarti anak memiliki kepercayaan yang kuat terhadap dirinya, anak dapat mengukur kemampuan serta potensi yang dimiliki, dan anak memiliki motivasi untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.

Konsep diri dapat dikembangkan melalui berbagai cara. Untuk membantu anak membentuk konsep diri positif, orang tua dan guru harus bekerjasama memberikan lingkungan yang ramah dan penuh akan kasih sayang kepada anak. Selain itu, untuk meningkatkan konsep diri anak, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif. Dengan metode

belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan, anak akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan di sekolah. Dengan aktif mengikuti setiap kegiatan dapat memberikan pengalaman kepada anak untuk lebih mengenali dirinya dan kualitas yang dimiliki sehingga anak dapat berkembang dengan optimal sesuai dengan perkembangannya.

Terkait dengan masalah di atas, salah satu metode yang dapat dilakukan untuk membangun konsep diri yang positif pada anak di TK Tunas Wiratama yaitu melalui kegiatan bermain kooperatif (*cooperative play*). Bermain kooperatif merupakan permainan yang dirancang untuk dimainkan bersama-sama. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama teman-temannya, anak akan belajar untuk mengenali dirinya. Saat bermain kooperatif anak akan mendapatkan penilaian tentang dirinya dari teman-temannya. Selain itu, dengan bermain kooperatif anak akan mengetahui kelebihan-kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membuat anak lebih percaya diri untuk mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya. Anak juga akan belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dan diterima oleh teman-temannya.

Menurut Ervani dan Ellya dalam hasil penelitian yang telah dilakukannya, menyatakan bahwa melalui kegiatan *cooperative play* dapat

membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B.² Dari pendapat tersebut, melalui kegiatan *cooperative play*, anak tidak hanya mengembangkan kecerdasan akademiknya, tetapi anak akan belajar untuk lebih memahami dirinya, dan orang disekitarnya sehingga anak dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungannya.

Metode pembelajaran dengan kegiatan bermain kooperatif masih belum diterapkan dengan maksimal di TK Tunas Wiratama.³ Bermain kooperatif dapat meningkatkan interaksi anak dengan anak lainnya. Selain itu, bermain kooperatif akan memberikan pengalaman berharga bagi anak untuk mengembangkan dirinya, serta belajar tentang bagaimana harus mentaati suatu peraturan dalam permainan yang telah disepakati. Melalui bermain kooperatif juga anak akan belajar bagaimana bekerjasama dengan teman sebayanya, serta belajar untuk menerima kekalahan apabila kelompok lain yang menang. Oleh karena itu, agar anak lebih mengenal tentang dirinya dan memahami perannya terhadap lingkungan, bermain kooperatif dapat dijadikan sebagai salah satu metode untuk membangun konsep diri yang positif pada anak. Karena anak tidak dilahirkan dengan konsep diri yang terbentuk dengan baik, namun konsep diri akan terbentuk

² Yessantie Arie Ervani dan Ellya Rakhmawati, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Cooperative Play Pada Kelompok B Di Daqu School International Preschool*, Jurnal Penelitian PAUDIA, Semarang, 2015, h. 205.

³ Hasil observasi tanggal 26 September 2016

melalui pengalaman anak saat berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi area dan fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan konsep diri pada anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana anak dapat mengenali dirinya dengan baik?
3. Bagaimana penggunaan media dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun?
4. Bagaimana penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun?

Fokus penelitian adalah bagaimana meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun melalui bermain kooperatif (*cooperative play*)?

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang dapat diteliti dalam upaya meningkatkan konsep diri pada anak usia 5-6 tahun, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian tindakan ini pada fokus peningkatan konsep diri melalui kegiatan bermain kooperatif. Konsep diri pada penelitian ini dibatasi pada meningkatkan pemahaman anak tentang dirinya. Sehingga anak memiliki pemahaman terhadap keadaan fisik, psikologi dan bagaimana

lingkungan sosial menilainya, serta tingkah laku, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan baik di lingkungan sekitarnya.

Bermain kooperatif dapat dijadikan sebagai salah satu metode belajar untuk membantu anak membangun kerjasama dengan anak lainnya. Dalam permainan kooperatif anak harus memahami peran dan aturan yang ada. Kegiatan bermain kooperatif ini merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi dan berbau dengan anak lain. Sebab, kemampuan sosial anak merupakan hasil kematangan belajar dan kesempatan belajar yang anak dapatkan yang dapat membantunya untuk mengembangkan konsep diri yang positif.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah pada penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut “Bagaimana meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun melalui bermain kooperatif (*cooperative play*) di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan ilmiah di bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya yang berhubungan dengan meningkatkan konsep diri dan memperluas pengetahuan ilmiah di bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini yang berhubungan dengan bermain kooperatif atau *cooperative play*.

2. Secara Praktis

a. Bagi anak-anak di TK Tunas Wiratama

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan konsep diri anak, sehingga anak dapat mencapai prestasi yang maksimal.

b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada orang tua dalam memfasilitasi anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif pada dirinya.

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta informasi kepada guru dalam menyikapi anak usia dini yang memiliki masalah pada proses perkembangan konsep diri. Selain itu diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam merancang dan merencanakan model-model pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun melalui bermain kooperatif.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Konsep Diri

a. Pengertian Konsep Diri

Setiap anak yang dilahirkan belum mengetahui identitas diri seperti apa yang melekat pada dirinya. Ketika anak dilahirkan, anak belum mengetahui siapa namanya, siapa orang tua dan keluarganya, dimana rumahnya, bagaimana karakter fisiknya, dan hal lainnya mengenai diri anak tersebut. Anak merupakan pembelajar. Oleh karena itu, untuk mengetahui identitas tentang dirinya, anak akan mengamati reaksi yang diberikan orang sekitar kepada dirinya melalui interaksinya dengan lingkungan.

Proses pengenalan identitas diri ini terjadi selama anak berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Lingkungan akan memberikan penilaian terhadap diri anak. Reaksi-reaksi yang diberikan dan penilaian orang lain terhadap anak, akan membantu anak menemukan konsep tentang dirinya.

Konsep diri penting dimiliki oleh setiap manusia. Konsep diri merupakan bagaimana cara seseorang melihat, mengenali dan memahami tentang dirinya. Sebagaimana konsep diri yang dijelaskan oleh Cawagas dalam Desmita, bahwa konsep diri mencakup seluruh pandangan individu akan dimensi fisiknya, karakteristik pribadinya, motivasinya, kelemahannya, kelebihanannya atau kecakapannya, kegagalannya, dan sebagainya.¹ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa konsep diri merupakan bagaimana seseorang mengenali diri, mulai dari penampilan fisik, psikologis hingga kelebihan dan kekurangan yang ada di dalam dirinya. Pada usia prasekolah seorang anak mulai mengenali dirinya dari keadaan fisiknya, seperti “rambutku hitam dan panjang”, atau “Aku memiliki mata yang hitam”, dan sebagainya.

Konsep diri sebagai cara seseorang mengenali dirinya. Hal yang sama dikatakan oleh Harter dalam Berk bahwa, *self concept is the set of attributes, abilities, attitudes, and values that an individual believes defines who he or she is.*² Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa konsep diri merupakan gabungan dari sifat, kemampuan, perilaku, dan nilai-nilai yang diyakini seseorang untuk mendefinisikan siapa dirinya.

¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h.163

² Laura E Berk, *Child Development Seventh Edition*, (USA: Pearson, 2006), h. 446

Konsep diri tidak hanya terbentuk dengan melihat dan menilai seseorang secara fisik, tetapi secara keseluruhan diri individu tersebut, mulai dari gambaran fisik, psikis, perilaku hingga kemampuan yang dimiliki seseorang. Selain itu, konsep diri yang dimiliki seseorang akan membantunya untuk mengenali kelebihan dan kekurangan yang dimiliki.

Konsep diri menggambarkan seseorang mulai dari fisik, sosial dan psikologi. Menurut Brooks, konsep diri merupakan “*those physical, social and psychological perception of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others*”³. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa, konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap aspek fisik, sosial dan psikologis yang berasal dari pengalaman dan interaksi yang dilakukan dengan orang lain.

Konsep diri dapat terbentuk melalui penilaian diri sendiri ataupun meniru orang lain. Gallahue dan Ozmun menyatakan: “*self concept is generally views as one's awareness of personal characteristics, attributes, and limitations, and the ways in which these qualities are both like and unlike those of others*”.⁴ Pendapat di atas menyatakan bahwa konsep diri merupakan kesadaran seseorang tentang karakteristik dirinya, atribut, dan keterbatasan, dan kualitas yang dimiliki tersebut sama atau berbeda dari

³ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), hal.99

⁴ Gallahue dan Ozmun, *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescent, Adults Forth Edition*, (USA: McGraw Hill, 1998), h. 318

orang lain. Konsep diri ini dapat terbentuk dengan cara meniru perilaku orang lain. Karena pada usia dini seorang anak bisa saja meniru apa yang dilakukan orang lain dan menerapkannya pada dirinya tanpa mengetahui positif dan negatif dari perilaku tersebut.

Perilaku yang ditampilkan seseorang merupakan hasil representasi dari konsep diri yang dimilikinya. Woolfolk dalam Yamin dan Sanan menyatakan, konsep diri adalah gabungan dari gagasan-gagasan, perasaan, dan perilaku yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri baik yang bersifat positif maupun negatif.⁵ Pendapat tersebut menjelaskan bahwa perilaku yang ditampilkan seseorang mencerminkan bagaimana seseorang mengenali konsep dirinya.

Konsep diri yang dimiliki dapat mempengaruhi terhadap perilaku seseorang. Pendapat yang sama dikatakan oleh Harter dalam Papalia, bahwa konsep diri menggambarkan apa yang kita (*I-self*) ketahui dan rasakan tentang diri kita (*Me-self*) dan memandu tindakan kita.⁶ Oleh karena itu tindakan atau perilaku seseorang merupakan cerminan dari konsep diri yang dimiliki. Konsep diri yang positif akan menggambarkan sikap dan perilaku yang positif. Seseorang dengan konsep diri positif akan memandang dirinya lebih baik dibandingkan dengan seseorang dengan

⁵Yamin dan Sana, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h.117.

⁶ Papalia, Old dan Feldman, *Human Development (Psikologi Perkembangan)* Edisi Kesembilan, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 287

konsep diri negatif. Konsep diri negatif membuat seseorang tidak memiliki motivasi diri dan mudah menyerah.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai konsep diri yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan pandangan seseorang terhadap penilaian dirinya berkaitan dengan keadaan fisik, sifat, kemampuan, perilaku dan nilai-nilai diri lainnya bersumber dari aspek fisik, sosial dan psikologis yang terjadi melalui interaksi dan pengalaman yang dilakukan dengan orang lain. Selain itu, konsep diri membantu seseorang mengenali kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Penilaian tersebut yang akan berpengaruh pada motivasi diri yang dimiliki serta bagaimana seseorang akan bertindak laku.

b. Pentingnya Konsep Diri

Konsep diri merupakan bagian terpenting dalam diri setiap manusia. Karena dengan memiliki serta memahami konsep akan dirinya, dapat membantu seseorang dalam mencapai kesuksesan dalam hidupnya. Dengan memiliki konsep diri, seseorang dapat melihat kelebihan dan kekurangan dalam dirinya yang akan menuntunnya untuk terus bergerak maju.

Konsep diri penting dimiliki anak untuk membantu mencapai kesuksesan belajar anak di sekolah. Menurut Desmita, konsep diri

mempengaruhi perilaku peserta didik dan mempunyai hubungan yang sangat menentukan dalam proses pendidikan dan prestasi belajar anak.⁷ Konsep diri yang dimiliki anak dapat menuntun bagaimana anak berperilaku di lingkungan sekolahnya. Konsep diri yang baik akan mempengaruhi anak untuk berperilaku yang baik. Konsep diri juga dapat menentukan bagaimana prestasi yang anak dapatkan di sekolahnya.

Konsep diri tidak hanya mempengaruhi perilaku seseorang, tetapi juga membantu mengenali potensi yang dimiliki. Menurut Pajares dan Schunk,

“...the causal relation between these self constructs and achievement is reciprocal, students' academic behaviors are a function of the beliefs they hold about themselves and about their academic potentialities.”⁸

Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa konstruksi diri dan prestasi saling berkaitan, perilaku yang ditampilkan merupakan keyakinan yang dimiliki anak terhadap dirinya sendiri dan tentang potensi-potensi akademik yang dimiliki. Jadi dengan konsep diri, seorang anak dapat memahami potensi-potensi yang dimilikinya.

⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 182

⁸ Pajares dan Schunk, *Self-Beliefs And School Success: Self-Efficacy, Self-Concept, And School Achievement*, (diakses dari: <http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/PajaresSchunk2001.html>, pada 24 Maret 2016)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa penting bagi seseorang untuk mengetahui konsep tentang dirinya. Selain itu, konsep diri akan menentukan tingkah laku atau perilaku yang ditampilkan seseorang. Konsep diri juga akan membantu seorang anak untuk mencapai keberhasilan prestasi belajarnya. Karena dengan konsep diri seseorang akan menemukan potensi-potensi yang ada pada dirinya.

2. Jenis-Jenis Konsep Diri

Konsep diri penting dimiliki oleh setiap manusia. Karena konsep diri merupakan faktor yang penting dalam menentukan hubungan seseorang dalam membangun sosialisasi di lingkungan sekitarnya. Konsep diri merupakan interpretasi seseorang terhadap dirinya. Oleh karena itu, perilaku yang dimunculkan oleh seseorang sesuai dengan konsep diri yang dimilikinya.

Konsep diri terbentuk karena hasil interaksi seseorang dengan orang lain di sekitarnya. Menurut Watkons melalui interaksi dengan orang-orang lain sebagian besar dapat mempengaruhi perkembangan konsep diri, sehingga dapat terbentuk konsep diri yang cenderung positif dan konsep diri negatif pada diri individu.⁹ Melalui interaksi tersebut,

⁹ Yamin dan Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h.122

seseorang akan menunjukkan perilaku dirinya sebagai cerminan konsep diri yang dimiliki.

a. Konsep Diri Positif

Konsep diri positif memiliki arti bahwa seseorang memiliki penilaian yang positif terhadap dirinya. Menurut Yamin dan Sanan, konsep diri positif yakni evaluasi diri yang positif, penghargaan diri positif, perasaan harga diri positif, dan penerimaan terhadap diri yang positif.¹⁰ Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dengan terbentuknya konsep diri yang positif, seseorang dapat melihat dirinya dengan penghargaan diri dan penerimaan diri yang positif. Dengan demikian dapat menentukan sejauh mana seseorang yakin akan kemampuan yang dimilikinya,

Konsep diri positif dapat membantu anak lebih percaya diri untuk mengaktualisasikan diri. Anak dengan konsep diri positif akan terlihat dari tingkah laku yang ditunjukkannya. Dengan memiliki konsep diri yang positif, anak akan lebih mudah untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti bercerita di depan kelas, dapat mengungkapkan perasaan dan mengkomunikasikan diri kepada orang lain dengan jelas, dan sebagainya.

¹⁰*Ibid*, h.123

Konsep diri positif dapat berpengaruh pada pencapaian prestasi anak. Konsep diri yang terbentuk dapat mempengaruhi keoptimalan pencapaian setiap perkembangannya. Karena anak yang memiliki konsep diri positif dapat memandang dan menilai positif dalam dirinya. Anak yang merasa dirinya adalah anak yang pandai, maka anak akan rajin belajar dan bekerja keras untuk membuktikan bahwa anak benar-benar pandai seperti keyakinannya. Selain itu, anak dengan konsep diri positif akan lebih percaya diri untuk tampil menjadi dirinya sendiri tanpa meniru menjadi orang lain.

Berdasarkan pendapat mengenai konsep diri positif yang telah dipaparkan di atas, dapat dideskripsikan bahwa konsep diri positif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian perkembangan dan prestasi belajar anak yang optimal di sekolah. Konsep diri positif akan mencerminkan sikap yang positif dan tingkah laku yang positif selama di kelas sehingga disenangi oleh teman-temannya. Dengan konsep diri positif berarti anak memiliki penilaian yang positif terhadap dirinya sendiri.

b. Konsep Diri Negatif

Konsep diri negatif dapat terbentuk ketika seseorang mendapati penilaian yang negatif terhadap dirinya. Seseorang dengan konsep diri

negatif bisa dikatakan orang tersebut memiliki pengetahuan yang sedikit tentang dirinya. Karena dengan mengenali diri, seseorang akan memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas dirinya. Burn dalam Yamin dan Sanan menyatakan bahwa,

“Konsep diri negatif sama dengan evaluasi diri yang negatif, membenci diri, perasaan rendah diri, dan tiadanya perasaan menghargai pribadi dan penerimaan diri, orang yang tidak menerima dirinya sendiri cenderung tidak menerima orang lain.¹¹

Hal tersebut dapat terjadi karena anak kurang mendapatkan pengalaman-pengalaman yang positif dan reaksi yang diberikan oleh orang-orang di sekitar anak merupakan reaksi yang menjatuhkan anak. Seperti mengejek anak, tidak mendengarkan apa yang ingin disampaikan anak, tidak mendapatkan kasih sayang, dan sebagainya. Oleh karena itu, seorang anak yang merasa tidak diterima oleh lingkungan sekitarnya akan membuatnya kehilangan rasa akan dirinya sendiri.

Dasar dari terbentuknya konsep diri positif adalah penerimaan diri. Jika sejak kecil lingkungan sudah sering mengejek anak, anak tidak akan merasa nyaman dan diterima oleh lingkungan. Tentu saja hal itu menjadi penyebab anak memiliki penilaian yang buruk terhadap dirinya hingga terbentuklah konsep diri anak yang negatif.

¹¹*Ibid*, h. 125

Konsep diri negatif merupakan hasil penilaian negatif terhadap diri. Apapun yang diketahui anak tentang dirinya, anak tidak akan merasa cukup baik. Apapun yang diperolehnya, anak akan merasa tidak berharga dibandingkan dengan apa yang diperoleh temannya.

Menurut Myers:

“Seseorang dengan konsep diri yang negatif memiliki karakteristik antara lain tidak yakin dengan kemampuannya, tidak suka dikritik, direndahkan, melakukan pembelaan diri terhadap kesalahan, sinis tentang prestasi dan milik, bersikap hiperkritis tentang prestasi dan kemampuan orang lain, sering mengejek atau menolak penghargaan khusus atas prestasi seseorang, bersikap pesimis terhadap kompetisi.”¹²

Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan seseorang dengan konsep diri yang negatif akan merasa cemas terus-menerus karena menghadapi informasi tentang dirinya yang tidak dapat diterimanya dengan baik.

Berdasarkan pembahasan mengenai konsep diri negatif yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri negatif dapat terbentuk karena orang tersebut tidak menerima penilaian orang lain terhadap konsep tentang dirinya. Seseorang dengan konsep diri negatif memiliki ciri-ciri antara lain adalah tidak memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri, tidak suka menerima kritik dari orang lain, melakukan pembelaan diri terhadap kesalahan yang dilakukan, tidak

¹² Ibid, h.125

suka terhadap prestasi, milik dan kemampuan orang lain, sering mengejek atau menolak penghargaan atau prestasi seseorang, serta bersikap pesimis terhadap kompetisi.

3. Aspek Konsep Diri

Konsep diri meliputi keseluruhan persepsi diri yang dimiliki seseorang. Menurut Hurlock, konsep diri mencakup aspek fisik dan psikologis yang saling terkait.¹³ Dalam perkembangan konsep diri seseorang, aspek fisik dan aspek psikologis akan saling berkaitan. Dimana aspek fisik meliputi gambaran individu terhadap keadaan fisiknya. Sedangkan aspek psikologis meliputi gambaran seseorang terhadap keadaan psikisnya, seperti perasaan, emosi, kemampuan dan ketidakmampuan, serta hubungannya dengan orang lain.

Selain aspek fisik dan aspek psikologis ada beberapa aspek yang membangun konsep diri seseorang. Widjajanti dalam Anas menjelaskan bahwa konsep diri terdiri dari aspek fisik, aspek psikis, aspek sosial dan aspek moral.¹⁴ Selain aspek fisik dan psikologis, konsep diri seseorang juga dapat tercermin melalui aspek sosial dan moral. Dimana aspek sosial meliputi gambaran terhadap diri sebagai bagian dari lingkungan. Pada

¹³ Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 1999), h.58.

¹⁴ Muhammad Anas, *Psycologi: Menuju Aplikasi Pendidikan* (diakses dari https://books.google.co.id/books?id=dmubAwAAQBAJ&pg=PA68&dq=aspek+konsep+diri&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiJ76zlyYLOAhVBso8KHSf_DnAQ6AEIHDA#v=onepage&q=aspek%20konsep%20diri&f=false, pada Jumat, 1 Juli 2016).

aspek ini terlihat saat anak dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri di lingkungan sekitar. sedangkan aspek moral meliputi gambaran terhadap keyakinan seseorang dalam hidupnya. Keempat aspek ini saling berkaitan satu sama lainnya. Seseorang yang sudah mendapati gambaran terhadap keempat aspek ini berarti telah menemukan konsep diri yang utuh pada dirinya.

Aspek fisik terdiri dari penilaian individu terhadap sesuatu yang dimilikinya, seperti tubuh, pakaian, benda, dan sebagainya. Aspek fisik ini biasanya terbentuk pertama-tama dan berkaitan dengan penampilan fisik anak, daya tariknya dan kesesuaian serta ketidaksesuaian dengan jenis kelaminnya, dan pentingnya bagian tubuh untuk berperilaku dan harga diri anak itu dimata orang lain.¹⁵ Aspek ini pada umumnya merupakan persepsi yang muncul tentang penampilan secara fisik (cantik, jelek, bagus, menarik, dan lainnya), serta kemampuan yang dimiliki tubuhnya untuk melakukan sesuatu.

Aspek psikis meliputi gambaran terhadap pikiran, perasaan, dan sikap yang dimiliki individu terhadap dirinya. Menurut Somantri,

“Aspek psikologis dalam konsep diri didasarkan atas pikiran, perasaan dan emosi, yang terdiri dari kualitas dan kemampuan

¹⁵ Bambang Sujiono, *Mencerdaskan Perilaku AUD* (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2006), h.135

yang mempengaruhi penyesuaian pada kehidupan serta berbagai jenis aspirasi dan kemampuan.¹⁶

Dengan demikian, aspek psikologi bukan hanya dipengaruhi oleh penilaian individu terhadap dirinya, tetapi melalui penilaian yang diberikan orang lain terhadap individu tersebut.

Aspek sosial meliputi peranan sosial yang dimainkan individu atau kemampuan dalam berhubungan dengan dunia luar dan penilaian individu terhadap peran tersebut.¹⁷ Kemampuan bersosialisasi ini menjadi bagian terpenting pada kehidupan seseorang. Dengan menjalin hubungan dengan orang lain dapat membantu seseorang untuk membentuk konsep dirinya.

Aspek moral meliputi nilai-nilai dan prinsip hidup yang dimiliki seseorang. Menurut Widjajanti dalam Anas, aspek moral meliputi nilai dan prinsip yang memberi arti serta arah bagi kehidupan seseorang.¹⁸ Nilai-nilai ini akan membantu seseorang untuk menetapkan tingkah lakunya apakah akan menjadi orang baik, atau tidak.

Ada tiga hal yang dapat mempengaruhi perilaku moral pada anak, yaitu modeling, internalisasi dan konsep diri.¹⁹ Pertama, menurut Cook &

¹⁶ Somantri, *Psikologi Anak Luar Biasa* (Bandung: Refika Aditama, 2007), h.33

¹⁷ Anas, *Op.Cit*

¹⁸ Anas, *op.cit*,

¹⁹ Woolfolk, *Educational Psychology Active Learning Edition Edisi Kesepuluh* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009), hal.152

Cook dalam Woolfolk, anak-anak secara konsisten dipapari model-model orang dewasa yang murah hati dan penuh perhatian akan cenderung lebih peduli pada hak-hak dan perasaan orang lain.²⁰ Dengan diberikan contoh yang baik secara konsisten, seorang anak dapat menumbuhkan perilaku-perilaku yang positif dalam dirinya. Hal ini terjadi karena pada masa anak usia dini, anak lebih mencontoh apa yang ditampilkan oleh orang dewasa kepada anak.

Kedua, biasanya perilaku moral anak dikatakan sebagai kontrol orang dewasa melalui instruksi, supervisi, hadiah, hukuman dan koreksi yang diberikan secara langsung. Menurut Hoffman,

Pada waktunya anak-anak menginternalisasikan berbagai aturan dan prinsip moral figur-figur otoritas yang telah membimbing anak; artinya anak-anak mengadopsi standar-standar eksternal sebagai miliknya. Bila anak-anak diberi alasan yang dapat mereka pahami ketika mereka dikoreksi, khususnya alasan yang menggarisbawahi efek berbagai tindakan pada orang lain, maka mereka lebih memungkinkan untuk menginternalisasikan prinsip-prinsip moral. Anak-anak belajar untuk berperilaku bermoral bahkan ketika tidak ada yang melihat.²¹

Jadi, ketika seorang anak diberikan contoh perilaku yang tidak baik dan orang dewasa memberikan penjelasan yang dapat dipahami anak bahwa perilaku tersebut tidak baik, maka anak-anak dapat menilai perilaku yang baik dan tidak untuk anak tanamkan pada diri anak.

²⁰ Ibid

²¹ Ibid

Ketiga, menurut Arnold dalam Woolfolk, kecenderungan seseorang untuk bermoral banyak bergantung pada sejauh mana keyakinan dan nilai-nilai moral diintergrasikan ke dalam kepribadiannya, dan di dalam *sense of self* orang tersebut.²² Jadi, perilaku yang ditampilkan seseorang dalam kehidupan sehari-hari bergantung pada makna pribadi orang tersebut. Jika seseorang memandang sebagai pribadi yang baik, maka perilaku yang akan ditampilkan pun akan sesuai dengan kepribadian yang dimiliki.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri terdiri dari empat aspek yaitu aspek fisik, aspek psikologis, aspek sosial dan aspek moral. Keempat aspek tersebut merupakan representasi dari konsep diri yang dimiliki oleh individu.

4. Komponen Konsep Diri

Ada beberapa komponen yang membentuk konsep diri. Komponen yang membentuk konsep diri saling mempengaruhi antara satu dan lainnya. Menurut Pudjijogyanti dalam Sobur, konsep diri terbentuk atas dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif.²³ Komponen kognitif merupakan pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap keadaan diri, seperti “saya baik”, “saya cantik”, dan sebagainya.

²² Ibid

²³ Alex Sobur, *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah* (Bandung: Pustaka Setia, 2003), h.511

Komponen kognitif merupakan penjelasan mengenai “siapa saya” yang akan memberikan gambaran tentang diri seseorang. Sedangkan komponen afektif merupakan bagaimana penilaian seseorang terhadap dirinya.

Menurut Jeffrey, komponen konsep diri terdiri dari perasaan mampu (*competence*), perasaan diterima secara sosial (*social acceptance*), perasaan mampu mengontrol diri (*feeling of control*), dan perasaan akan nilai moral (*feeling of moral self worth*).²⁴ Seorang anak yang memiliki konsep diri positif akan menemukan dirinya mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan kepadanya. Sebab anak mengetahui kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Anak juga memiliki banyak teman karena anak percaya bahwa lingkungan menerimanya dengan baik sehingga anak tidak kesulitan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya.

Pendapat lainnya mengenai komponen konsep diri menurut Calhoun dalam Desmita. Konsep diri memiliki 3 dimensi, yaitu dimensi pengetahuan tentang diri sendiri, dimensi pengharapan terhadap diri sendiri dan dimensi penilaian atau evaluasi diri.²⁵ Ketiga komponen tersebut jika terbentuk dengan baik maka akan menghasilkan konsep diri yang utuh.

²⁴ Ibid, h.512

²⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 166

Komponen konsep diri yang pertama yaitu pengetahuan tentang diri sendiri. Pengetahuan tentang diri sendiri adalah apa yang diketahui seseorang tentang dirinya. Pengetahuan tentang diri sendiri ini dimulai dengan mengetahui identitas pribadi, seperti nama, usia, jenis kelamin, kebangsaan, dan sebagainya. Pengetahuan terhadap diri sendiri ini penting dimiliki seseorang untuk membentuk konsep dirinya.

Pada usia dini anak mulai mengetahui konsep tentang dirinya dengan melihat dari apa yang melekat pada diri anak. Harter dan Watson dalam Berk menyatakan bahwa, "*preschoolers have self concept that are very concrete, usually they mention observable characteristics (name, physical appearance, possessions, and everyday behaviours).*"²⁶ Pendapat tersebut menjelaskan bahwa anak-anak pada usia prasekolah mulai mengenali dirinya dari apa yang melekat pada dirinya secara konkret. Anak mengenali diri dari apa yang dilihat dan dirasakan terhadap dirinya sendiri, hingga pengetahuan anak terhadap konsep dirinya terbentuk.

Pengetahuan yang dimiliki seseorang terhadap dirinya akan membentuk citra diri atau gambaran diri (*self-image*). Menurut Hardi dan

²⁶ Laura E Berk, *Child Development*, (Boston: Pearson Education, 2006), h.446

Warda, bahwa citra diri adalah persepsi yang diciptakan oleh diri sendiri.²⁷ Hal tersebut menjelaskan bahwa dengan citra diri atau gambaran diri, seseorang dapat menilai dirinya apakah memiliki citra diri yang positif atau negatif.

Citra diri atau gambaran diri yaitu persepsi atau pandangan seseorang terhadap dirinya. Sejak kecil anak-anak mulai membentuk gambaran tentang dirinya. Gambaran terhadap diri ini mulai berkembang sejak anak berada di lingkungan keluarga hingga interaksi anak di lingkungan masyarakat.

Komponen konsep diri yang kedua adalah cita-cita diri atau *self ideal*. Setiap manusia memiliki harapan terhadap dirinya sendiri. Cita-cita diri atau *self ideal* merupakan gambaran seseorang terhadap penampilan dan kepribadian yang diharapkannya. Menurut Saul, cita-cita diri atau *ideal self is what you'd like to be*.²⁸ Dapat diartikan bahwa *self ideal* merupakan pengharapan atau cita-cita diri yang diinginkan di masa depan. Dengan cita-cita diri inilah seseorang memiliki keinginan atau harapan yang akan dicapai.

²⁷Hardi dan Warda, *What Is Your Self Image?*, diakses dari <http://nsknugroho.com/id/hypnosis-hypnotherapy-articles/empowerment-motivation/181-apa-citra-diri-anda.html>, pada 6 Maret 2016 pk. 20.00 WIB.

²⁸Saul, *Self Concept*, diakses dari <http://www.simplypsychology.org/self-concept.html>, pada 6 Maret 2016

Setiap manusia memiliki pengharapan terhadap dirinya sendiri. Desmita menyatakan bahwa ketika seseorang memiliki sejumlah pandangan tentang siapa dirinya, maka pada saat yang sama sejumlah pandangan lain tentang kemungkinan menjadi apa dirinya di masa mendatang akan dimiliki.²⁹ Hal tersebut karena setiap manusia memiliki cita-cita atau pengharapan untuk kehidupannya yang lebih baik. Cita-cita diri ini juga berpengaruh terhadap perilaku yang ditampilkan seseorang. Oleh karena itu cita-cita diri merupakan komponen dari konsep diri.

Pada anak pra sekolah pengharapan diri ini dapat terlihat dalam kegiatan pembelajaran. Seorang anak yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan dirinya akan memandang bahwa anak mampu menyelesaikan setiap tugas yang diberikan kepadanya. Hal itu karena anak yakin bahwa dengan menyelesaikan tugas yang diberikan, anak akan mendapatkan timbal baliknya, misalnya bintang, stiker, dan sebagainya.

Komponen konsep diri yang ketiga yaitu penilaian diri atau *self evaluation*. Penilaian diri merupakan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Menurut Sobur, penilaian diri akan membentuk penerimaan diri (*self acceptance*), serta penghargaan diri (*self esteem*) individu.³⁰

²⁹Desmita, *Op.cit.*, h.167

³⁰Alex Sobur, *Op.Cit.*, h.512

Penghargaan diri atau *self esteem* merupakan hasil dari konsep diri yang terbentuk. Santrock dalam Galahue dan Ozmun menyatakan, *self esteem as the global evaluative dimension of the self. It refers to feelings and judgements a person perceives as a representative description of himself or herself.*³¹ Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa harga diri merupakan dimensi dari evaluasi diri secara global. Hal itu mengacu pada perasaan dan penilaian yang dirasakan seseorang yang mewakili deskripsi terhadap dirinya sendiri.

Setiap orang merupakan penilai terhadap dirinya sendiri. Dengan menilai diri, seseorang dapat mengukur pengharapan terhadap dirinya seperti “dapat menjadi apa”, dan menentukan standar tersendiri yang harus diraihnya “seharusnya menjadi”. Dengan evaluasi diri akan menentukan sejauh mana seseorang akan menyukai dirinya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan di atas mengenai komponen konsep diri, dapat dideskripsikan bahwa konsep diri terdiri dari tiga komponen. Dimana antara ketiga komponen ini akan saling berkaitan untuk terbentuknya konsep diri. Ketiga komponen tersebut yaitu gambaran diri dan cita-cita diri memiliki keterkaitan yang dapat menentukan seperti apa dirinya dan bagaimana seharusnya menjadi apa.

³¹ David L. Gallahue dan Ozmun, *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents, Adults Sixth Edition* (New York McGraw Hill, 2006), h. 279

Setelah memiliki pengetahuan akan diri serta cita-cita diri, seseorang akan mengevaluasi dirinya untuk mengetahui bagaimana perkembangan dirinya.

5. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri

Konsep diri tidak akan berkembang tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Verderber, ada tiga faktor yang mempengaruhi konsep diri, yakni 1) *self appraisal*, 2) *reactions and responses of other*, dan 3) *roles you play*.³² Ketiga faktor tersebut dapat diartikan bahwa konsep diri dapat terbentuk melalui penilaian atau kesan terhadap diri sendiri, reaksi serta respon orang lain, dan peran yang dimainkan. Ketiga faktor tersebut menjelaskan bahwa konsep diri tidak hanya terbentuk melalui penilaian seseorang terhadap dirinya, tetapi respon yang diberikan orang lain serta peran-peran yang dimainkan ketika anak bermain juga dapat membantu seorang anak membentuk konsep dirinya.

Pendapat lainnya oleh Rakhmat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi konsep diri dijelaskan. Rakhmat menyatakan bahwa konsep diri dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor orang lain dan faktor kelompok rujukan (*reference group*).³³ Untuk mengenali dirinya,

³² Alex Sobur, *Op.Cit.*, h.518

³³ Jalaludian Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), h.100

seseorang membutuhkan penilaian dan respon yang diberikan orang lain terhadap dirinya.

Faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya konsep diri seseorang yaitu adanya orang lain. Orang-orang yang berada di lingkungan sekitar memiliki pengaruh yang kuat terhadap pembentukan konsep diri seseorang. Seperti yang dikatakan Marcel dalam Rakhmat, *the fact is that we can understand ourselves by starting from the other, or from others, and only by starting from them.*³⁴ Hal tersebut dapat diartikan bahwa seseorang dapat mengenali dirinya dengan mengenali orang lain terlebih dahulu, atau dari penilaian yang diberikan orang lain. Bagaimana penilaian yang diberikan oleh orang lain, itulah pandangan tentang diri yang akan dimiliki.

Penilaian orang lain dapat membantu anak memahami dirinya. Hal tersebut berdasarkan studi Meichenbaum dalam Slameto, membuktikan bahwa anak yang dibantu menyatakan hal-hal positif mengenai dirinya sendiri dan diberikan penguatan (*reinforcement*), maka hal ini akan menghasilkan konsep diri yang lebih positif.³⁵ Oleh karena itu penting bagi guru dan orang dewasa untuk memberikan respon atau label yang positif kepada anak agar anak mengenali konsep yang baik terhadap dirinya.

³⁴ Ibid. h.100

³⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta; 2010), h.184

Respon yang diberikan orang lain kepada anak juga akan mempengaruhi pembentukan konsep diri seorang anak. Harry dalam Rakhmat menjelaskan bahwa jika seorang anak diterima, dihormati, dan disenangi karena keadaan dirinya, anak akan cenderung bersikap menghormati dan menerima dirinya.³⁶ Anak akan lebih menerima dan menghargai dirinya ketika anak merasa dihargai oleh orang yang ada di sekitarnya. Dengan penerimaan tersebut anak akan memiliki kepercayaan yang tinggi untuk berhadapan dengan orang lain.

Pendapat yang sama disampaikan oleh Brooks dalam Sobur, *self concept is the direct result of how significant others react to the individual.*³⁷ Jadi, konsep diri merupakan dampak langsung yang didapatkan seseorang dari bagaimana orang lain memberikan reaksi terhadap individu atau seseorang. Apa saja yang dimunculkan oleh orang lain mengenai diri seseorang, misalnya perbuatan atau tingkah aku, sifat, keadaan fisik, dan lainnya, itulah yang akan diketahui seseorang terhadap dirinya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa orang lain yang berada di lingkungan sekitar merupakan faktor yang berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri seseorang. Sebab, untuk

³⁶ Rakhmat, *Op.Cit.*, h.101

³⁷ Alex Sobur, *Op.Cit.*, h.519

dapat mengenali diri sendiri, seseorang harus mengenali orang lain terlebih dahulu. Dengan melihat orang lain, seseorang akan melihat perbedaan antara dirinya dan orang lain. Kemudian melalui penilaian yang diberikan oleh orang lain dapat memberikan pengaruh yang cukup besar. Jika anak diberikan penilaian yang positif tentang dirinya, maka anak akan mendapati dirinya sebagai seorang anak yang memiliki kelebihan tertentu. Respon yang ditunjukkan oleh orang lain juga memberikan pengaruh terhadap penilaian anak terhadap dirinya.

Selain orang lain, kelompok rujukan memiliki pengaruh terhadap pembentukan konsep diri. Yang dimaksud dalam kelompok rujukan dalam hal ini adalah kelompok-kelompok yang memiliki norma tertentu dimana seseorang menjadi anggota di dalamnya. Rakhmat menyatakan bahwa kelompok rujukan dapat membuat seseorang mengarahkan perilakunya dan menyesuaikan diri dengan ciri-ciri kelompoknya.³⁸ Oleh karena itu, seseorang yang berada di dalam suatu kelompok tertentu akan menyesuaikan dirinya mengikuti norma yang ditetapkan untuk dapat bergabung dan diterima oleh kelompoknya.

Pendapat yang sama dikatakan oleh Kling, Ryff dan Essex dalam Baron dan Byrne, bahwa konsep diri dapat berubah sebagai respon

³⁸ Rakhmat, *Op.Cit.*, h.104

perpindahan ke dalam komunitas yang berbeda.³⁹ Setiap kelompok memiliki ciri khas di dalamnya. Seseorang yang masuk ke dalam suatu komunitas atau kelompok dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan norma-norma dan kebiasaan yang ada pada kelompok tersebut. Hal tersebut dilakukan agar dapat berinteraksi dengan baik dan diterima oleh anggota dalam kelompok tersebut.

Kelompok tertentu dapat berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri seseorang. menurut Brooks, *research shows that how we evaluate ourselves is in part a function of how we are evaluated by reference groups.*⁴⁰ Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bagaimana seseorang menilai dirinya merupakan bagian dari fungsi bagaimana seseorang dievaluasi oleh kelompok rujukan.

Dalam kelompok rujukan, biasanya dilakukan evaluasi atau penilaian kelompok terhadap anggota-anggotanya. Dengan penilaian tersebut, setiap individu dalam kelompok mengetahui kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. Penilaian tersebut kemudian dapat mengembangkan konsep diri yang dimiliki seseorang. Semakin banyak kelompok rujukan yang memberikan penilaian baik, maka semakin positif seseorang memandang konsep akan dirinya.

³⁹ Robert A Baron dan Donn Byrne, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2004), h.172

⁴⁰ Alex Sobur, *Op.Cit.*, h.521

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok rujukan dapat mempengaruhi konsep diri seseorang. Hal tersebut terjadi karena setiap anggota dalam kelompok harus menyesuaikan diri dengan lingkungan di dalam kelompoknya. Selain itu, individu akan mendapatkan penilaian dari anggota lainnya dalam kelompok tersebut, sehingga dapat mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa orang lain dan kelompok rujukan menjadi faktor yang mempengaruhi pembentukan konsep diri seseorang. Tanpa adanya orang lain, individu tidak akan dapat mengenali dirinya. Melalui respon serta reaksi yang diberikan oleh orang lain maupun kelompok rujukan dapat menjadi bahan seseorang untuk mengetahui dirinya dan kualitas diri yang dimiliki.

6. Proses Perkembangan Konsep Diri

Konsep diri terbentuk dan berkembang dalam waktu yang lama. Karena ketika lahir, manusia tidak memiliki konsep diri dan tidak memiliki pengetahuan tentang dirinya sendiri. Konsep diri anak terbentuk melalui proses pengenalan diri yang terjadi selama anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Proses ini dimulai sejak anak lahir. Menurut Gallahue dan Ozmun,

“The early months of infancy mark the first tangible beginnings of self concept development. The tenderness, warmth, and love from the parent to the child convey the first feelings of value and affection”⁴¹

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bulan-bulan awal masa bayi menandai awal nyata pertama dari pengembangan konsep diri. Kelembutan, kehangatan, dan kasih dari orang tua ke anak menyampaikan perasaan pertama nilai dan kasih sayang. Perlakuan tersebut akan membangun kepercayaan anak terhadap orang tua. Anak akan merasa aman dan nyaman.

Pada masa balita, anak mulai membangun konsep dirinya melalui eksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya. Lingkungan, pengalaman sosial dan pola asuh yang diterapkan orang tua dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan konsep diri seorang anak. Sikap dan respon yang diberikan oleh orang tua dan lingkungan menjadi sumber informasi bagi anak untuk mengenali siapa dirinya. Lingkungan yang memberikan penilaian positif kepada anak, akan menjadikan anak memiliki konsep yang positif terhadap dirinya. Sebaliknya jika lingkungan memberikan penilaian yang negatif, anak akan menemukan dirinya memiliki konsep diri yang negatif.

⁴¹ David L Gallahue dan John C Ozmun, *Understanding Motor Development* (USA: McGraw-Hill, 1998), h.323

Pada usia ini anak sudah mengetahui siapa namanya dan dapat membedakan “Aku” dan “bukan Aku”. Anak juga sudah mengetahui nama-nama anggota tubuhnya. Selain itu, anak sudah mulai memahami siapa saja anggota keluarganya.

Pada tahapan usia selanjutnya, menurut Brendth anak usia 5 tahun dapat diidentifikasi konsep dirinya melalui penampilan fisik, tindakan yang khas, kepemilikan serta kemampuan.⁴² Pada usia ini anak sudah memahami jika seseorang menyatakan bahwa anak tersebut memiliki warna mata hitam, berarti warna mata yang dimilikinya adalah hitam. Anak juga sudah mengetahui aktifitas apa yang disukai. Pada usia ini anak sudah mengetahui barang-barang miliknya dan barang kesukaannya. Anak pun sudah dapat menunjukkan kemampuan yang dimilikinya, seperti bernyanyi, menari, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa konsep diri seseorang tidak terbentuk begitu saja, tetapi konsep diri terbentuk melalui pengalaman-pengalaman interaksi yang didapatkannya dengan lingkungan sekitar. Konsep diri mulai berkembang sejak anak dilahirkan. Mula-mula seorang bayi akan mengenali respon yang diberikan oleh orang tuannya melalui kehangatan dan kasih sayang. Kemudian anak mulai mengeksplorasi lingkungan, hingga anak mengetahui konsep

⁴² Yamin dan Sanan, *Op.Cit.*, h.121

tentang dirinya, seperti nama, anggota keluarga, kesukaan, kepemilikan, hingga mengetahui kelebihan dan kekurangannya.

7. Karakteristik Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Usia prasekolah adalah usia yang tepat untuk meningkatkan konsep diri anak. Karena usia ini merupakan usia dimana anak akan menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi, yaitu sekolah dasar. Sebelum anak menghadapi dunia sekolah, alangkah baiknya jika anak diberikan stimulasi yang tepat sehingga anak siap untuk melangkah menuju sekolah dasar.

Pada usia 5 – 6 tahun pengenalan diri anak terhadap dirinya sudah lebih konkret. Anak sudah dapat menyebutkan nama, usia, ciri fisik, anggota keluarga, benda kepemilikan, kegiatan yang disukai, dan sebagainya. Seperti yang dikatakan Harter dan Watson dalam Berk, *preschooler have self concept that are very concrete. Usually they mention observable characteristics (name, physical appearance, possessions, and everyday behavior.*⁴³ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada usia pra sekolah anak sudah dapat mengenali dirinya dari apa yang ada pada dirinya. Seperti nama, penampilan fisik, mengetahui kepemilikannya, dan tingkah laku sehari-hari yang anak cerminkan.

⁴³ Berk, *Child Development Seventh Edition* (USA: Pearson, 2006), h.446

Pendapat lainnya tentang karakteristik konsep diri menurut Sobur. Menurut Sobur, anak usia 5 tahun menunjukkan rasa percaya diri ketika mengikuti kegiatan di kelas, mengekspresikan emosi, mempunyai keinginan bereksplorasi dan berinteraksi dengan temannya di kelas.⁴⁴ Pada usia ini anak sudah memiliki kepercayaan diri untuk mengekspresikan dirinya dengan konsep diri yang dimilikinya. Konsep diri yang positif akan membantu anak untuk berinteraksi dengan baik di lingkungannya.

Oleh karena itu anak tidak hanya mengenali dirinya dari penilaiannya terhadap kondisi fisiknya saja, tetapi kepada kondisi yang tidak terlihat dari luar namun bisa dirasakan. Sebagai contoh, anak sudah dapat mengenali dirinya sebagai seorang yang baik hati, pemberani, rajin dan sebagainya.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, pada usia 5 – 6 tahun anak sudah dapat mengenali dirinya lebih baik lagi secara nyata. Pada usia ini anak tidak hanya mengenali dirinya dari ciri-ciri fisik yang melekat pada dirinya, seperti nama, gambaran tubuh, usia, dan sebagainya. Tetapi anak dapat mengetahui dirinya dari segi psikologis. Pada usia ini anak sudah memahami perilaku seperti apa yang ditunjukkannya.

⁴⁴ Alex Sobur, *Op.Cit.*, h.121

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Desain-Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Hakikat Bermain Kooperatif (*Cooperative play*)

a. Pengertian Bermain

Bermain penting bagi anak usia dini. Bermain bagi anak usia merupakan roh atau jiwa, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak, bermain tidak hanya sekedar menghabiskan waktu mereka, tetapi bermain merupakan kebutuhan anak dan sebagai kegiatan belajar anak. Melalui bermain anak akan mengeksplor berbagai macam hal yang sebelumnya tidak diketahui anak. Dengan eksplorasi yang dilakukan melalui bermain anak dapat membantunya untuk mengembangkan setiap aspek dari dalam dirinya. Seperti yang disampaikan oleh Cecchini,

“Play is how young children learn. Through play, children develop the skills they need to expand their physical, emotional, social, and cognitive abilities. In effect, play = learning.”⁴⁵

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa bermain adalah bagaimana anak belajar. Melalui bermain anak-anak mengembangkan kemampuan yang mereka butuhkan untuk memperluas kemampuan fisik, emosional, sosial, dan kognitif mereka. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa bagi anak bermain adalah belajar.

⁴⁵Marie E. Cecchini, MS, *Encouraging Cooperative*, Diakses dari : [Playhttp://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?articleid=707](http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?articleid=707), pada tanggal 19 Januari 2016

Setiap anak suka bermain. Bermain merupakan seluruh aktivitas anak yang dilakukan berdasarkan kesenangannya dan merupakan suatu cara bagaimana anak belajar tentang lingkungan sekitarnya.⁴⁶ Oleh karena itu setiap anak akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain. Bermain bagi anak merupakan cara anak untuk belajar. Melalui bermain ini anak belajar mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Anak akan mengetahui kondisi dan keadaan di sekitarnya serta memahami bagaimana perannya terhadap lingkungan.

Bermain sebagai kegiatan untuk *me-refreshkan* kembali tubuh. Menurut Lazarus, anak bermain karena anak membutuhkan penyegaran kembali atau mengembalikan energy yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari.⁴⁷ Di sekolah, setelah anak mengikuti kegiatan pembelajaran, anak akan bermain sendiri ataupun bersama teman sebayanya sebagai kegiatan untuk menyegarkan kembali tubuhnya. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk anak. oleh karena itu, ketika anak bermain, anak akan merasa senang dan membuat otak serta tubuh anak menjadi segar kembali.

Bermain dapat membantu mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Catron dan Ellen berpendapat bahwa kegiatan

⁴⁶ Yunanto, *Pengaruh Cooperative play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Skripsi* (Jember: Universitas Jember, 2012)

⁴⁷ Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 5

bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik.⁴⁸ Ketika anak bermain, anak akan terlibat secara langsung untuk berinteraksi dengan segala sesuatu yang ada di sekitar tempat bermain anak. Melalui bermain semua panca indera yang dimiliki akan terlibat sehingga dapat menunjang setiap aspek perkembangan yang dimilikinya.

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian bermain yang telah dijelaskan di atas, bermain bagi anak adalah bagaimana anak belajar. Anak usia dini akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Tidak hanya bermain, ketika seorang anak bermain, anak akan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru yang dapat membantunya melengkapi konsep-konsep dalam pikirannya. Selain itu kegiatan bermain merupakan kegiatan dimana anak dapat mengeksplorasi segala keingintahuannya dan sebagai sarana anak untuk menyalurkan energi positif dari dalam tubuhnya.

b. Pengertian Bermain Kooperatif

Bermain sosial melibatkan kemampuan anak untuk menjalin interaksi dengan teman sebayanya. Mildren Parten membagi tahapan

⁴⁸ *Ibid*, h. 6

bermain anak berdasarkan kemampuan sosialnya. Pada tahapan yang terakhir merupakan tahap bermain kooperatif.

Menurut Parten, bermain kooperatif merupakan permainan yang melibatkan anak dengan anak lainnya secara kompleks, berbagi tujuan yang akan dicapai dan bahan.⁴⁹ Berdasarkan pendapat tersebut, bermain kooperatif merupakan permainan yang melibatkan kerjasama antar anak dengan maksud untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu permainan.

Bermain kooperatif melibatkan kerjasama anak dalam kelompok. Menurut Hughes, *Play in which several children together, but in a loosely organized fashion.*⁵⁰ Bermain kooperatif merupakan kegiatan dimana beberapa anak bermain bersama-sama, tetapi teratur. Dalam bermain kooperatif anak dituntut untuk terlibat secara aktif di dalam kelompok. Selain bermain, anak juga belajar untuk memahami peran dan peraturan yang telah ditetapkan.

Bermain kooperatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk bekerjasama dalam tim. Menurut Lyons, *cooperative games facilitate sharing, caring and appreciation for one another.*⁵¹ Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa bermain kooperatif memfasilitasi berbagi, peduli

⁴⁹ Isbell and Raines, *Creativity And The Arts With Young Children*, (USA: Delmar, 2007), h. 79

⁵⁰ Hughes, *Children, Play And Development* (USA: SAGE Publication), h.159

⁵¹ Suzanne Lyons, *Benefit of Cooperative Games*, diakses dari <http://cooperativegames.com/benefits-of-cooperative-games/> pada 5 Maret 2016

dan menghargai untuk satu sama lain. Dalam permainan ini, anak diajarkan untuk saling berbagi dengan teman lainnya dalam satu kelompok, peduli serta saling menghargai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain kooperatif merupakan bermain yang dilakukan secara bersama-sama (dalam kelompok) dengan maksud mencapai tujuan bersama, dimana dalam bermain kooperatif, setiap anak memiliki perannya masing-masing.

c. Manfaat Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif memiliki banyak manfaat untuk anak. Salah satunya, melalui kegiatan bermain kooperatif dapat membantu anak-anak untuk mengembangkan konsep dirinya. Menurut Ismail, melalui bermain kooperatif anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Melalui penilaian tersebut dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif.⁵² Selama anak bermain, anak akan menilai dirinya dan temannya. Selama proses pengamatan ini anak akan melihat kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya dengan temannya.

Bermain kooperatif membantu anak untuk meningkatkan kemampuan sosialnya. *“As collaborative play requires children to interact,*

⁵² Ismail, *Educational Games*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), h. 134

*it facilitates them expressing their thoughts and balancing them with the perspectives of others, which both helps them deal with their own feelings and promotes social growth and sharing.*⁵³ Dari penjelasan di atas menjelaskan bahwa selama bermain kooperatif anak harus beinteraksi. Selain itu bermain kooperatif memfasilitasi anak untuk mengekspresikan pikiran dan menyeimbangkan perspektifnya dengan orang lain. Oleh karena itu, bermain kooperatif dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak.

Bermain kooperatif dapat membantu anak mengembangkan aspek-aspek lainnya. Seperti yang dijelaskan pada pernyataan berikut:

*“This type of play is important because not only does it support physical and cognitive development, it involves a stronger emphasis on the development of language, social, emotional, and problem-solving skills as children express their thoughts and try out ideas.”*⁵⁴

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa tipe bermain kooperatif ini penting, karena pada permainan ini tidak hanya mendukung perkembangan fisik dan kognitif, tetapi memiliki ketelibatatan yang kuat dalam pengembangan bahasa, sosial, emosional, dan kemampuan

⁵³Daily Dose, *Understanding The Benefits Of Cooperative play For Children*, diakses dari <https://www.askthedoctor.com/dailydose/understanding-the-benefits-of-cooperative-play-for-children/>, pada 6 Maret 2016 pkl. 14.00 WIB.

⁵⁴ Anon, *5 Games to Build Cooperative Play Skills with Preschoolers*, diakses dari <https://buildingblockslanguage.com/2014/09/29/5-games-to-build-cooperative-play-skills-with-preschoolers/>, pada 10 Maret 2016

memecahkan masalah dengan pikiran yang diungkapkan oleh anak dan mencoba ide-ide.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain kooperatif memiliki banyak manfaat untuk anak. Bermain kooperatif dapat membantu anak untuk mengembangkan aspek-aspek dalam dirinya, salah satunya untuk meningkatkan konsep diri anak. Melalui bermain kooperatif, anak akan belajar untuk mengenali dirinya dan temannya. Anak juga akan belajar untuk mengatur emosi dan sikapnya agar dapat diterima oleh anak lainnya.

d. Karakteristik Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif atau *cooperative play* merupakan permainan yang membutuhkan interaksi yang lebih oleh para anggotanya. Parten dalam Sugianto menyatakan bahwa bermain kooperatif ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan peran pada setiap anak untuk mencapai tujuan tertentu.⁵⁵ Oleh karena itu, dalam bermain kooperatif antar anak dalam satu kelompok bermain harus berinteraksi dan saling membantu satu sama lain.

Bermain kooperatif merupakan permainan berkelompok atau dimainkan bersama. Karakteristik dalam permainan ini dilakukan oleh

⁵⁵ Mayke Sugianto, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Depdikbud), h.23

minimal dua orang pemain. Fletcher berpendapat bahwa *cooperative play* lebih menekankan pada partisipasi, tantangan, dan melakukan hal yang menyenangkan daripada untuk mengalahkan atau berkonflik dengan seseorang.⁵⁶ Permainan yang dirancang untuk kegiatan bermain kooperatif merupakan permainan yang menyenangkan dan tidak untuk saling mengalahkan. Pada permainan ini guru harus menjelaskan kepada siswa bahwa untuk dapat menyelesaikan tantangan diperlukan kerjasama tim yang hebat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa karakteristik dalam bermain kooperatif minimal dilakukan oleh dua orang pemain. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan interaksi antar siswa. Melalui interaksi tersebut diharapkan dapat meningkatkan konsep diri anak. Karena dalam permainan ini anak ditekankan pada interaksi yang lancar dan kerjasama antar anggota. Setiap anggota harus menjadi partisipan yang aktif agar dapat mencapai tujuan tertentu.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan meningkatkan konsep diri anak usia dan kegiatan *cooperative play*.

⁵⁶Adam Fletcher, *Why Play Games When Theres Work To Do Fun Games And Social Change*, (Diakses dari <https://freechild.org/why-play-games-when-theres-work-to-do-fun-games-and-social-change/>, pada 20 Maret 2016).

Penelitian yang pernah dilakukan terkait tentang konsep diri anak adalah penelitian yang dilakukan oleh Shinta Gustika di TK Perguruan Cikini dengan judul Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Kelekatan (*Attachment*) pada Figur Lekat.⁵⁷ Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengetahui dan menjabarkan perkembangan konsep diri anak usia 5-6 tahun berdasarkan kelekatan anak pada figur lekatnya.

Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan konsep diri antara anak yang memiliki kelekatan dengan figur lekat ibu dan figur lekat ayah dengan anak yang memiliki kelekatan dengan figur lekat nenek dan figur lekat pengasuh. Konsep diri anak yang memiliki kelekatan dengan figur lekat ibu dan anak yang memiliki kelekatan dengan figur lekat ayah mengarah kepada perkembangan konsep diri yang positif. Sedangkan konsep diri anak yang memiliki kelekatan dengan figur lekat nenek dan figur lekat pengasuh mengarah ke arah perkembangan konsep diri yang negatif.

Penelitian lain adalah penelitian dari Virka Noor Lavandia dengan judul “Hubungan Antara Konsep Diri dan Kemandirian Anak Usia 5-6

⁵⁷ Shinta Gustika, *Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Kelekatan (Attachment) pada Figur Lekat*, Skripsi, (Universitas Negeri Jakarta, 2014).

Tahun” yang dilakukan di TK Persiwa BPK I Jakarta Barat.⁵⁸ Penelitian ini menggunakan metode pendekatan korelasi yang bertujuan untuk mengetahui data secara empiris tentang hubungan antara konsep diri dan kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara konsep diri dan kemandirian anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menyimpulkan bahwa konsep diri dapat mempengaruhi kemandirian anak. Dengan konsep diri yang positif anak akan memiliki kemandirian yang matang, sebaliknya anak dengan konsep diri negatif memiliki tingkat kemandirian yang rendah.

Penelitian yang pernah dilakukan yang terkait dengan kegiatan bermain kooperatif atau *cooperative play* adalah penelitian yang dilakukan oleh Rismawan Adi Yunanto dengan judul Pengaruh *Cooperative play* Terhadap Reaksi Langsung *Sibling Rivalry* pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember.⁵⁹ Hasil dari penelitian ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh yang bermakna pada reaksi langsung *sibling rivalry* sebelum dan sesudah pemberian intervensi *cooperative play* pada kelompok eksperimen.

⁵⁸Virka Noor Lavandia, *Hubungan Antara Konsep Diri dan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Persiwa BPK I Jakarta Barat*, Skripsi, (Universitas Negeri Jakarta, 2012).

⁵⁹Rismawan Adi Yunanto, *Pengaruh Cooperative play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry pada Anak Usia Pra Sekolah di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Kabupaten Jember*, Skripsi, (Universitas Jember, 2012).

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan, konsep diri merupakan pondasi awal yang harus dimiliki oleh seseorang yang akan membantu untuk mencapai kesuksesan dalam hidupnya. Konsep diri ini merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang harus dikembangkan.

Konsep diri merupakan awal dimana anak mengenali dirinya. Dengan mengenali dirinya, seseorang dapat mengetahui sejauh mana kualitas dan kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat membantunya untuk mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya. Konsep diri diperlukan dalam interaksi.

Selanjutnya diharapkan dengan memiliki konsep diri positif, anak berani untuk tampil di depan orang lain dan mengaktualisasikan dirinya sebagai cerminan bahwa anak memiliki penilaian yang positif terhadap dirinya. Anak dengan konsep diri positif dapat mencerminkan sikap positif terhadap lingkungan sekitar, sehingga dapat membantunya untuk berinteraksi dengan baik antara satu dengan lainnya.

Dalam upaya mengembangkan konsep diri anak dapat diberikan berbagai stimulasi dalam pendidikan. Stimulasi yang diberikan bisa melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi

untuk anak. dalam hal ini metode belajar yang dapat diterapkan untuk membantu anak meningkatkan konsep dirinya yaitu melalui bermain kooperatif.

Bermain kooperatif merupakan salah satu permainan yang dilakukan secara bersama atau kelompok. Bermain kooperatif dapat meningkatkan intensitas anak dalam berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitarnya. sehingga anak akan lebih mengenali dirinya dan lingkungan sekitarnya. selain itu dengan lebih sering berinteraksi dengan temannya, anak akan menjadi lebih percaya diri dan memiliki penilaian terhadap dirinya.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori rancangan alternatif dan pengembangan konseptual perencanaan tindakan, maka rumusan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah konsep diri anak usia dini 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui bermain kooperatif (*cooperative play*).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

1. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsep diri pada anak usia 5 – 6 tahun melalui bermain kooperatif atau *cooperative play* di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

2. Tujuan Khusus Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan secara empiris tentang konsep diri anak usia 5-6 tahun
- b. Untuk mendeskripsikan secara empiris tentang penerapan bermain kooperatif (*cooperative play*)
- c. Untuk menganalisis sejauh mana peningkatan konsep diri anak usia 5 – 6 tahun melalui bermain kooperatif (*cooperative play*).
- d. Melakukan tindakan perbaikan guna meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di kelompok B usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sekolah tersebut dipilih sebagai tempat penelitian karena peneliti melihat bahwa disekolah tersebut masih terdapat beberapa anak yang memiliki konsep diri rendah dan belum diterapkan metode pembelajaran dengan bermain kooperatif. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan bermain kooperatif sebagai upaya untuk meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2016 – 2017, yakni pada bulan September 2016 - Januari 2017. Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan serta observasi pada setiap siklusnya guna melihat perkembangan yang terjadi pada setiap anak. Adapun rincian waktu penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rincian Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		9	10	11	12	1	2
1	Observasi Awal	√					
2	Pengambilan data	√	√				
3	Pra Penelitian			√			
4	Analisis Dan Penelitian Lapangan			√	√	√	
5	Pelaporan Hasil Penelitian						√

Tabel 3.2
Jadwal Observasi Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II

Pra Penelitian		
No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	22 – 24 November 2016	Observasi Pra Penelitian
Siklus I		
No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 25 November 2016	Pertemuan ke-1
2	Senin, 28 November 2016	Pertemuan ke-2
3	Rabu, 30 November 2016	Pertemuan ke-3
4	Jumat, 2 Desember 2016	Pertemuan ke-4
5	Senin, 5 Desember 2016	Pertemuan ke-5
6	Rabu, 7 Desember 2016	Pertemuan ke-6
Siklus II		
No	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 16 Desember 2016	Pertemuan ke-8
2	Senin, 19 Desember 2016	Pertemuan ke-9
3	Rabu, 21 Desember 2016	Pertemuan ke-10
4	Jumat, 23 Desember 2016	Pertemuan ke-11

C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan (*action research*). Menurut Arikunto, penelitian tindakan kelas merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.¹ Jadi, penelitian tindakan kelas dilakukan dengan memberikan tindakan pada kelas dengan maksud memberikan perbaikan terhadap kegiatan belajar di kelas.

Menurut Hopkins dalam Muslich, penelitian tindakan adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.² Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian tindakan merupakan tindakan-tindakan dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.

¹ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h.3

² Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 8

Penelitian tindakan memiliki dua aktivitas yang dilakukan, yakni aktifitas tindakan (*action*), dan aktivitas penelitian (*research*).³ Kegiatan tindakan dan kegiatan penelitian dilakukan oleh pelaku tindakan. Pelaku tindakan di kedua aktivitas tersebut oleh orang yang sama ataupun secara kolaboratif oleh dua orang yang berbeda. Berdasarkan pendapat tersebut, dalam pelaksanaan penelitian tindakan mengupayakan adanya kerjasama secara kolaboratif antara guru sebagai pelaksana aktivitas tindakan, dan peneliti sebagai pelaksana aktivitas penelitian.

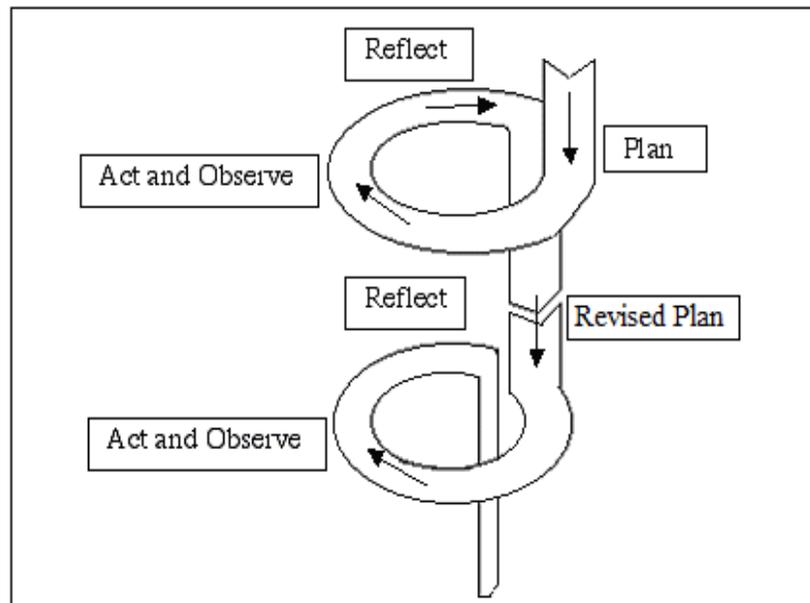
Berdasarkan pendapat – pendapat di atas, penelitian tindakan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang terjadi di kelas serta membantu guru dalam meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan belajar anak di sekolah. Mengingat penelitian ini merupakan penelitian tindakan, maka metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

2. Disain Intervensi Tindakan / Rancangan Siklus Penelitian

Disain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian menggunakan model Kemmis dan Taggart. Rancangan ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu (a) perencanaan

³ Tim Pelatih Penelitian Tindakan Universitas Negeri Yogyakarta, *Kumpulan Materi Penelitian Tindakan (Action Research)*, (Yogyakarta: Direktorat Menengah Umum dan Lembaga Penelitian Universitas Negeri Jakarta, 1999), h. 29

(*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) pengamatan (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*).⁴ Keempat tahapan ini dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan data pada siklus I. Setelah tahapan siklus I ini selesai dan peneliti belum menemukan hasil data yang maksimal, maka peneliti melakukan kembali empat tahapan itu pada siklus berikutnya dengan membuat perencanaan ulang, tindakan, observasi dan refleksi. Aktivitas dalam penelitian tindakan dalam siklus seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Siklus Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart

⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Op. Cit.*, h.3

D. Subjek / Partisipan dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Tunas Wiratama Kelompok B dengan rentang usia 5 – 6 tahun. Anak-anak pada kelompok TK B berjumlah 15 anak. Subjek penelitian dipilih berdasarkan kriteria anak yang terlihat belum memiliki konsep diri positif terhadap dirinya. Hal tersebut dilihat dari kepercayaan diri yang kurang, tidak memiliki keberanian serta tidak mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya. Partisipan dalam penelitian tindakan ini adalah guru Kelompok B TK Tunas Wiratama yang berperan sebagai kolaborator.

E. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan kegiatan. Sebagai perencana kegiatan yang akan dilakukan, sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti mengajukan surat perizinan untuk melakukan penelitian, setelah mendapatkan izin kemudian peneliti melakukan observasi atau pengamatan mengenai proses kegiatan pembelajaran yang terjadi di TK Tunas Wiratama. Pengamatan dilakukan guna mengetahui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan bagaimana konsep diri yang dimiliki oleh anak.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipan aktif. Peran peneliti sebagai partisipan aktif yaitu adalah sebagai partisipan yang turut serta dalam melakukan pelaksanaan kegiatan dan pengamatan . Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti hadir secara langsung dan mengamati proses belajar yang terjadi untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian.

Selama penelitian berlangsung, peneliti menjalin kerjasama dan berkolaborasi aktif dengan guru. Hal itu dilakukan karena guru mengetahui baik keadaan anak-anaknya dan guru sebagai kolaborator. Guru merupakan orang yang memiliki hubungan dan interaksi yang unik dengan anak. Selain dengan guru, peneliti menjalin hubungan dengan kepala sekolah, semua guru, karyawan dan semua siswa di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan perlu direncanakan dengan baik. Tahapan intervensi tindakan dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dijelaskan sebelumnya. Siklus penelitian terdiri dari perencanaan, tindakan,

pengamatan dan refleksi. Secara umum penelitian ini memiliki tahapan intervensi sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Penelitian

Sebelum melakukan penelitian dalam siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan pra persiapan penelitian sebagai berikut:

- a. Mengajukan surat perizinan untuk melakukan penelitian
- b. Mencari dan mengumpulkan data anak yang akan diteliti. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap anak yang akan diteliti dan wawancara dengan guru kelas.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada bulan November sampai dengan Desember. Waktu pelaksanaan sebanyak 6 kali pertemuan dalam 1 siklus. Masing-masing pertemuan dilakukan selama 50 menit.
- d. Memberikan penjelasan kepada anak untuk selalu hadir dalam setiap kegiatan di kelas.

2. Kegiatan Siklus I

Setelah dilakukan persiapan pada pra penelitian, peneliti memperoleh langkah-langkah penelitian pada siklus I dengan tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan (*planing*)

Perencanaan disusun berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan pada BAB I, yaitu terkait konsep diri anak usia 5 – 6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Adapun perencanaan tindakan yang disusun adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat rancangan pembelajaran harian (RPH) sebagai persiapan dalam melakukan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam tindakan yang akan diberikan kepada anak. Peneliti merancang kegiatan permainan kooperatif yang akan dimainkan anak.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan, berupa lembar catatan lapangan, catatan wawancara, alat dokumentasi berupa kamera dan video, serta lembar pengamatan *checklist* mengenai peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun dan pemantau tindakan.

Adapun program pelaksanaan tindakan yang telah disusun pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Program Pelaksanaan Siklus I

Materi : Kegiatan Bermain Kooperatif (<i>Cooperative Play</i>) Tujuan : Meningkatkan Konsep Diri Anak Waktu : ±50 menit				
Pertemuan Ke-	Materi Pembelajaran Dan Sub Tema	Deskripsi Kegiatan	Media	Alat Pengumpul Data
1	Bermain Kooperatif "Parts of My Body"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti mengkondisikan kelas dan anak serta melakukan apersepsi tentang kegiatan yang akan dilakukan 3. Peneliti membagikan anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan media kepada masing-masing kelompok 4. Anak bermain dalam kelompok 	Lembar kerja, spidol berwarna	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		<p>(mencocokkan gambar dengan kata)</p> <p>5. Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya</p> <p>6. Anak dan peneliti mengambil pelajaran pada permainan tersebut</p> <p>7. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>		
2	Bermain Kooperatif “Ayo Cari Aku”	<p>1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>2. Peneliti membagikan anak menjadi beberapa kelompok</p> <p>3. Peneliti menjelaskan aturan permainan</p> <p>4. Anak bermain dalam kelompok (mencari balok sesuai dengan jumlah yang tepat sesuai aturan permainan)</p>	Kertas origami, balok	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya 6. Guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab 7. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini. 		
3	Bermain Kooperatif "My Friends Body"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati 3. Peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan 4. Setiap pasangan memperhatikan gambaran tubuh temannya, setelah itu menuangkannya dalam gambar 5. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan 	Kertas HVS, spidol berwarna	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		bersama anak 6. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.		
4	Bermain Kooperatif “Lengkapi Aku”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti menjelaskan aturan permainan 3. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok 4. Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (menyelesaikan teka-teki kata yang hilang) 5. Peneliti bersama anak membahas hasil pekerjaan teka-teki tersebut 6. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak 7. Peneliti bersama kolaborator 	Lembar teka-teki kata, lem kertas	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		berdiskusi tentang kegiatan hari ini.		
5	Bermain Kooperatif “Baik atau Tidak?”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati 3. Peneliti membagi masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak 4. Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (melengkapi kolom gambar perbuatan baik dan tidak baik dengan potongan gambar yang disediakan) 5. Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya 6. Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan 	Musik dan lagu	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		7. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.		
6	Bermain Kooperatif “Berjalan Saling Percaya”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati 3. Peneliti membagi anak secara berpasangan 4. Anak bermain dalam kelompok (berjalan mengikuti tali) 5. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak 6. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini. 	Pengukur baju, <i>paper clip</i> , kertas HVS	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Setelah rancangan pembelajaran dan media pembelajaran telah siap, maka pelaksanaan disesuaikan dengan program yang telah dirancang. Tindakan siklus I terdiri dari 6 kali pertemuan, dimana dalam setiap pertemuannya berdurasi 50 menit. Setelah satuan tindakan dalam siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui perkembangan dari peserta didik. Berikut jadwal pelaksanaan tindakan yang direncanakan pada siklus I:

Table 3.4
Jadwal Pelaksanaan Siklus I

Pertemuan Ke-	Hari dan Tanggal
1	Jumat, 25 November 2016
2	Senin, 28 November 2016
3	Rabu, 30 November 2016
4	Jumat, 2 Desember 2016
5	Senin, 5 Desember 2016
6	Rabu, 7 Desember 2016

Selanjutnya peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan pada siklus I yang dilaksanakan dalam 6 kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan ke 1

Pada pertemuan pertama kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif. Sebelumnya peneliti mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan pada tindakan yang akan diberikan. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu permainan yang akan dilakukan, yaitu bermain kooperatif mengenai "Parts of My Body". Peneliti mengajak anak-anak untuk berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok kecil dimana masing-masing kelompok terdiri dari dua orang anak. Kemudian guru menjelaskan mengenai peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung. Peneliti membagikan alat dan bahan yang digunakan. Setelah itu anak-anak mulai bermain bersama temannya. Setelah kegiatan bermain, anak-anak menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut. Peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung.

2) Pertemuan ke 2

Pada pertemuan kedua kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif mengenai "Ayo Cari Aku". Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan

tersebut. Setelah itu peneliti mempersiapkan anak-anak dan membagi menjadi beberapa dua kelompok besar. Peneliti menjelaskan mengenai peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan bermain, peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

3) Pertemuan ke 3

Pada pertemuan ketiga kegiatan pembelajaran dengan metode bermain kooperatif mengenai “My Friend’s Body”. Dalam permainan ini sangat dibutuhkan kerjasama yang baik antar anak dalam satu kelompok. Peneliti mempersiapkan segala perlengkapan yang akan digunakan pada kegiatan tersebut. Peneliti menjelaskan peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung. Kemudian guru membagi anak secara berpasang-pasangan. Setelah itu peneliti mempersiapkan anak-anak untuk mulai bermain bersama kelompoknya dalam menyelesaikan pekerjaannya. Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya dan melakukan evaluasi terhadap kegiatan. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

4) Pertemuan ke 4

Pada pertemuan keempat ini, kegiatan bermain kooperatif yang dilakukan mengenai “Lengkapi Aku”. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan yang akan diberikan. Peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok. Dimana masing-masing kelompok terdiri dari dua sampai tiga orang anak. Peneliti menjelaskan mengenai peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung. pada kegiatan ini, masing-masing anak dalam kelompok saling bekerja sama memecahkan teka-teki tersebut..

Setelah kegiatan bermain, peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

5) Pertemuan ke 5

Pada pertemuan kelima kegiatan bermain kooperatif yang dilakukan yaitu tentang “Baik atau Tidak?”. Permainan ini membutuhkan kerjasama, dan percaya diri setiap anak. Peneliti mempersiapkan segala perlengkapan yang akan digunakan pada kegiatan yang akan diberikan. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok. Kemudian peneliti

menjelaskan mengenai peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan bermain, peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

6) Pertemuan ke 6

Pada pertemuan keenam pembelajaran dengan metode bermain kooperatif yang dilakukan yaitu tentang “Berjalan Sambil Percaya”. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan yang akan diberikan. Peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok kecil, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang anak.. Kemudian peneliti menjelaskan mengenai peraturan yang harus ditaati kelompok saat kegiatan berlangsung. Anak-anak mulai melakukan permainan dengan pasangannya. Semakin banyak benda yang diukur oleh kelompok, maka kelompok tersebut yang akan memenangkannya.

Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

c. Pengamatan Tindakan (*observing*)

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya setiap kegiatan. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat tindakan atau respon yang didapatkan anak selama berinteraksi dengan teman sebayanya. Hasil dari pengamatan ini dicatat dalam catatan lapangan dan dengan panduan instrumen. Selain itu, peneliti juga menggunakan alat bantu dokumentasi lainnya berupa foto kegiatan, sehingga dapat diperoleh bukti yang lebih konkrit selama kegiatan penelitian berlangsung.

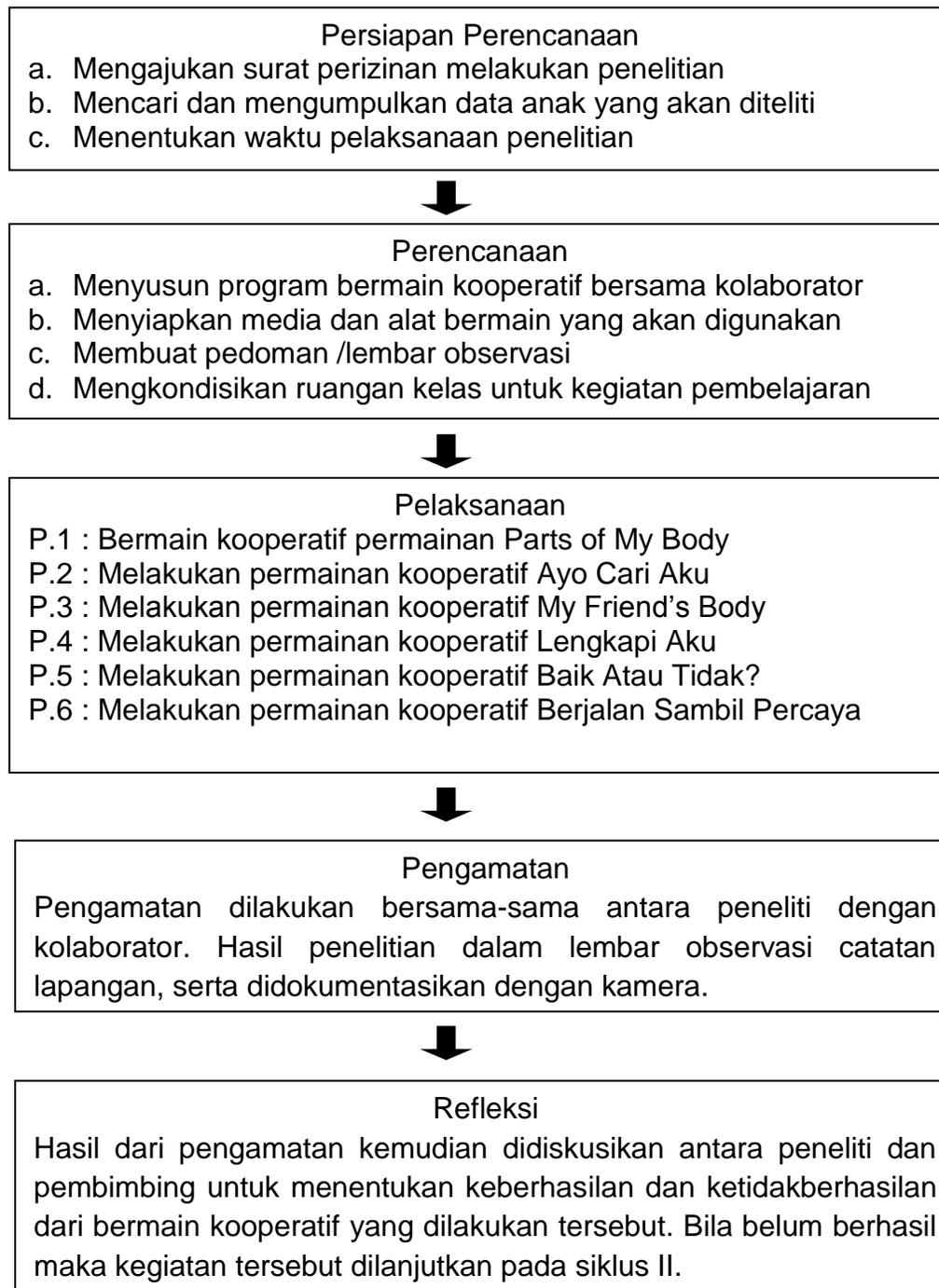
d. Refleksi Tindakan (*reflecting*)

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan kepada anak tepat dan bagaimana dampak yang muncul akibat pemberian tindakan tersebut. Selain menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam pedoman observasi selama kegiatan pembelajaran, peneliti juga menghitung dan menganalisis data yang telah didapatkan tentang konsep diri yang muncul pada anak setelah tindakan.

Selain itu, refleksi data hasil penelitian dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor peningkatan konsep diri yang diperoleh

anak pada saat sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Hasil dari refleksi data tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk kegiatan selanjutnya. Jika pada siklus I data yang didapatkan adalah belum adanya perubahan pada peningkatan konsep diri anak, maka akan dilakukan perencanaan kembali tindakan-tindakan yang akan diberikan untuk dilanjutkan penelitian pada siklus II. Sebaliknya jika pada siklus I hasil dari refleksi data yang didapatkan memperoleh peningkatan yang cukup tinggi, maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus II.

Bagan 3.1 Rencana Kegiatan Siklus I



3. Kegiatan Siklus II

Setelah melakukan tahapan-tahapan penelitian pada tindakan siklus I, maka peneliti membuat rancangan siklus II karena tidak tercapainya target keberhasilan yang diharapkan. Rancangan siklus II merupakan rancangan tindakan yang akan diberikan kembali berdasarkan refleksi dan evaluasi dari tindakan yang telah diberikan pada siklus I.

a. Perencanaan (*planning*)

Dari hasil siklus I, peneliti menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian tindakan siklus II. Pada siklus II sedikit terjadi perubahan teknis pelaksanaan kegiatan permainan yang akan diberikan guna melihat peningkatan konsep diri anak yang lebih baik. Pada tahap ini, peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan alat peraga, serta membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi hasil belajar untuk keseluruhan siklus.

b. Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Setelah menyiapkan peralatan dan tempat, maka peneliti bersama kolaborator memulai pelaksanaan sesuai program yang telah dirancang. Program tindakan siklus II terdiri atas 4 kali pertemuan yang masing-masing berdurasi 50 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan sekolah. Setelah melaksanakan siklus I sebanyak 6 kali

pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi secara keseluruhan dari siklus I. Selanjutnya akan diadakan siklus II berdasarkan refleksi yang telah dilakukan. Adapun program pelaksanaan siklus II sebagai berikut:

Tabel 3.5
Program Pelaksanaan Siklus II

Materi : Kegiatan Bermain Kooperatif (<i>Cooperative Play</i>)				
Tujuan : Meningkatkan Konsep Diri Anak				
Waktu : ±50 menit				
Pertemuan	Materi Pembelajaran Dan Sub Tema	Deskripsi Kegiatan	Media	Alat Pengumpul Data
7	Bermain Kooperatif "Kuda Berbisik"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan 2. Peneliti mengkondisikan kelas dan anak serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan 3. Peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok besar 	Kertas amplop, Kartu bergambar, Krayon, Kertas HVS	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		<p>4. Anak bermain dalam kelompok (kuda berbisik)</p> <p>5. Setiap kelompok bersama-sama menceritakan hasil pekerjaannya</p> <p>6. Anak dan peneliti mengambil pelajaran pada permainan tersebut</p> <p>7. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>		
8	Bermain Kooperatif “Bola Kita”	<p>1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>2. Peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok</p> <p>3. Peneliti menjelaskan aturan permainan</p> <p>4. Anak bermain dalam kelompok (bergantian mengambil bola</p>	Kertas origami, bola plastik, baskom, air, wadah bola	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		<p>melewati rintangan “berjalan sambil berjinjit”)</p> <p>5. Setiap kelompok menghitung bola yang didapatkan</p> <p>6. Peneliti bersama anak melakukan evaluasi dengan tanya jawab</p> <p>7. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>		
9	Bermain Kooperatif “Berburu Pengukuran”	<p>1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>2. Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati</p> <p>3. Peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan</p> <p>4. Setiap pasangan saling mengukur bagian-bagian tubuh pasangannya</p>	Lembar kerja, pengukur baju, pensil warna	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		<p>bersama-sama</p> <p>5. Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak</p> <p>6. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>		
10	Bermain Kooperatif “Penuhi Aku”	<p>1. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>2. Peneliti menjelaskan aturan permainan</p> <p>3. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok besar</p> <p>4. Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (mengisi botol berisi bintang dengan air)</p> <p>5. Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan</p> <p>6. Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang</p>	Botol plastik, wadah air, spons, bintang plastik	Lembar observasi berupa catatan lapangan, pemantau tindakan, dan alat dokumentasi kamera

		kegiatan hari ini.		
--	--	--------------------	--	--

1. Pertemuan ke-7

Pada pertemuan kedelapan bermain kooperatif yang dilakukan yaitu mengenai “Kuda Berbisik”. Pada kegiatan ini anak bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan teka-teki pada kartu gambar di dalam amplop. Pada pertemuan ini peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan tentang dirinya untuk membantu anak lebih mengenal dirinya. Selanjutnya peneliti membagi anak dalam 2 kelompok besar, masing-masing terdiri dari 3 dan 4 orang anak. Kemudian peneliti menjelaskan nama permainan dan peraturan dalam permainan yang harus dilakukan.

Permainan ini dilakukan secara kelompok, dimana setiap kelompok akan diberikan satu buah amplop yang berisi 3 kartu gambar. Setiap kartru gambar harus dibisikkan ke temannya dalam satu kelompok, dan anak yang berada pada baris terakhir harus menggambarkan apa yang dibisikkan oleh temannya di papan tulis. Setelah selesai, peneliti meminta anak untuk menceritakan nilai-nilai yang didapat dari kegiatan tersebut..

Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi dalam kerjasama anak dengan teman satu kelompoknya. Permainan ini juga membantu anak untuk lebih mengenali perbedaan laki-laki dan perempuan..

Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

2. Pertemuan ke-8

Pada pertemuan kesembilan ini bermain kooperatif yang akan dilakukan yaitu “Bola Kita”. Peneliti membagi anak menjadi dua kelompok besar. Peneliti menjelaskan peraturan permainan. Pada permainan ini setiap kelompok harus bekerja sama untuk mendapatkan bola terbanyak dengan cara mengambilnya dengan berjinjit menuju bak bola. Masing-masing anak dalam kelompok mulai bermain dengan bergantian melewati setiap pijakan sambil melompat dan mengambil bola, kemudian kembali ke awal dan menaruh bola pada wadah.

Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

3. Pertemuan ke-9

Kegiatan bermain kooperatif pada pertemuan kesepuluh yaitu bermain “Berburu Pengukuran”. Peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok,

dimana masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang anak. Peneliti menjelaskan peraturan permainan. Masing-masing anak dalam kelompok mulai melakukan pengukuran terhadap dirinya dan saling membantu dalam melakukan pengukuran..

Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

4. Pertemuan ke-10

Pada pertemuan kesebelas peneliti merancang kegiatan bermain kooperatif dengan nama "Penuhi Aku". Sebelum kegiatan dimulai peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok besar. Kemudian peneliti menjelaskan peraturan permainannya. Pada saat bermain, setiap kelompok saling bekerja sama untuk memenuhi botol dengan air, dengan cara memadamkan spons terlebih dahulu, kemudian berjalan menuju tempat botol dan memeras air tersebut ke dalam botol hingga penuh. Pada permainan ini setiap anggota kelompok harus bergantian satu per satu.

Setelah kegiatan bermain, anak menceritakan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk menceritakan kembali apa saja

kegiatan yang telah dilakukan dan merefleksikannya. Peneliti menanyakan kepada anak mengenai manfaat permainan tersebut.

c. Pengamatan Tindakan (*Observing*)

Pengamatan tindakan yang dilakukan adalah pengamatan sejawat, yaitu pengamatan terhadap pengajaran seseorang oleh orang lain (biasanya guru atau sejawat). Pengalaman ini dilakukan oleh kolaborator terhadap proses kegiatan berlangsung. Hal ini dilakukan agar data yang terkumpul diharapkan objektif atau tidak bias.

Pengamatan ini dilakukan untuk melihat tindakan atau respon yang didapatkan anak selama berinteraksi dengan teman sebayanya. Hasil dari pengamatan ini dicatat dalam catatan lapangan dan pada lembar pedoman observasi lainnya. Selain menggunakan catatan lapangan, peneliti juga menggunakan alat bantu dokumentasi lainnya berupa foto kegiatan, sehingga dapat diperoleh bukti yang lebih konkrit selama kegiatan penelitian berlangsung.

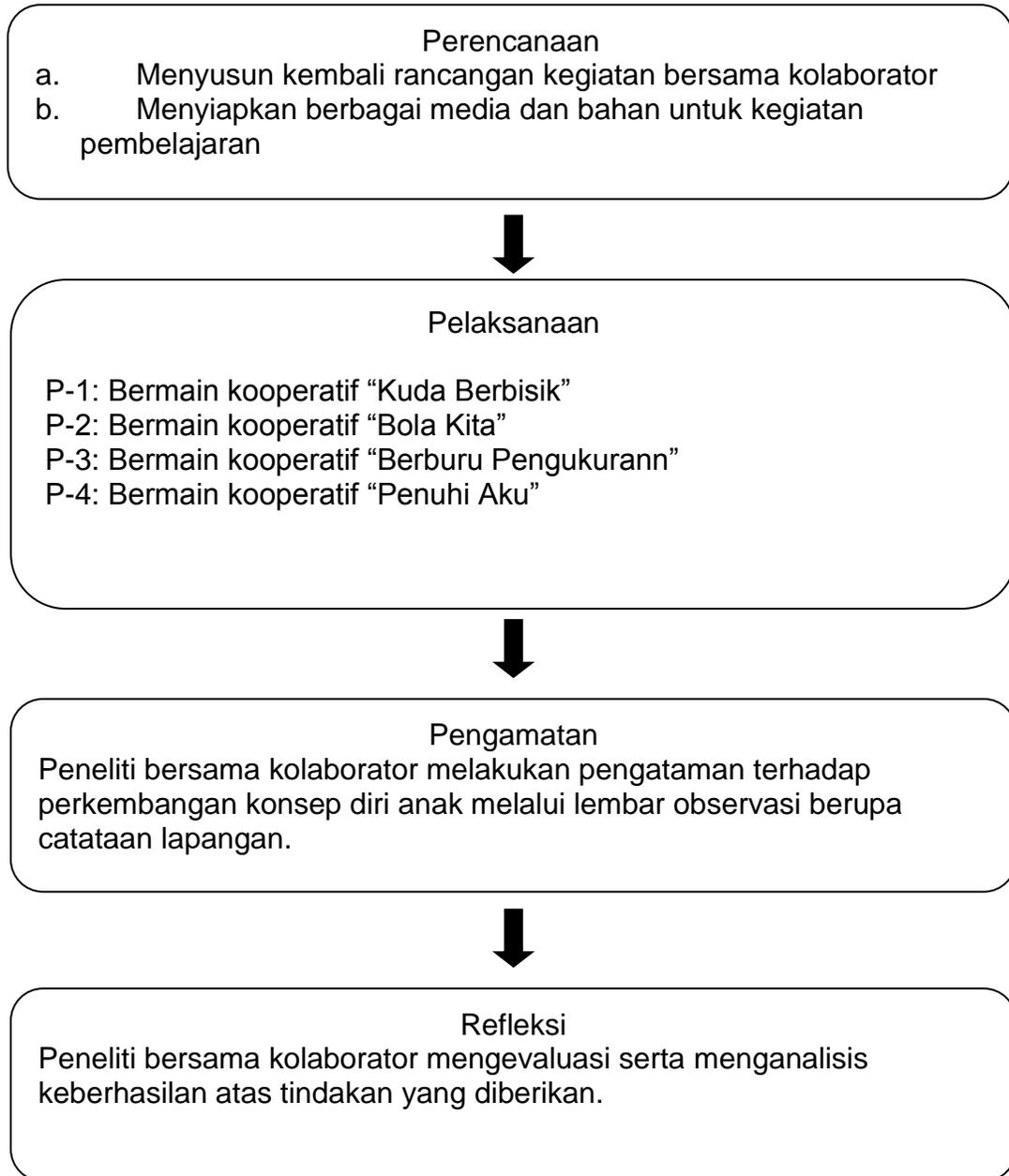
d. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)

Setelah pengamatan dilakukan, peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan kepada anak tepat dan bagaimana dampak yang muncul akibat pemberian tindakan tersebut. Selain menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam pedoman

observasi selama kegiatan pembelajaran, peneliti juga menghitung dan menganalisis data yang telah didapatkan tentang konsep diri yang muncul pada anak setelah tindakan.

Peneliti melakukan analisis data atas ketercapaian proses pemberian tindakan dan mengevaluasi kemajuan dan kekurangan anak. Pada tahap ini, peneliti membandingkan skor peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun antara siklus I dan siklus II. Hal tersebut digunakan untuk menentukan apakah terjadi peningkatan terhadap konsep diri anak. Jika peningkatan telah mencapai target, maka penelitian ini dapat dihentikan. Berikut ini gambaran secara keseluruhan tindakan siklus II dapat dilihat dari desain pembelajaran di bawah ini:

Bagan 3.2 Desain Pembelajaran Siklus II



G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Hasil intervensi yang diharapkan melalui tindakan yang diberikan yaitu adanya peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK kelompok B2. Peningkatan yang diharapkan pada anak ini dapat dilihat diantaranya anak memahami akan dirinya dan kelebihan yang dimiliki, anak memiliki kepercayaan diri untuk mengutarakan pendapatnya di depan kelas, mampu menghargai dirinya, teman dan orang di sekitarnya, anak memiliki keberanian untuk terlibat dalam interaksi secara langsung dengan teman-temannya pada setiap kegiatan di sekolah, serta anak dapat mencerminkan sikap baik terhadap diri sendiri dan orang lain setelah diberikan tindakan bermain kooperatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai konsep diri anak sebelum diberikan tindakan masih kurang. Hal tersebut terlihat ketika anak merasa takut dan malu-malu untuk maju ke depan kelas, malu untuk mengutarakan pendapatnya, kurang menghargai diri sendiri, merasa minder dan tidak mau bergabung dengan anak lainnya, dan masih ada anak yang tidak bersikap baik kepada dirinya dan teman-temannya.

Indikator keberhasilan tindakan merupakan hasil kesepakatan antara kolaborator dan peneliti. Kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan presentase kenaikan mencapai keberhasilan 71%. Jika

presentase yang diperoleh kurang dari 71% seperti yang telah disepakati bersama, maka penelitian dilanjutkan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Setelah permainan selesai, guru mengajak anak untuk merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan. Anak-anak akan memberikan penilaian terhadap permainan yang dilakukan hari itu. Setelah itu guru memberikan umpan balik terhadap kerja sama setiap kelompok.

H. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian tindakan ini dibedakan menjadi 2 macam, yaitu data pemantau (*action*) dan data penelitian (*research*). Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian. Data pemantau tindakan disebut data kualitatif. Sumber data pemantau tindakan adalah pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain kooperatif di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sementara data penelitian adalah data tentang variable penelitian, yakni konsep diri pada anak. Data penelitian disebut sebagai data kualitatif. Dimana sumber data penelitian adalah anak-anak di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Data ini digunakan untuk keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya peningkatan konsep diri anak.

I. Instrumen-Instrumen Pengumpul Data yang Digunakan

1. Definisi Konseptual

Konsep diri dapat diartikan sebagai pandangan seseorang terhadap penilaian dirinya berkaitan dengan keadaan fisik, sifat, kemampuan, perilaku dan nilai-nilai diri lainnya bersumber dari aspek fisik, sosial, psikologis dan tingkah laku yang terjadi melalui interaksi dan pengalaman yang dilakukan dengan orang lain.

2. Definisi Operasional

Konsep diri merupakan skor yang menunjukkan pandangan seseorang terhadap penilaian dirinya berkaitan dengan keadaan fisik, sifat, kemampuan, perilaku dan nilai-nilai diri lainnya bersumber dari aspek fisik, sosial, psikologis dan tingkah laku yang terjadi melalui interaksi dan pengalaman yang dilakukan dengan orang lain.

3. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan lembar observasi berupa catatan lapangan yang digunakan untuk melakukan pengamatan selama tindakan diberikan. Instrumen ini berbentuk lembar pengamatan konsep diri anak usia 5-6 tahun. Indikator konsep diri yang akan diteliti, dikembangkan berdasarkan teori dari aspek-aspek konsep diri anak pada rentang usia 5-6 tahun.

Table 3.6
Kisi-kisi Instrumen Konsep Diri

Aspek	Indikator	Sebaran Item	Jumlah Item
Pandangan terhadap kondisi fisik	Memahami identitas diri	1,2,3	5
	Memahami gambaran fisik diri	4	
	Memahami peran gender	5	
Pandangan terhadap kondisi psikologi	Mengungkapkan perasaan	6,7,8	5
	Percaya diri dalam melakukan kegiatan	9,10	
Pandangan terhadap kondisi sosial	Dapat menyesuaikan diri	11,12	5
	Dapat berinterkasi dengan teman sebayanya	13	
	Dapat berinterkasi dengan guru/staff di sekolah	14,15	
Moral/tingkah laku	Menunjukkan sikap positif	16,17,18,19	4
Jumlah		19	19

Selain itu, dalam penelitian ini terdapat pula instrumen pemantau tindakan yang pada dasarnya digunakan untuk mengamati tindakan yang dilakukan. Adapun kisi-kisi instrumen pemantau tindakan dalam bermain kooperatif untuk dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas Guru	Keterangan			No	Aktivitas Anak	Keterangan		
		KB	B	SB			KB	B	SB
1.	Membuat perencanaan pembelajaran				1.	Mengikuti kegiatan sesuai dengan perencanaan			
2	Menyediakan media dan alat pembelajaran				2.	Memperhatikan dan mendengarkan arahan atau petunjuk dari guru			
3.	Memberikan arahan kegiatan dengan jelas				3.	Mengajukan dan menjawab pertanyaan guru			
4.	Memberikan semangat dan motivasi pada anak untuk menyelesaikan kegiatan				4.	Mengikuti setiap kegiatan dengan baik secara individu maupun kelompok			
5.	Mendorong anak untuk terlibat aktif selama kegiatan				5.	Dapat memecahkan masalah secara individu maupun kelompok			
6.	Mendampingi dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung				6.	Menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik			
7.	Merespon setiap pertanyaan dan pernyataan anak				7.	Mengemukakan pendapat maupun perasaannya selama kegiatan			
8.	Mengamati anak selama proses kegiatan berlangsung				8.	Berinteraksi secara baik dengan temannya			
9.	Memberikan evaluasi atau penilaian kepada anak selama proses kegiatan berlangsung				9.	Merapihkan media yang telah digunakan			

Keterangan:

KB : Kurang Baik

B : Baik

Sb : Sangat Baik

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah non tes. Non tes merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan atau observasi. Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.⁵ Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian tindakan ini, maka jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipan.

Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik observasi berstruktur, yaitu observasi yang direncanakan dan terkontrol. Pada teknik ini peneliti membuat daftar yang di dalamnya tercantum aspek-aspek ataupun gejala apa saja yang harus diperhatikan pada waktu pengamatan dilakukan.⁶ Dengan demikian, pengamatan yang dilakukan oleh peneliti akan lebih terarah dan pencatatan hasil observasi partisipan menjadi lebih teliti.

⁵ M Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001)

⁶ Ibid

Dalam pengisian lembar observasi, pengamat memberikan tanda *check list* (√) pada skala kemunculan konsep diri yang sesuai. Model yang digunakan adalah model skala Likert, yaitu untuk mengukur sikap yang muncul terhadap objek-objek tertentu yang diberikan. Setiap butir indikator yang ingin dicapai diberikan tanda *check list* (√) pada kolom sering muncul, jarang muncul, hamper tidak pernah, tidak pernah muncul. Setiap butir indikator diberi skor 1-4 sesuai dengan tingkat jawabannya.

Tabel 3.8
Skala Kemunculan Konsep Diri

No	Pilihan jawaban	Skor
1	Berkembang sangat baik (BSB)	4
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3
3	Mulai Berkembang (MB)	2
4	Belum Berkembang (BB)	1

Penilaian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati bersama antara peneliti dan kolaborator, yaitu:

Tabel 3.9
Ketentuan Intensitas Skala Kemunculan

No	Skala	Ketentuan
1	Berkembang sangat baik (BSB)	Sikap yang diamati lebih dari 5 kali
2	Berkembang sesuai harapan (BSH)	Sikap yang diamati muncul 3-4 kali
3	Mulai Berkembang (MB)	Sikap yang diamati muncul 1-2 kali
4	Belum Berkembang (BB)	Sikap yang diamati tidak muncul

K. Analisis Data dan Interpretasi Data

1. Analisis data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus-menerus setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara peneliti selama penelitian. Teknik analisis data yang digunakan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian tindakan berupa penggunaan metode bermain kooperatif terhadap peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun.

Analisis data pemantau tindakan dengan menggunakan analisis secara kualitatif sebagaimana yang dikemukakan Miles dan Huberman, yakni melalui tahapan 1) reduksi data, 2) display data, dan 3) kesimpulan.⁷ Reduksi data membuat penyederhanaan, dan ringkasan dari pengkodean data. Display data terdiri atas penyajian secara matriks, bagan atau daftar *checklist*. Penarikan kesimpulan mengenai validitas data dan temuan pola. Ini semua dilakukan agar peneliti dapat mengembangkan akibat, hasil dan pengaruh dari intervensi tindakan penelitian.

⁷ Suwarsih Madya, *Op.Cit.*,h78

a. Data Hasil Peningkatan Konsep Diri

Setelah data terkumpul, peneliti menghitung jumlah skor untuk masing-masing anak. Kemudian rata-rata jumlah keseluruhan anak diprosentasikan. Apabila jumlah rata-rata dari seluruh anak mencapai 71% dari indikator peningkatan konsep diri, maka dinyatakan berhasil. Untuk mencari prosentase digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = proporsi/perbandingan antara jumlah sampel dengan kemampuan yang dicapai anak

$\sum x$ = jumlah nilai/skor yang diperoleh subjek

N = skor maksimal

$$SR = \frac{St}{N \times sm} \times 100\%$$

Keterangan:

SR = Skor Rata-Rata Kelas

Sm = Skor Maksimal

St = Skor Total Semua Anak

N = Jumlah Anak

b. Data Pemantau Tindakan Penerapan Bermain Kooperatif

Pengamatan pelaksanaan proses peningkatan konsep diri anak dilakukan observer dan kolaborator. Pelaksanaan bermain kooperatif dibuat dalam bentuk dokumentasi dan instrumen pemantau tindakan kelas. Dokumentasi berupa foto dan video digunakan untuk melihat peningkatan konsep diri anak selama proses pembelajaran yang berlangsung.

2. Interpretasi Data

Setelah tindakan selesai dilaksanakan, maka hasil pengamatan berupa lembar hasil observasi dan instrumen penelitian dilanjutkan pada tahap analisis data kuantitatif. Perhitungan statistik ini bertujuan untuk melihat taraf signifikan dan perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator sepakat untuk menetapkan persentase criteria keberhasilan mencapai kenaikan sebesar 71%. Dengan demikian, hipotesis tindakan diterima jika persentase kenaikan antara pra penelitian dan siklus I mencapai lebih dari 71%, jika kurang hipotesis ditolak.

L. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Truthworthiness*) Studi

Kriteria teknik pemeriksaan keterpercayaan (*truthworthiness*) studi yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah *credibility*

(keterpercayaan), *transferability* (keteralihan), *dependability* (ketergantungan), *confirmability* (kepastian).⁸

Pengukuran tingkat keterpercayaan data (*credibility*) berfungsi melaksanakan inkuiri sedemikian rupa sehingga tingkat keterpercayaan penemuannya dapat dicapai dan mempertunjukkan derajat keterpercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataannya ganda yang sedang diteliti. Pengukuran keterpercayaan dilakukan melalui pengamatan terus-menerus (berkelanjutan), melakukan Tanya jawab dengan teman sejawat, membuat bukti-bukti terstruktur (koheren), serta membuat referensi yang memadai.

Transferability merupakan keabsahan data hasil penelitian terhadap kelompok yang diteliti. Tahapan ini dilakukan dengan cara mengoleksi deskripsi data. Selain itu, peneliti juga mengembangkan secara detail deskripsi data setiap konteks yang ditemui untuk membuat keputusan tentang ketidakcocokan dengan konsteks lain yang memungkinkan.

Pada tahapan *dependability* berkenaan dengan keseimbangan data penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan metode *overlapping* yang sama. Artinya dengan proses triangulasi dan mengadakan jejak audit.

⁸ Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h.324

Confirmation berkenaan dengan kenetralan dan objektivitas data penelitian yang dikumpulkan. Teknik pemeriksaan data dilakukan dengan triangulasi dan membuat refleksi data. Setelah melaksanakan tindakan yang telah dilakukan dan memeriksa perkembangan konsep diri anak berdasarkan lembar observasi.

M. Tindak Lanjut / Pengembangan Perencanaan Tindakan

Jika pelaksanaan siklus I pada penelitian ini belum menunjukkan tindakan peningkatan hasil yang optimal, maka dilakukan pengembangan perencanaan tindakan untuk tindakan selanjutnya. Pengembangan perencanaan tindakan ini lebih dikhususkan pada kegiatan peningkatan konsep diri anak, seperti bermain kooperatif untuk meningkatkan konsep diri pada anak usia 5-6 tahun.

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. TK Tunas Wiratama terletak di Jalan Rawamangun Muka Timur No. 35 RT 011/ RW 011, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulo Gadung, Jakarta Timur. TK Tunas Wiratama atau biasa disingkat Tama adalah sekolah yang dinaungi oleh yayasan Tunas Wiratama yang didirikan pada tahun 2013 dengan motto “Sekolah yang Mendengarkan Anak”. Inti dari pendidikan di Tama adalah membimbing anak dengan tetap mengindahkan keunikan dan potensi anak itu sendiri sebagai faktor terpenting.

Bangunan TK Tunas Wiratama dibangun di atas tanah pendiri TK tersebut. Saat ini TK Tunas Wiratama dipimpin oleh Siti Mariam selaku kepala sekolah. TK Tunas Wiratama memiliki 5 orang guru dan 1 pengasuh anak. TK Tunas Wiratama memiliki 45 murid dengan rincian 20 murid berusia 3-4 tahun, 10 murid berusia 4-5 tahun dan 15 anak berusia 5-6 tahun. Proses pembelajaran di TK Tunas Wiratama dilaksanakan setiap hari Senin sampai dengan Jumat, dan dimulai pada pukul 08.00

hingga pukul 11.00 WIB untuk kelompok KB, dan pukul 08.00 sampai pukul 11.30 WIB untuk kelompok TK A dan TK B..

Kelas yang dijadikan subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok TK B2 dengan rentang usia 5-6 tahun yang berjumlah 7 orang anak. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas, peneliti menjadikan 7 anak tersebut sebagai subjek penelitian yang diamati. Guru yang menjadi wali kelas TK B2 dengan kelompok usia 5-6 tahun bernama ibu Roza Alfitri.

TK Tunas Wiratama merupakan sekolah yang menggunakan metode pembelajaran sentra. Sentra yang tersedia terdiri dari sentra persiapan, sentra bermain peran, sentra rancang bangun, sentra seni dan kreativitas, serta sentra bahan alam. Selain itu, TK Tunas Wiratama memiliki area outdoor yang terdiri dari kolam renang dan playground, dimana terdapat berbagai macam alat permainan seperti ayunan, rumah-rumahan, panjat-panjatan, dan perosotan. Setiap harinya TK Tunas Wiratama membuka 1 sentra untuk 1 kelas dengan jumlah sentra yang dibuka empat sentra per hari, yaitu untuk kelas KB, TK A, TK B1 dan TK B2.

Proses pembelajaran di TK Tunas Wiratama dilakukan dengan model sentra, dimana guru sebagai fasilitator dan anak yang menjadi pembelajar aktif. Media pembelajaran yang digunakan beragam sesuai dengan kebutuhan di setiap sentranya. Kegiatan pembelajaran yang

dilakukan pun tidak hanya menulis dan mewarnai, tetapi anak diberikan kegiatan yang berbeda setiap harinya.



Gambar 4.1
Suasana Sentra di TK Tunas Wiratama

1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian siklus I peneliti melakukan pra penelitian terlebih dahulu. Pra penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi dan mengumpulkan data-data anak yang dibutuhkan untuk diteliti melalui observasi secara langsung dan wawancara dengan guru kelas. Pra penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 22 November 2016 sampai dengan 24 November 2016.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas pada pra penelitian, menunjukkan bahwa konsep diri anak-anak kelompok B khususnya kelas B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur belum berkembang dengan optimal. Hal tersebut terlihat

saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan awal ada siswa yang ketika peneliti menanyakan namanya, anak tersebut hanya melirik temannya, sesaat kemudian anak baru menjawab itupun dengan suara yang pelan. Ketika guru bertanya, anak juga terlihat malu dan menjawab dengan suara yang pelan.



Gambar 4.2
Anak menjawab dengan suara yang sangat pelan

Selain itu, peneliti juga melihat ada beberapa siswa yang belum memiliki kepercayaan terhadap kemampuan yang dimiliki. Beberapa anak yang terlihat tidak memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan. Ketika guru menjelaskan kegiatan, anak tersebut masih berada dalam lingkaran, tetapi ketika guru sudah selesai menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan tersebut, anak langsung menarik diri dan tiduran. Saat guru mengajaknya pun anak hanya menjawab tidak mau. Anak juga tidak menyelesaikan

kegiatan yang diberikan dengan baik. Selain itu, anak juga belum mengikuti peraturan yang telah ditetapkan bersama.



Gambar 4.3
Anak tidak memperhatikan saat guru menjelaskan



Gambar 4.4
Anak tidak mengikuti peraturan

Anak-anak di kelompok TK B2 rata-rata belum dapat menjalin komunikasi yang baik, baik itu dengan teman-teman satu kelas, maupun anak-anak di kelas lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di TK Tunas Wiratama, ada beberapa anak yang belum dapat membangun pertemanan satu sama lain. Anak tidak melibatkan

diri ketika temannya bermain. Anak hanya melihat teman-temannya bermain dan ketika peneliti mengajaknya untuk bermain bersama, anak tersebut barulah ikut bermain bersama teman-temannya.



Gambar 4.5
Anak tidak mau mengikuti kegiatan

Pada waktu pra penelitian, peneliti juga menemukan anak-anak yang kurang memiliki sikap hormat dan santun kepada guru. Ada anak yang tidak mendengarkan ketika guru berbicara, tidak mengikuti aturan yang sudah ditetapkan bersama, bahkan sampai melawan guru. Ketika ada anak yang melakukan kesalahan, anak tidak mau meminta maaf dan tidak mau mendengarkan nasehat yang diberikan guru. Anak yang melakukan kesalahan itupun pergi ke pojok sentra dan duduk disana dengan menatap ke arah guru dengan tatapan yang tidak seharusnya.



Gambar 4.6
Anak tidak bersikap hormat pada guru dan menangis karena kesalahannya

Pada saat pra penelitian, peneliti juga menemukan anak yang selalu berkata tidak bisa ketika guru memberikan tugas. Anak harus diajak berkali-kali dan selalu diberikan motivasi bahwa anak bisa melakukannya dan mengikuti semua kegiatan. Setelah itu barulah anak mau mengikuti kegiatan yang diberikan guru. Selain itu, ketika peneliti menanyakan tentang kesukaan anak terhadap penampilan fisiknya, ada beberapa anak yang belum menunjukkan rasa senang pada dirinya. Ada anak yang tidak suka dengan rambut panjangnya dan ada anak yang tidak menyukai keadaan fisiknya.



Gambar 4.7
Anak merasa tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru

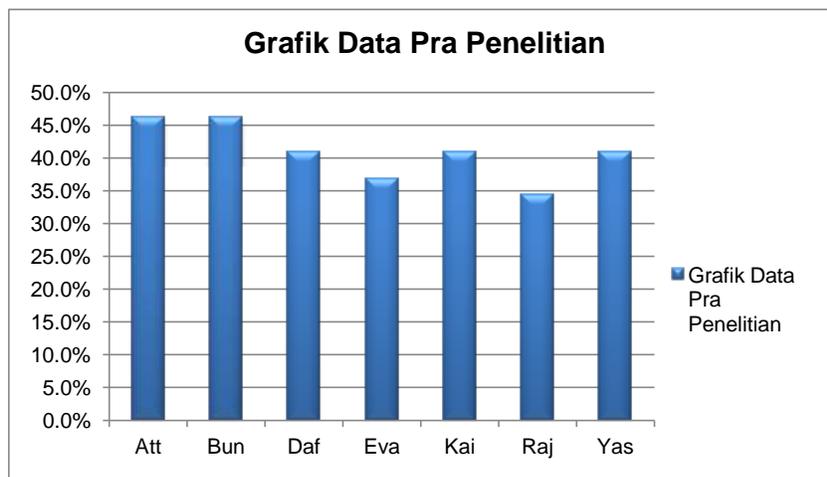
Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan di atas, peneliti menemukan bahwa ada beberapa hal yang membuat anak-anak di kelompok TK B2 tidak memiliki konsep akan dirinya. Pertama, anak-anak kurang mendapatkan stimulus dari orang tua dan guru. Kedua, dalam pembelajaran yang diberikan anak masih kurang mendapatkan pengalaman-pengalaman yang membantunya lebih mengenali dirinya, serta kemampuan-kemampuan yang anak miliki. Ketiga, anak kurang diberikan motivasi dan bimbingan dalam belajar.

Berikut adalah data yang peneliti dapatkan mengenai konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Data berikut adalah data sebelum diberikan tindakan melalui bermain kooperatif.

Tabel 4.1
Data Pra Penelitian
Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Responden	Skor	Prosentase
1	Att	35	46,1%
2	Bun	35	46,1%
3	Daf	31	40,8%
4	Eva	28	36,8%
5	Kai	31	40,8%
6	Raj	25	34,2%
7	Yas	31	40,8%
Jumlah		216	286%
Rata-rata		30,8	41%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui pada pra penelitian diperoleh prosentase data konsep diri anak yaitu, data tertinggi mencapai 46,1% dan terendah 34% dengan rata-rata kelas mencapai 41%. Data tersebut apabila divisualisasikan ke dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8
Grafik Data Konsep Diri Anak Pra Penelitian

Grafik tersebut menunjukkan bahwa konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama masih rendah. Anak-anak masih belum memahami seperti apa dirinya, dan belum mengetahui kelebihan serta kemampuan yang anak miliki. Anak masih membutuhkan stimulasi untuk membantu meningkatkan konsep diri anak.

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas pada pra penelitian mengenai konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur, maka data tersebut dapat dijadikan sebagai dasar untuk dilakukannya penelitian tindakan. Tindakan yang akan peneliti berikan

yaitu melalui bermain kooperatif kepada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Bermain kooperatif merupakan metode belajar dengan bermain, dimana permainan dilakukan secara berkelompok. Bermain kooperatif minimal dilakukan oleh 2 orang anggota dalam satu kelompok. Ciri-ciri bermain kooperatif yaitu adanya tantangan yang harus dihadapi oleh kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bermain kooperatif setiap anak akan terlibat aktif dalam permainan. Permainan ini membutuhkan kerjasama dan kekompakan setiap anggotanya untuk mencapai kemenangan dalam tim.

2. Deskripsi Data Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan selama 6 kali pertemuan terhitung mulai tanggal 25 November sampai dengan 7 Desember 2016. Setiap pertemuan dilakukan selama 50 menit. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai pemberi tindakan. Sedangkan guru kelas dalam penelitian ini berperan sebagai kolaborator yang membantu peneliti dalam menjalankan penelitian. Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti bersama kolaborator melakukan diskusi terkait perencanaan dan tindakan yang akan diberikan pada penelitian tindakan ini.

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan sebagai persiapan dalam melakukan tindakan yang akan diberikan kepada siswa dengan terlebih dahulu didiskusikan bersama kolaborator. Pada siklus I ini peneliti merancang kegiatan pembelajaran dengan bermain kooperatif.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam tindakan yang akan diberikan kepada anak. media yang digunakan meliputi gambar, kartu gambar, lembar kerja, pensil warna, tali rafia, pengukur baju, dan balok.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan, berupa lembar catatan lapangan, catatan wawancara, alat dokumentasi berupa kamera dan video, serta lembar pengamatan *checklist* mengenai peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun dan pemantau tindakan.

b. Tindakan (*Acting*)

Setelah rancangan pembelajaran dan media pembelajaran telah siap, maka pelaksanaan disesuaikan dengan program yang telah dirancang. Tindakan siklus I terdiri dari 6 kali pertemuan, dimana dalam setiap pertemuannya berdurasi 50 menit dengan urutan waktu 10 menit kegiatan awal, 30 menit kegiatan inti, dan 10

menit kegiatan akhir. Berikut jadwal pelaksanaan tindakan yang direncanakan pada siklus I:

Table 4.2
Jadwal Pelaksanaan Siklus I

Pertemuan Ke-	Hari dan Tanggal
1	Jumat, 25 November 2016
2	Senin, 28 November 2016
3	Rabu, 30 November 2016
4	Jumat, 2 Desember 2016
5	Senin, 5 Desember 2016
6	Rabu, 7 Desember 2016

Adapun tindakan pada siklus I yang diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama untuk meningkatkan konsep diri anak adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Tindakan pada Siklus I

Pertemuan Ke-	Hari/tanggal	Kegiatan
1	Jumat, 25 November 2016	a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan b) Peneliti mengkondisikan kelas dan anak serta melakukan apersepsi tentang kegiatan yang

		<p>akan dilakukan</p> <p>c) Peneliti membagikan anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan media kepada masing-masing kelompok</p> <p>d) Anak bermain dalam kelompok (mencocokkan gambar dengan kata)</p> <p>e) Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya</p> <p>f) Anak dan peneliti mengambil pelajaran pada permainan tersebut</p> <p>g) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>
2	Senin, 28 November 2016	<p>a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>b) Peneliti membagikan anak menjadi beberapa kelompok</p> <p>c) Peneliti menjelaskan</p>

		<p>aturan permainan</p> <p>d) Anak bermain dalam kelompok (mencari balok sesuai dengan jumlah yang tepat sesuai aturan permainan)</p> <p>e) Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya</p> <p>f) Guru melakukan evaluasi dengan tanya jawab</p> <p>g) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>
3	Rabu, 30 November 2016	<p>a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>b) Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati</p> <p>c) Peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan</p> <p>d) Setiap pasangan memperhatikan gambaran tubuh</p>

		<p>temannya, setelah itu menuangkannya dalam gambar</p> <p>e) Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak</p> <p>f) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>
4	Jumat, 2 Desember 2016	<p>a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan</p> <p>b) Peneliti menjelaskan aturan permainan</p> <p>c) Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok</p> <p>d) Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (menyelesaikan teka-teki kata yang hilang)</p> <p>e) Peneliti bersama anak membahas hasil pekerjaan teka-teki tersebut</p> <p>f) Peneliti melakukan evaluasi kegiatan</p>

		bersama anak g) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.
5	Senin, 5 Desember 2016	a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan b) Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati c) Peneliti membagi masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak d) Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (melengkapi kolom gambar perbuatan baik dan tidak baik dengan potongan gambar yang disediakan) e) Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya f) Peneliti bersama anak melakukan evaluasi

		kegiatan g) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.
6	Rabu, 7 Desember 2016	a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan b) Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati c) Peneliti membagi anak secara berpasangan d) Anak bermain dalam kelompok (berjalan mengikuti tali) e) Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak f) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.

1. Tindakan Hari ke-1

Tindakan pertama dilakukan pada hari Jumat, 25 November 2016 pada pukul 10.30-11.20 WIB. Tindakan diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Penelitian dihadiri oleh peneliti, kolaborator dan 7 orang anak yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu.

Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan. Peneliti memulai kegiatan dengan mengucapkan salam kepada anak-anak dan bersama-sama melakukan tepuk semangat. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi mengenai kegiatan hari itu. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi (CL.1,p.2,kl.9).



Gambar 4.9
Peneliti Melakukan Apersepsi tentang Bagian Tubuh
(CD1,CL1,P1,K9)

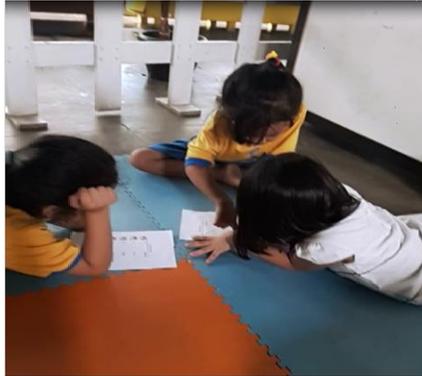
Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu secara berpasang-pasangan. Kemudian peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan. Setelah semua

anak mendapatkan pasangannya, peneliti membagikan lembar kerja kepada masing-masing pasangan. Berikut gambar saat peneliti membagikan lembar kerja(CL.1,p.4,kl.4).



Gambar 4.10
Peneliti membagikan lembar kerja
(CD1,CL1,P4,K4)

Setelah semua kelompok mendapatkan lembar kerja yang harus diselesaikan, anak mulai mengerjakan pekerjaannya bersama dengan pasangannya. Anak-anak dalam kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan dengan saling membantu. Dalam kegiatan tersebut, anak mencocokkan gambar tentang anggota tubuh dengan tulisannya. Ada anak yang belum lancar membaca sehingga temannya yang lain membantunya. Berikut gambar ketika anak mengerjakan bersama dengan saling membantu(CL.1,p.5,kl.5).



Gambar 4.11
Anak mengerjakan bersama pasangannya
(CD1,CL1,P5,K5)

Setelah semua kelompok menyelesaikan lembar kerja yang peneliti berikan, semua kelompok berkumpul dan membuat satu lingkaran. Peneliti bersama anak membahas hasil pekerjaan yang sudah diselesaikan. Setiap anak terlihat antusias saat membahas pekerjaannya. Berikut gambar anak saat membahas hasil pekerjaan bersama dengan pasangan(CL.1,p.6,kl.10).



Gambar4.12
Anak menjelaskan hasil pekerjaannya
(CD1,CL1,P6,K10)

Setelah peneliti bersama anak selesai membahas hasil pekerjaan yang telah diselesaikan oleh masing-masing kelompok, peneliti melakukan evaluasi kegiatan. Pada pertemuan pertama semua kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti kegiatan dengan baik walaupun di awal kegiatan ada beberapa yang mengikutinya dengan tidak bersemangat.

2. Tindakan hari ke-2

Tindakan kedua di siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 28 November 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB pada kelompok TK B2 di TK Tunas wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pertemuan dihadiri oleh peneliti, kolaborator, serta 7 orang anak yang akan diteliti. Sebelum memberikan tindakan, peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media permainan yang akan digunakan pada hari itu.

Sebelum peneliti memulai tindakan, terlebih dahulu kolaborator mengajak anak-anak untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan yang akan peneliti berikan. Setelah anak siap, peneliti memulai kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya, peneliti mulai menjelaskan kegiatan yang akan diberikan pada hari itu. Peneliti

mengeluarkan beberapa kartu gambar sebagai media yang akan digunakan dan menjelaskan aturan permainannya. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan anak yang terkait dengan permainan yang akan dilakukan. Berikut adalah gambar ketika peneliti melakukan apersepsi(CL.2,p.2,kl.11).



Gambar 4.13
Peneliti melakukan apersepsi
(CD2,CL2,P2,K11)

Setelah semua anak memahami aturan permainan, peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok besar. Masing-masing kelompok menentukan 1 orang sebagai penjaga yang akan bertugas memberitahukan anggota kelompok balok apa yang harus diambil, dan anggota lainnya berperan sebagai pemburu. Setelah semua siap, anak-anak memulai permainan dengan semangat. Berikut gambar anak ketika bekerja sama saat bermain dalam kelompok(CL.2,p.3,kl.10).



Gambar 4.14
Anak ketika bekerja sama saat bermain dalam kelompok
(CD2,CL2,P3,K10)

Setelah semua kelompok selesai mengumpulkan balok yang harus dicari, peneliti mengajak anak-anak untuk melihat hasil pekerjaan kelompoknya. Masing-masing kelompok menghitung balok yang telah dikumpulkan dan menyampaikan hasil pekerjaannya. Kemudian peneliti menulis skor yang didapatkan masing-masing kelompok pada papan tulis. Setelah itu, peneliti mengumumkan pemenang pada permainan ini. Kegiatan diakhiri dengan pemberian evaluasi dari peneliti kepada anak. Berikut gambar saat semua kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya (CL.2,p.4,kl.11).



Gambar 4.15
Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya
(CD2,CL2,P4,K11)



Gambar 4.16
Peneliti melakukan evaluasi kegiatan
(CD2,CL2,P4,K11)

Setelah semua kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya dan telah diketahui kelompok mana yang menjadi pemenang, peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti menjelaskan kepada anak bahwa kerja sama dan kekompakan dalam tim sangat dibutuhkan untuk mencapai kemenangan tim. Pada pertemuan kedua, kegiatan bermain yang

diberikan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang telah direncanakan. Semua anak mengikuti kegiatan dengan sangat baik.

3. Tindakan hari ke-3

Tindakan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 30 November 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu bersama kolaborator mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tindakan ketiga ini peneliti memberikan permainan dimana anak akan dibagi secara berpasangan. Kemudian masing-masing anak menggambar temannya. Media yang peneliti siapkan berupa lembar kerja, spidol dan gambar orang.

Sebelum kegiatan dimulai, terlebih dahulu guru menyiapkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan yang dirancang oleh peneliti. Setelah anak siap, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama membuat lingkaran. Setelah itu, peneliti melakukan apersepsi mengenai anggota badan manusia dan penampilan fisik seseorang. Pada kegiatan apersepsi ini peneliti menggunakan media gambar anak laki-laki dan perempuan sebagai contoh yang diberikan kepada anak tentang penampilan fisik. Berikut adalah gambar peneliti ketika apersepsi (CL.3,p.3,kl.6).

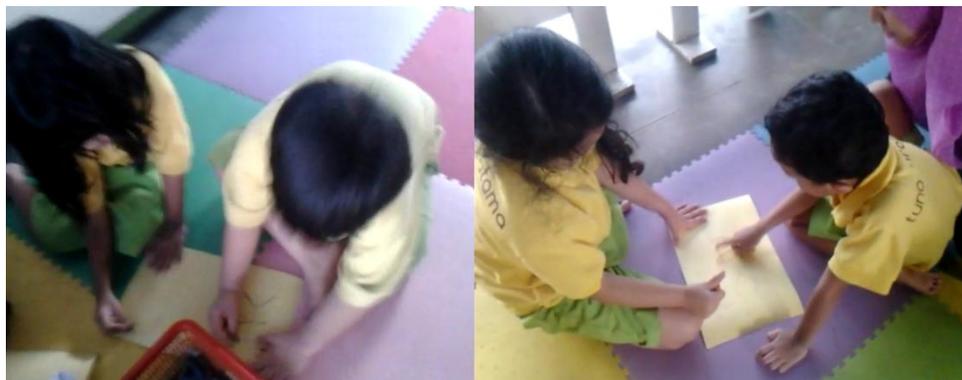


Gambar 4.17
Peneliti melakukan apersepsi
(CD3,CL3,P3,K6)

Setelah itu, peneliti memberikan contoh dengan membuat gambar kolaborator yang mendampingi peneliti. Peneliti mengajak anak untuk memperhatikan kolaborator dan menyampaikan apa yang anak lihat. Kemudian peneliti menuangkan apa yang dilihat dari kolaborator pada sebuah gambar. Setelah itu, anak-anak dalam kelompok saling melihat pasangannya dan mulai membuat gambaran dari pasangannya tersebut. Berikut gambar saat anak-anak menggambar pasangannya (CL.3,p.4,kl.10).



Gambar 4.18
Peneliti memberikan contoh cara menggambar orang
(CD3,CL3,P4,K10)



Gambar 4.19
Anak menggambar bersama pasangannya
(CD3,CL3,P4,K10)

Setelah anak-anak selesai menggambar, peneliti mengajak anak untuk menceritakan gambar tentang pasangannya yang telah dibuat. Masing-masing anak maju dan menceritakan gambar tentang teman tersebut. Berikut gambar ketika anak maju untuk menceritakan gambar (CL.3,p.5,kl.8).



Gambar 4.20
Anak menceritakan hasil pekerjaannya
(CD3,CL3,P5,K8)

Setelah semua anak selesai menceritakan gambar yang telah dibuat, peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai penampilan fisik seseorang. Setelah itu peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Pada pertemuan ketiga, kegiatan berjalan sengan lancar. Semua anak mengikuti kegiatan dengan baik.

4. Tindakan hari ke-4

Tindakan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum tindakan diberikan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan.

Kegiatan pada pertemuan keempat ini diawali dengan tepuk semangat yang dilakukan peneliti dan anak-anak. Setelah anak-anak siap mengikuti kegiatan, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Sebelumnya, peneliti memperlihatkan satu lembar kertas yang berisi teka-teki yang akan diselesaikan oleh anak. Dengan kertas tersebut peneliti menjelaskan aturan dalam permainan tersebut. Berikut gambar ketika peneliti menjelaskan aturan permainan (CL.4,p.3,kl.7).



Gambar 4.21
Peneliti menjelaskan kegiatan
(CD4,CL4,P3,K7)

Setelah menjelaskan aturan permainan, peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 2 orang anak. Setelah dibagikan kelompok, anak-anak mulai mengerjakan teka-teki tersebut bersama dengan

pasangannya. Berikut gambar ketika anak-anak mengerjakan teka-teki(CL.4,p.4,kl.5).



Gambar 4.22
Anak mengerjakan bersama-sama
(CD4,CL4,P4,K5)

Setelah semua kelompok menyelesaikan teka-teki, peneliti mengajak anak-anak untuk membahas bersama-sama teka-teki tersebut. Setiap kelompok memeriksa hasil pekerjaannya. Kemudian, peneliti bersama anak menghitung jumlah teka-teki yang berhasil dipecahkan. Setelah setiap kelompok mendapatkan jumlah nilai yang didapat, peneliti mengumumkan kelompok yang menjadi pemenang pada kegiatan tersebut. Berikut kegiatan ketika peneliti bersama anak membahas teka-teki yang telah diselesaikan. Masing-masing kelompok mengetahui skor yang didapatkan(CL.4,p.5,kl.5).



Gambar 4.23
Peneliti bersama anak membahas teka-teki bersama
(CD4,CL4,P5,K5)

Setelah diketahui pemenangnya, peneliti memberikan evaluasi terhadap permainan yang telah dilakukan. Pada pertemuan keempat ini, kegiatan yang telah dirancang berjalan dengan lancar. Semua anak terlihat senang mengikuti permainan yang diberikan peneliti. Selain itu, interaksi yang terjalin antar siswa pun terlihat cukup baik.

5. Tindakan hari ke-5

Pertemuan kelima ini dilaksanakan pada hari Senin, 5 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB di kelompok TK B2 TK Tunas Wiratama, Rawamangu, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan pada kegiatan tersebut. Pada pertemuan ini dihadiri oleh peneliti, kolaborator dan anak-anak yang

akan diteliti. Kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan diberikan peneliti.

Setelah semua anak siap mengikuti kegiatan, peneliti memulai dengan mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran dan melakukan tepuk semangat bersama-sama. Kemudian peneliti melakukan apersepsi yaitu mengenai perbuatan baik dan tidak baik. Peneliti menunjukkan beberapa gambar kepada anak tentang perbuatan baik dan tidak baik. Berikut adalah gambar ketika peneliti melakukan apersepsi(CL.5,p.2,kl.7).



Gambar 4.24
Peneliti menjelaskan aturan permainan
(CD5,CL5,P2,K7)

Setelah memberikan penjelasan mengenai perbuatan baik dan tidak baik, peneliti menerangkan aturan permainan kepada anak. Kemudian peneliti membagi anak menjadi beberapa kelompok. Peneliti membagikan gambar-gambar tentang perbuatan

baik dan tidak baik kepada masing-masing kelompok. Selanjutnya, masing-masing kelompok mulai mengerjakan kegiatan tersebut dengan bekerja sama. Berikut gambar saat anak mengerjakan kegiatan bersama dengan kelompoknya (CL.5,p.3,kl.4).



Gambar 4.25
Anak mengerjakan bersama-sama
(CD5,CL5,P3,K4)

Setelah semua kelompok menyelesaikan pekerjaan bersama, peneliti mengajak anak-anak untuk membahas hasil pekerjaan bersama. Peneliti memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak dan mengajak anak untuk melakukan hal-hal baik seperti pada gambar tersebut. Pada pertemuan kelima ini, kegiatan bermain berjalan dengan lancar. Semua anak mengikuti kegiatan dengan baik. Kerja sama yang terjadi sudah terlihat lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Anak-anak sudah lebih baik dalam

berkomunikasi dalam kelompok, walaupun masih ada anak yang belum dalam bekerja sama dalam kelompok.

6. Tindakan hari ke-6

Tindakan keenam dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB di kelompok TK B2 tk Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum tindakan diberikan, peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan. Kegiatan ini diawali dengan terlebih dahulu peneliti bersama kolaborator mengajak anak untuk duduk bersama dan mengikuti kegiatan.

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan mengenai kegiatan dan aturan permainan oleh peneliti kepada anak. Sebelumnya, peneliti memperlihatkan kepada anak lintasan yang telah dibuat. Lintasan tersebut dibuat untuk permainan yang akan dilakukan. Setelah semua anak memahami aturan permainan, peneliti membagi anak menjadi perpasang-pasangan. Berikut gambar saat peneliti menjelaskan kegiatan (CL.6,p.2,kl.8).



Gambar 4.26
Peneliti menjelaskan aturan permainan
(CD6,CL6,P2,K8)

Setelah itu, peneliti menentukan urutan permainan. Selanjutnya, anak-anak mulai bermain bersama pasangannya melewati lintasan tersebut dengan mata tertutup. Masing-masing kelompok mengikuti kegiatan sesuai dengan urutan permainan. Berikut gambar saat anak bermain bersama pasangannya (CL.6,p.3,kl.8).



Gambar 4.27
Anak-anak bermain bersama
(CD6,CL6,P3,K8)

Setelah semua kelompok selesai bermain, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama dan melihat skor yang didapatkan masing-masing kelompok. Kemudian peneliti mengumumkan pemenang pada kegiatan tersebut. Lalu peneliti bersama anak berdiskusi mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan bagaimana kelompok dalam memenangkan sebuah permainan. Masing-masing anak menjawab ketika guru bertanya. Berikut gambar ketika peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan (CL.6,p.4,kl.5).



Gambar 4.28
Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan
(CD6,CL6,P4,K5)

Setelah semua anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan, peneliti melakukan evaluasi terhadap kegiatan tersebut. Pada pertemuan keenam, semua kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti

permainan dengan baik. Pada pertemuan ini, anak-anak sudah siap untuk dipasangkan dengan siapa saja tanpa ada yang mengeluh.

c. Observasi (*Observing*)

Selama pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya setiap kegiatan. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat tindakan atau respon yang didapatkan anak selama berinteraksi dengan teman sebayanya. Pengamatan dilakukan dengan panduan instrumen. Selain itu, peneliti juga menggunakan alat bantu dokumentasi lainnya berupa foto kegiatan. Peneliti bersama kolaborator melakukan analisis dalam proses pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Pengamatan Hari ke-1

Tindakan pertama dilakukan pada hari Jumat, 25 November 2016 dimulai pukul 10.30 sampai dengan 11.20 WIB. Tindakan diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada hari ini, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan terlebih dahulu. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan. Kolaborator mengajak anak-anak untuk fokus mengikuti kegiatan peneliti. Peneliti memulai kegiatan dengan mengucapkan

salam kepada anak-anak. Sebagian anak menjawab dengan semangat, anak lainnya menjawab dengan suara yang pelan. Setelah itu, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat.

Selanjutnya peneliti melakukan apersepsi. Apersepsi yang dilakukan mengenai bagian-bagian tubuh manusia. Peneliti menjelaskan bahwa permainan akan dilakukan secara berpasang-pasangan dan saling bekerja sama. Kemudian peneliti mengeluarkan kertas yang berisi gambar-gambar bagian tubuh. Peneliti memperlihatkan gambar tersebut dan bertanya kepada anak-anak tentang gambar apa saja yang ada disana. Peneliti bertanya ini namanya apa sambil menunjuk gambar mulut. Att, dan Kai menjawab "Mulut" dengan suara yang kencang. Bun menjawab tetapi tidak terdengar suaranya. Sedangkan Raj dan Daf tidak memberikan respo. Lalu peneliti menunjuk gambar mata. Att, Kai dan Raj menjawab mata. Daf tidak ikut bergabung dengan yang lainnya. Kemudian peneliti menunjuk masing-masing gambar dan anak menyebutkan gambar tersebut. Pada saat anak yang lain menjawab apa yang ditunjuk oleh peneliti, Daf diam-diam menjauh dan keluar dari lingkaran. Daf bergabung kembali setelah ditegur oleh guru. Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk mengeja tulisan yang ada mengenai nama-nama bagian tubuh.

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu, serta aturan permainan yang harus diikuti. Peneliti membagi anak secara berpasangan. Saat peneliti mengelompokkan anak, tidak ada yang mau bersama Daf. Kai, Att dan Bun berkata bahwa Daf suka mengganggu temannya. Setelah itu peneliti mengelompokkan Daf bersama Raj. Anak mulai mengerjakan pekerjaannya bersama dengan pasangannya. Anak-anak dalam kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan dengan saling memberikan pendapatnya. Dalam kegiatan tersebut, anak mencocokkan gambar tentang anggota tubuh dengan tulisan. Melalui pengamatan, Kai yang belum lancar membaca dibantu oleh Bun untuk mengeja huruf. Daf dan Raj terlihat tidak mau saling membantu.

Pasangan Raj dan Daf mengerjakan sendiri-sendiri. Keduanya belum bisa membaca dengan lancar, bahkan Raj belum mengenal semua huruf. Peneliti menghampiri Raj dan membantunya membaca. Peneliti juga bertanya kepada Raj mengenai fungsi dari bagian-bagian tubuh tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti, semua anak terlihat sudah mengetahui bagian-bagian tubuh serta fungsinya. Walaupun masih ada beberapa anak ketika ditanya tentang dahi, kelopak mata, anak belum mengetahuinya. Interaksi yang terjadi masih belum lancar. Raj dan Daf tidak saling bekerja sama dalam mengerjakannya.

Semua kelompok sudah menyelesaikan lembar kerja yang peneliti berikan, semua kelompok berkumpul dan membuat satu lingkaran. Peneliti bersama anak membahas hasil pekerjaan yang sudah diselesaikan. Setiap anak terlihat antusias membahas masih pekerjaannya(CL.1,p.6,kl.10).



Gambar 4.29
Anak tidak memperhatikan guru
(CD1,CL1,P6,K10)

2. Pengamatan Hari ke-2

Tindakan kedua dilakukan pada hari Senin, 28 November 2016 dimulai pukul 10.30 sampai dengan 11.20 WIB. Tindakan diberikan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada hari ini, sebelum memulai kegiatan peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan. Setelah anak-anak siap mengikuti kegiatan, peneliti memulai kegiatan dengan mengucapkan salam kepada anak-anak. Sebagian anak menjawab dengan semangat, anak lainnya menjawab dengan suara yang pelan.

Setelah itu, peneliti mengajak anak-anak untuk melakukan tepuk semangat.

Peneliti mengeluarkan beberapa kartu dengan gambar balok dan angka yang akan digunakan dalam kegiatan. Peneliti melakukan tanya jawab kepada anak mengenai apa saja yang ada di kartu gambar tersebut. Peneliti menunjukkan kartu dengan gambar balok segiempat berwarna kuning. Att menjawab gambar kotak. Bun dan Kai ikut menjawab kotak. Raj dan Yas tidak memberikan respon. Kemudian peneliti menjelaskan aturan permainannya. Setelah semua anak paham dengan aturan permainan, peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok. Setiap kelompok menentukan siapa saja yang akan menjadi penjaga dan siapa yang menjadi pemburu. Ketika semua kelompok sudah siap, anak-anak mulai berburu untuk menemukan balok sesuai dengan gambar.

Saat permainan berlangsung, Att, Kai dan Daf bermain dengan tidak teratur, terlihat beberapa kali Daf mengambil balok yang sudah Kai ambil sehingga jumlahnya tidak sesuai dengan gambar. Att terlihat tidak sabar ketika Daf dan Kai belum mengambil balok. Att beberapa kali berbicara dengan nada tinggi kepada Daf, karena Daf tidak mendengarkan Att. Kai dan Daf berebut ketika ingin mengambil balok, Att mengatakan kepada Kai dan Daf untuk tidak rebutan. Sedangkan

Yas dan Bun memperlihatkan kerja sama yang cukup baik. Yas menginstruksikan kepada Bun untuk mengambil balok, dan Bun mengambilnya dengan tenang tidak terburu-buru.

Setelah semua kelompok selesai mengumpulkan balok, peneliti mengajak semua anak untuk melihat dan menghitung hasil kerjanya apakah sesuai dengan gambar atau tidak. Peneliti menyebutkan balok dan angkanya, kemudian anak-anak memeriksa hasil pekerjaan kelompok mereka. Peneliti menulis skor yang didapat masing-masing kelompok pada papan tulis. Setelah selesai menghitung skor, peneliti mengumumkan pemenang pada permainan Ayo cari Aku ini. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak “mengapa kelompok Bun, Raj dan Yas bisa menang?. Bun hanya diam. Yas menjawab “bekerja sama”. Att menjawab “karena aku, Kai dan Daf tidak fokus bekerja”. Lalu peneliti bertanya kepada Kai “mengapa Kai tidak fokus bermain?”. Kai hanya tersenyum kemudian berlarian di dalam sentra. Setelah itu peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa dalam bermain dibutuhkan kerja sama yang baik, harus saling tolong-menolong, mengikuti aturan permainan, mengikuti instruksi yang diberikan guru, serta menghargai teman

Berdasarkan pengamatan peneliti, komunikasi dan kerja sama anak masih kurang. Ada anak yang belum memahami bahwa dirinya

merupakan bagian dari kelompok. Sebagian anak sudah terlihat lebih aktif ketika peneliti bertanya. Dalam kegiatan ini juga terlihat anak belum bisa menempatkan emosinya ketika mengalami suatu kekalahan.(CL.2,p.4,kl.11).



Gambar 4.30
Anak keluar sentra dan meninggalkan kelompoknya
(CD2,CL2,P4,K11)

3. Pengamatan Hari ke-3

Tindakan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 30 November 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang peneliti siapkan berupa lembar kerja, spidol dan gambar orang.

Sebelum kegiatan dimulai, terlebih dahulu guru menyiapkan anak-anak untuk mengikuti kegiatan yang telah dirancang oleh peneliti.

Setelah anak siap, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama membuat lingkaran. Setelah itu, peneliti melakukan apersepsi mengenai anggota badan manusia dan penampilan fisik seseorang. Pada kegiatan apersepsi ini peneliti menggunakan media gambar anak laki-laki dan perempuan sebagai contoh yang diberikan kepada anak tentang penampilan fisik. Peneliti memperlihatkan kedua gambar tersebut. Peneliti mengajak anak-anak untuk mengamati gambar dan menjelaskan apa saja yang ada di gambar tersebut. Daf berkata, “yang ini rambutnya pendek (sambil menunjuk gambar anak laki-laki), yang ini rambutnya panjang (sambil menunjuk gambar anak perempuan)”. Att berkata, “kalau perempuan memakai rok”. Bun dan Raj tidak memberikan respon. Peneliti bertanya kepada anak mengenai perbedaan antara anak laki-laki dengan anak perempuan. Daf menjawab “anak perempuan pakai rok dan laki-laki celana”. Att menjawab “kalau perempuan rambutnya panjang, laki-laki botak”. Bun menjawab “pakai anting”. Ketika peneliti bertanya pada Raj, Raj menundukkan kepala. Kemudian peneliti menjelaskan kepada anak perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan.

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Sebelum melakukan kegiatan, peneliti menjelaskan peraturan permainannya. Sebelum permainan

menggambar teman dimulai, peneliti memberikan contoh bagaimana caranya membuat gambar orang. Peneliti memanggil Bunga untuk dijadikan sebagai objek pengamatan. Peneliti mengajak anak-anak lainnya untuk mengamati Bunga, mulai dari mata, hidung, bibir, rambut dan lainnya. Setelah itu peneliti membuat contoh dengan menggambar kolaborator. Peneliti mengajak anak untuk mengamati kolaborator. Kemudian peneliti menggambar kolaborator seperti yang terlihat.

Setelah memahami aturan permainannya, anak-anak mulai menggambar temannya. Setelah semua anak selesai membuat gambar temannya, peneliti mengajak setiap anak untuk menceritakan gambar yang telah dibuatnya. Yang pertama maju adalah Bun. Bun menceritakan gambar Daf yang dibuatnya dengan malu-malu, sehingga peneliti membantunya untuk menceritakannya. Kemudian peneliti mengajak Daf untuk menceritakan gambar tentang Bun. Daf terlihat belum mengerti bagaimana aturan permainan. Peneliti mengajak Daf untuk melihat kembali Bun dan memperhatikan. Peneliti melihat gambar Raj dan bertanya “rambut Att mana, Raj?”. Raj tidak merespon. Raj berkata kepada peneliti “ka, Raj ga bisa”. Peneliti menjawab “Raj pasti bisa. Ayo coba dulu. Kita lihat dulu Att seperti apa”. Raj menjawab “keriting”. Lalu Raj membuat gambar bentuk rambut Att yang keriting. Peneliti melihat gambar Att, kemudian peneliti bertanya “kenapa kaki

Raj banyak sekali?”. Att menjawab dengan tersenyum. Setelah itu peneliti mengajak Att untuk menjelaskan gambar tentang Raj. Saat Peneliti menanyakan kepada Att “memangnya Raj tidak punya rambut?”. Att menjawab, “tidak, botak”. Kemudian peneliti mengajak Att untuk melihat kembali bagaimana rambut yang dimiliki Raj. Att pun menggambar kembali rambut Raj. Setelah itu peneliti menanyakan kepada Att, “coba kita lihat, berapa kaki yang dimiliki Raj”. Att tersenyum dan menghitung kaki Raj, kemudian menjawab, “2”. Peneliti pun bertanya mengapa Att menggambar kaki Raj sebanyak 4. Att menjawab “aku lupa” sambil tertawa.

Berdasarkan pengamatan peneliti, Att, Bun, Raj, dan Daf belum mengetahui perbandingan antara anak laki-laki dan perempuan. Subjek yang diteliti sudah mampu menjawab perbedaan dari laki-laki dan perempuan, namun yang diketahui anak masih sebatas laki-laki memakai celana, perempuan memakai rok. Beberapa anak juga masih kebingungan saat mendeskripsikan penampilan fisik temannya. Subjek yang diteliti juga belum menunjukkan sikap mampu mengerjakan tugas secara mandiri (CL.3,p.7,kl.6).



Gambar 4.31
Anak membuat gambar temannya
(CD3,CL3,P7,K6)

4. Pengamatan Hari ke- 4

Tindakan keempat dilaksanakan pada hari Jumat, 2 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum tindakan diberikan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan. Pada pertemuan ini peneliti mempersiapkan permainan berupa teka-teki yang diberi nama “Legkapi Aku”. Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar anak, tolong-menolong, serta mengenalkan sifat-sifat yang baik kepada anak.

Kegiatan pada pertemuan keempat ini diawali dengan salam oleh peneliti, peneliti mengucapkan “selamat pagi”. Anak-anak tidak ada yang menjawab. Kemudian peneliti mengulang kembali dan bertanya

kepada anak “jawabnya apa?”. Kai menjawab “selamat malam”. Raj tidak mengitu kegiatan dan tiduran di dekat teman-temannya. Kemudian peneliti mengajak anak untuk tepuk semangat. Anak-anak tepuk semangat dengan tidak bersemangat. Peneliti mengajak kembali anak-anak untuk tepuk semangat tetapi harus dengan semangat. Anak-anak melakukan kembali tepuk semangat. Peneliti bertanya sambil bernyanyi, “siapa tau sekarang hari apa”. Bun mengacungkan tangan dan menjawab “Jum’at”. Peneliti melanjutkan nyanyian “kemarin hari apa”. Anak-anak menjawab “kamis”. Peneliti, “besok hari apa”. Anak-anak, “sabtu”. Kai berkata “asik besok libur”. Peneliti mengajak anak untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan.

Setelah anak-anak siap mengikuti kegiatan, peneliti menjelaskan kegiatan dan peraturan permainan yang akan diikuti. Sebelumnya, peneliti memperlihatkan satu lembar kertas yang berisi teka-teki yang akan diselesaikan oleh anak. Raj terlihat tidak tertarik dan tiduran sambil memainkan jari. Peneliti mengajak Raj untuk bergabung. Raj tidak memberikan respon. Peneliti menjelaskan kembali kepada anak-anak mengenai aturan permainan. Peneliti menjelaskan kelompok yang paling banyak menyelesaikan teka-teki adalah kelompok yang menang dan akan mendapatkan bintang.

Kemudian peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan. Kai dan Bun bermain bersama dengan membaca bersama-sama. Raj dan Yas terlihat bermain sendiri-sendiri. Peneliti meminta kepada Yas untuk membaca bersama Raj karena Raj belum bisa membaca. Kai dan Bun saling membantu memecahkan teka-teki. Bun membantu Kai membaca.

Setelah menyelesaikan teka-teki, peneliti mengajak anak-anak untuk membaca bersama dan membahas teka-teki tersebut. Peneliti bersama anak memeriksa hasil kerja setiap kelompok. Peneliti bersama anak menghitung jumlah yang didapatkan setiap kelompok pada permainan tersebut. Setelah mengetahui skor yang didapat masing-masing kelompok, peneliti mengumumkan pemenang pada permainan tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan kepada anak bahwa kita harus saling menyayangi, tolong menolong, dan sifat-sifat baik lainnya yang ada di teka-teki tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pemahaman terhadap sikap-sikap terpuji sudah cukup baik. Ketika peneliti bertanya mengenai contoh sikap yang baik, anak-anak dapat menjawabnya (CL.4,p.5,kl.5).



Gambar 4.32
Anak-anak mengerjakan bersama-sama
(CD4,CL4,P5,K5)

5. Pengamatan Hari ke-5

Tindakan kelima dilaksanakan pada hari Senin, 5 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum tindakan diberikan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan. Pada pertemuan ini peneliti mempersiapkan permainan berupa kuis, dimana dalam kuis ini anak harus menebak gambar-gambar dari perbuatan baik dan tidak baik. Kemudian gambar ditempel pada papan perbuatan baik dan tidak baik.

Sebelum kegiatan dimulai, kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan yang akan diberikan peneliti. Setelah semua anak siap mengikuti kegiatan, peneliti memulai dengan mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran dan melakukan tepuk semangat

bersama-sama. Peneliti meminta satu anak untuk memimpinya. Att mengacungkan tangan dan memimpin tepuk semangat. Kemudian peneliti melakukan apersepsi yaitu mengenai perbuatan baik dan tidak baik. Peneliti menunjukkan potongan-potongan gambar yang berisi gambar sikap yang baik dan gambar sikap yang tidak baik. Peneliti memperlihatkan kartu bergambar anak yang sedang bermain bersama, lalu bertanya kepada anak tentang gambar tersebut. Att dan Kai menjawab “bermain bersama ka”. Bun menjawab namun dengan suara yang pelan. Daf hanya memperhatikan. Peneliti memberikan penjelasan dari gambar tersebut. Peneliti berkata “kita harus berteman dengan siapapun, tidak boleh memilih-milih untuk berteman dengan siapa, tidak mau berteman dengan siapa, itu tidak baik”.

Setelah selesai melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan aturan permainan. Att, Kai dan Bun memperhatikan ketika peneliti menjelaskan. Daf tidak mendengarkan peneliti saat sedang menjelaskan. Kemudian peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok. Anak-anak bermain dalam kelompok. Setelah selesai peneliti bersama anak membahas masing-masing gambar. Anak-anak memahami mana sikap yang harus dimiliki dan yang tidak.

Pada pemberian tindakan ke-5 ini, permainan yang dilakukan mengajarkan anak tentang sikap-sikap yang harus dilakukan dan yang

tidak boleh dilakukan. Berdasarkan pengamatan, kerja sama yang terjadi sudah terlihat lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Anak-anak sudah lebih baik dalam berkomunikasi dalam kelompok, walaupun masih ada anak yang belum dapat bekerja sama dalam kelompok(CL.5,p.3,kl.4)



Gambar 4.33
Anak belum menunjukkan sikap pertemanan
(CD5,CL5,P3,K4)

6. Pengamatan Hari ke-6

Tindakan keenam dilaksanakan pada hari Rabu, 7 Desember 2016 pukul 10.30 – 11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum tindakan diberikan, peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam permainan. Kegiatan ini diawali dengan terlebih dahulu peneliti bersama kolaborator mengajak anak untuk duduk bersama dan mengikuti kegiatan. Peneliti mengajak anak untuk melakukan tepuk

semangat. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi mengenai permainan hari itu. Daf dan Eva tidak duduk dengan baik. Anak-anak yang lain menjadi kurang fokus dan memperhatikan Daf dan Eva. Kemudian peneliti mengucapkan terima kasih kepada anak karena sudah membantu membuat lintasan

Kegiatan ini diawali dengan penjelasan mengenai permainan berjalan sambil percaya. Sebelumnya, peneliti memperlihatkan kepada anak lintasan yang telah dibuat. Lintasan tersebut dibuat untuk permainan yang akan dilakukan. Lalu peneliti menjelaskan aturan permainan. Anak-anak mendengarkan peraturan permainan. Daf dan Eva keluar sentra karena mendengar suara berisik dari luar sentra. Sementara anak yang lain tetap di dalam sentra. Peneliti mengajak Eva dan Daf untuk bergabung kembali, Eva pun masuk, diikuti Daf. Peneliti memberikan contoh bagaimana cara bermain. Daf dan Eva mencoba permainannya tanpa diizinkan. Setelah semua anak memahami aturan permainan, peneliti membagi anak menjadi berpasang-pasangan.

Peneliti menentukan urutan permainan. Anak-anak mulai bermain bersama pasangannya. Daf dan Eva yang pertama bermain. Daf dan Eva sampai pada garis finish. Daf berteriak "yes menang, yes menang". Kemudian dilanjutkan Bun dan Kai. Bun dan Kai keluar garis pada nomer 3. Selanjutnya giliran Bun dan Yas bermain.

Setelah selesai bermain, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama melakukan evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan. Mulanya peneliti memberitahukan pemenangnya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan bahwa kerja sama dengan teman itu penting. Setelah selesai melakukan evaluasi kegiatan bersama anak-anak, kegiatan dilanjutkan dengan bermain lego bersama-sama. Semua anak-anak bersama membuat lego yang tinggi.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada pertemuan ini terlihat masing-masing anak sudah mulai terjalin kerja sama. Anak sudah siap untuk dipasangkan dengan siapa saja tanpa memilih. Akan tetapi, masih ada beberapa anak yang sulit diatur, tidak mendengarkan instruksi guru dan masih malu saat guru bertanya (CL.6,p.4,kl.5).



Gambar 4.34
Anak-anak bermain bersama pasangannya
(CD6,CL6,P4,K5)

d. Refleksi (*Reflecting*)

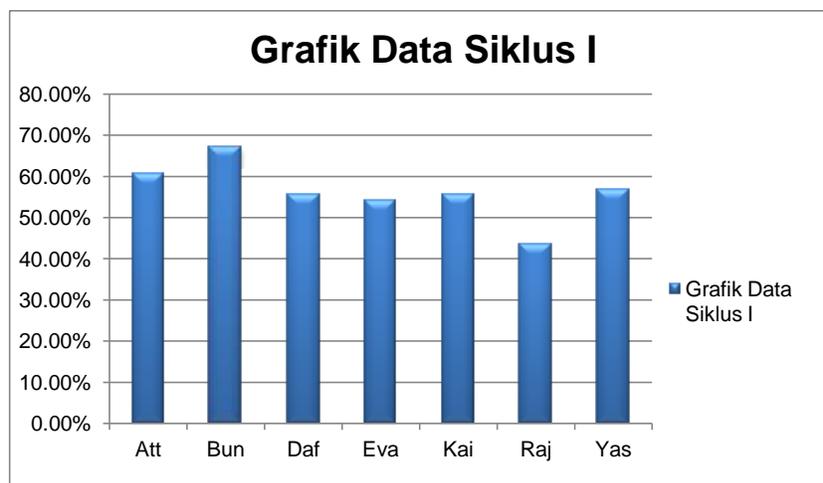
Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi pada setiap akhir pertemuan. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tindakan yang diberikan tepat serta melihat sejauh mana dampak yang dihasilkan dari pemberian tindakan terhadap konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Pada akhir siklus I, peneliti bersama kolaborator melakukan perhitungan terhadap hasil observasi konsep diri anak dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dibuat. Berikut data hasil observasi setelah diberikan tindakan pada siklus I, data disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Data Penelitian Tindakan Siklus I
Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Responden	Skor	Prosentase
1	Att	46	60,5%
2	Bun	51	67,1%
3	Daf	45	55,3%
4	Eva	41	53,9%
5	Kai	42	55,3%
6	Raj	33	43,4%
7	Yas	43	56,6%
Jumlah		301	396,1%
Rata-rata		43	56,6%

Pada siklus I diperoleh prosentase data konsep diri anak usia 5-6 tahun, bahwa data tertinggi mencapai 67,1% dan data terendah sebesar 43% dengan rata-rata kelas mencapai 56,6%. Hasil tersebut apabila divisualisasikan ke dalam bentuk grafik, maka hasilnya seperti di bawah ini:



Gambar 4.35

Grafik Data Konsep Diri Anak Siklus I

Hasil observasi yang dilakukan saat pra penelitian pada Tabel 4.1 diperoleh konsep diri anak usia 5-6 tahun sebesar 41%. Berdasarkan hasil observasi siklus I pada tabel 4.4 diketahui bahwa prosentase konsep diri anak menjadi 56,6%. Hal tersebut menandakan bahwa

pada siklus I terjadi peningkatan prosentase sebesar 15,6% dengan rata-rata skor 43.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I, peneliti bersama kolaborator menemukan bahwa konsep diri anak usia 5-6 tahun sudah mulai berkembang dengan diberikan kegiatan melalui bermain kooperatif. Melalui bermain kooperatif, anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan temannya untuk bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan dalam setiap kegiatan. Hal tersebut membantu anak dalam meningkatkan konsep dirinya. Anak yang biasanya bermain hanya dengan satu anak, setelah diberi tindakan anak mulai dapat berkomunikasi dengan anak lainnya walau masih terlihat belum lancar. Anak juga belajar bagaimana menyesuaikan diri dengan anggota kelompoknya. Berdasarkan pengamatan, ada beberapa anak yang sudah terlihat mampu menyesuaikan diri dalam kelompoknya.

Sebelum diberi tindakan, ada beberapa anak yang belum berani untuk menunjukkan dirinya, dan setelah diberi tindakan anak-anak mulai berani menunjukkan bahwa anak dapat melakukannya. Peningkatan tersebut didapatkan anak melalui penilaian dari temannya atas diri anak tersebut, sehingga membuat menjadi lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya. Dalam bermain kooperatif, anak dituntut untuk dapat menghargai perasaan orang lain. Kelompok TK B2

sebelum diberi tindakan, bagian besar anaknya memiliki ego yang tinggi. Setelah diberi tindakan anak-anak mulai memiliki rasa menghargai teman, berbagi, dan saling tolong-menolong. Di dalam permainan sebagian anak mengikuti peraturan permainan dengan baik.

Data yang ditampilkan pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa prosentase konsep diri anak pada siklus I mengalami peningkatan dengan diberikannya tindakan. Namun, hasil tersebut belum mencapai ketercapaian prosentase yang disepakati peneliti dengan kolaborator, yaitu mencapai 71%. Peneliti melakukan analisis terhadap tindakan yang telah diberikan pada siklus I yang menyebabkan belum tercapainya prosentase kenaikan yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, ada beberapa indikator yang belum tercapai dengan maksimal, antara lain dalam berteman dan memilih kelompok, seringkali anak masih memilih siapa yang akan dikelompokkan dengannya. Hal itu menunjukkan bahwa anak masih belum mampu membangun pertemanan satu sama lain. Selain itu, anak-anak terlihat belum dapat mengungkapkan apa yang dirasakan pada waktu yang sesuai. Ada beberapa anak yang belum dapat menempatkan perasaan marah dan kecewa pada waktu yang tepat. Dalam bermain bersama-sama juga masih perlu ditingkatkan. Dalam beberapa kegiatan terlihat anak-anak yang masih bekerja sendiri,

walaupun di beberapa anak sudah terlihat peningkatan yang cukup baik. Selain itu, anak juga belum mendengarkan instruksi guru dengan baik, sehingga sikap-sikap positif pada anak masih harus ditingkatkan.

Peneliti menemukan bahwa ketidaktercapaian tersebut disebabkan karena adanya kegiatan dan media yang kurang bervariasi. Ada beberapa kegiatan yang terlihat kurang menarik perhatian anak, sehingga anak tidak bersemangat mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator merasa perlu melakukan perbaikan agar terjadi peningkatan yang signifikan terhadap konsep diri anak dan melanjutkan pemberian tindakan pada siklus II dengan tindakan yang sama yaitu melalui dengan bermain kooperatif.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti menyusun kembali langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Adapun langkah-langkahnya yaitu merancang kegiatan dengan pembagian kelompok yang lebih bervariasi, seperti anak-anak akan dibagi dalam dua kelompok besar sehingga anak akan terlibat interaksi dengan temannya lebih banyak lagi. Peneliti juga akan mengajak anak untuk menceritakan tentang apa yang anak rasakan, sehingga anak akan lebih terbuka untuk menyampaikan perasaannya. Dalam permainan juga anak akan dibiasakan untuk menunjukkan sikap yang lebih baik. Untuk meningkatkan kooperatif antar anak, peneliti akan

merancang permainan yang membutuhkan kerjasama tim yang lebih baik, sehingga anak akan memahami bahwa bekerja sama itu sangat penting dilakukan untuk mencapai tujuan atau kemenangan. Pada kegiatan siklus II, peneliti mengajak anak untuk lebih aktif menetapkan peraturan-peraturan permainan bersama sehingga anak akan lebih menghargai arahan dan aturan permainan. Selain itu, untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan, peneliti merancang kegiatan yang lebih menarik serta membuat media permainan yang lebih bervariasi.

Tabel 4.5
Kendala Siklus I dan Perbaikan di Siklus II

No	Kendala Siklus I	Perbaikan di Siklus II
1.	Anak masih belum mampu membangun pertemanan satu sama lain	Pembagian kelompok akan lebih bervariasi (seperti berpasangan-pasangan, ataupun dibagi dalam dua kelompok besar)
2.	Anak-anak terlihat belum dapat mengungkapkan apa yang dirasakan pada waktu yang sesuai	Dalam setiap kegiatan peneliti mengajak anak untuk lebih terbuka menceritakan apa yang dirasakannya
3.	Ada beberapa anak yang belum dapat menempatkan perasaan marah dan kecewa pada waktu yang tepat	Selama kegiatan anak-anak dibiasakan untuk bersikap lebih baik. Misal dalam mengekspresikan menang dan kalah
4.	Dalam bermain berkooperatif atau bersama-sama juga masih perlu ditingkatkan	Peneliti merancang permainan yang membutuhkan kerjasama tim yang lebih baik
5.	Adanya indikator yang belum muncul seperti “mengikuti instruksi yang diberikan guru”	Peneliti akan memberikan arahan yang lebih jelas kepada anak dan menetapkan peraturan bermain bersama dengan anak

6.	Kegiatan dan media yang kurang bervariasi	Merancang kegiatan dan media agar permainan menjadi lebih bervariasi dan menarik
----	---	--

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti bersama kolaborator perlu untuk melanjutkan penelitian tindakan pada siklus II dengan memperbaiki kendala pada pelaksanaan tindakan di siklus I. Perbaikan dilakukan dengan merancang kegiatan yang lebih menarik dengan pembagian kelompok yang lebih bervariasi, serta menggunakan media yang lebih bervariasi. Peneliti juga merancang permainan yang membutuhkan kerja sama tim yang lebih banyak, sehingga komunikasi dan interaksi lebih banyak terjadi pada masing-masing anak. Perbaikan tersebut dilakukan sehingga prosentase kenaikan yang diharapkan dapat tercapai.

3. Deskripsi Data Siklus II

Tindakan yang diberikan pada siklus II berlangsung selama empat kali pertemuan. Pemberian tindakan dilaksanakan pada 16 Desember 2016 sampai 23 Desember 2016, dengan masing-masing dilakukan selama 50 menit. Tahapan yang peneliti lakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti melakukan penelitian pada siklus II dengan perencanaan tindakan sebagai berikut:

1. Peneliti menyusun satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak dengan terlebih dahulu didiskusikan bersama kolaborator. Hal itu dilakukan agar tindakan yang akan diberikan kepada anak sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun di kelompok TK B2 TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.
2. Peneliti menyiapkan media yang sesuai untuk kegiatan bermain.
3. Peneliti menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam setiap pertemuannya, seperti catatan lapangan, lembar observasi, dan alat dokumentasi.

b. Tindakan (*Acting*)

Adapun tindakan pada siklus II yang diberikan untuk meningkatkan konsep diri pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Tindakan Pada Siklus II

Pertemuan Ke-	Hari/tanggal	Kegiatan
7	Jumat, 16 Desember 2016	<ul style="list-style-type: none"> a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan b) Peneliti mengkondisikan kelas dan anak serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan c) Peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok d) Anak bermain dalam kelompok (kuda berbisik) e) Setiap kelompok bersama-sama menceritakan hasil pekerjaannya f) Anak dan peneliti mengambil pelajaran pada permainan tersebut g) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.

8	Senin, 19 Desember 2016	<ul style="list-style-type: none">a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatanb) Peneliti membagikan anak menjadi beberapa kelompokc) Peneliti menjelaskan aturan permainand) Anak bermain dalam kelompok (bergantian mengambil bola melewati rintangan “berjalan sambil berjinjit”)e) Setiap kelompok menghitung bola yang didapatkanf) Peneliti bersama anak melakukan evaluasi dengan tanya jawabg) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.
9	Rabu, 21 Desember 2016	<ul style="list-style-type: none">a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan

		<ul style="list-style-type: none"> b) Peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus ditaati c) Peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan d) Setiap pasangan saling mengukur bagian-bagian tubuh pasangannya bersama-sama e) Peneliti melakukan evaluasi kegiatan bersama anak f) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.
10	Jumat, 23 Desember 2016	<ul style="list-style-type: none"> a) Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan b) Peneliti menjelaskan aturan permainan c) Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok d) Anak melakukan permainan dengan bekerjasama (mengisi botol berisi bintang

		<p>dengan air)</p> <p>e) Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan</p> <p>f) Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan hari ini.</p>
--	--	---

1) Pertemuan 7

Tindakan ketujuh pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Jumat, 16 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada pertemuan ini, peneliti merancang kegiatan dengan nama "Kuda Berbisik". Media yang digunakan yaitu kertas amplop, kartu bergambar, kertas HVS dan krayon.

Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu peneliti bersama kolaborator mempersiapkan anak untuk mengikuti kegiatan. Peneliti mengawali kegiatan ini dengan mengajak anak untuk membuat lingkaran dan bernyanyi lagu "Naik Delman" diiringi dengan gerakan. Setelah itu peneliti mengajak anak untuk duduk dan membuat lingkaran. Selanjutnya

peneliti menjelaskan permainan yang akan dilakukan bersama. Berikut gambar saat peneliti menjelaskan kegiatan kepada anak(CL.7,p.1,kl.4).



Gambar 4.36
Peneliti menjelaskan kegiatan kepada anak
(CD7,CL7,P1,K4)

Peneliti menunjukkan amplop yang berisi kartu gambar kepada anak-anak. Setiap kelompok akan mendapatkan satu amplop, dimana setiap amplop terdapat 3 gambar yang akan dimainkan dalam permainan ini. Anak-anak akan bermain dengan membisikkan gambar yang ada pada kartu hingga anak terakhir. Anak terakhir harus menggambarkan apa yang dibisikkan temannya pada kertas yang sudah tertempel pada papan tulis. Setelah semua anak paham dengan aturan permainannya, peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok. Berikut gambar ketika peneliti menjelaskan peraturan permainan(CL.7,p.2,kl.6).



Gambar 4.37
Peneliti menjelaskan peraturan permainan kepada anak
(CD7,CL7,P2,K6)

Setelah semua anak mendapatkan kelompok, peneliti memulai permainan. Setiap kelompok berbaris, kemudian anak yang berada pada barisan paling depan mengambil satu amplop dan memberikannya kepada peneliti. Peneliti membuka setiap amplop milik masing-masing kelompok, lalu mengambil satu kartu gambar dan memperlihatkannya kepada anak yang berbaris di depan tersebut. Kemudian anak mulai membisikkan gambar kepada anggota kelompok di belakangnya. Anak yang berbaris paling belakang menggambar apa yang telah dibisikkan temannya pada papan tulis. Berikut gambar anak pada saat melakukan permainan(CL.7,p.3,kl.8).



Gambar 4.38
Anak melakukan permainan bersama kelompok
(CD7,CL7,P3,K8)

Setelah semua kartu selesai dibuka, peneliti dan anak-anak melihat hasil pekerjaan anak dan menilai bersama apakah gambar yang dibuat setiap kelompok sesuai atau tidak dengan gambar yang terdapat pada kartu. Masing-masing kelompok menjelaskan gambar yang telah dibuat. Kegiatan diakhiri dengan berdiskusi bersama mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Berikut gambar ketika anak menjelaskan hasil pekerjaannya bersama kelompok (CL.7,p.4,kl.3).



Gambar 4.39
Anak menjelaskan gambar yang telah dibuat
(CD7,CL7,P4,K3)

Setelah semua kelompok menceritakan hasil gambarnya, peneliti melakukan *review* mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Pada pertemuan ketujuh, semua anak mengikuti kegiatan dengan baik. Kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rancangan kegiatan yang telah disusun.

2) Pertemuan 8

Tindakan kedelapan pada siklus II ini dilaksanakan hari Senin, 19 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada pertemuan ini, peneliti merancang permainan dengan nama "Bola Kita". Media yang digunakan yaitu kertas origami, bola plastik, baskom, air, wadah bola. Peneliti juga

menyiapkan lintasan yang akan digunakan dalam permainan ini. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok, masing-masing terdiri dari 3 orang anak. Kelompok 1 yaitu Yas, Raj dan Att dan kelompok 2 yaitu Kai, Daf dan Bun. Peneliti mempersiapkan anak berbaris sebelum permainan dimulai. Setelah itu, peneliti menjelaskan aturan permainan. Berikut gambar ketika peneliti mempersiapkan anak untuk memulai kegiatan (CL.8,p.1,kl.5).



Gambar 4.40
Anak-anak sedang dipersiapkan untuk memulai kegiatan
(CD8,CL8,P1,K5)

Permainan dimulai ketika anak sudah siap dan memahami aturan permainan. Saat permainan dimulai, anggota kelompok pada barisan awal menjadi pemain pertama, dan setelah kembali diikuti teman kelompok lainnya. Anak-anak berjinjit mengikuti gambar tapak kaki menuju wadah bola, kemudian kembali lagi untuk meletrakkan bola pada wadah milik kelompoknya. Setelah itu bergantian dengan teman kelompoknya yang lain hingga waktu bermain selesai. Setiap kelompok bermain dengan baik.

Masing-masing anggota kelompok bergantian untuk mengambil bola. Berikut gambar ketika anak-anak bermain(CL.8,p.2,kl.12).



Gambar 4.41
Anak-anak bermain bersama kelompoknya
(CD8,CL8,P2,K12)

Setelah permainan selesai, peneliti bersama anak-anak menghitung jumlah bola yang didapatkan setiap kelompok. Masing-masing kelompok menghitung bola yang didapat. Setelah itu, peneliti mengumumkan kelompok pemenang pada permainan ini. Berikut gambar saat masing-masing kelompok menghitung bola yang didapatkannya(CL.8,p.3,kl.10).



Gambar 4.42
Anak-anak menghitung bola yang didapat bersama-sama
(CD8,CL8,P3,K10)

Setelah permainan berakhir, peneliti mengajak untuk melakukan *review* terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti bertanya kepada anak mengapa kelompok pertama bisa menang dan anak-anak dapat mengerti bahwa kekompakan dibutuhkan untuk membuat kelompok menjadi pemenang. Pada pertemuan ke delapan ini, anak-anak sudah lebih baik dalam memahami peraturan, bekerja sama, dan keterlibatan diri dalam kelompok. Semua anak sudah mengikuti kegiatan dengan baik.

3) Pertemuan 9

Tindakan kesembilan pada siklus II ini dilaksanakan hari Rabu, 21 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada pertemuan ini, peneliti merancang kegiatan bermain kooperatif dengan mengukur anggota badan. Anak-anak akan bermain secara berpasang-pasangan untuk membantu temannya mengukur anggota tubuh anak. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang digunakan antara lain pengukur baju, lembar kerja, krayon, dan *paper clip*. Berikut gambar media yang peneliti gunakan dalam kegiatan ini.



Gambar 4.43
Media yang digunakan dalam permainan

Setelah media siap, peneliti mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan aturan permainannya. Peneliti menunjukkan alat pengukur baju, lembar kerja dan *paper clip* yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut. Peneliti menjelaskan bahwa setiap pasangan akan mendapat satu pengukur baju dan beberapa *paper clip*, serta lembar kerja. Berikut gambar saat peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan (CL.9,p.2,kl.7).



Gambar 4.45
Anak-anak melakukan pengukuran bersama teman
(CD9,CL9,P3,K13)

Setelah kegiatan mengukur selesai, peneliti bersama anak melihat hasil pengukuran tersebut. Peneliti dan anak menyebutkan masing-masing hasil ukuran. Kegiatan diakhiri dengan mengurutkan anak dari hasil pengukuran tinggi badan tertinggi hingga terendah. Berikut gambar saat anak menceritakan hasil pengukuran yang didapatnya(CL.9,p.3,kl.3).



Gambar 4.46
Anak-anak menceritakan hasil pengukuran
(CD9,CL9,P3,K3)

Setelah semua anak menceritakan hasil pengukurannya bersama pasangannya, peneliti melakukan *review*. Pada pertemuan kesembilan, semua kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Pada kegiatan ini semua anak bermain dengan baik.

4) Pertemuan 10

Tindakan kesepuluh pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada pertemuan ini, peneliti mempersiapkan permainan dengan nama "Penuhi Aku". Permainan Penuhi Aku ini dirancang untuk membantu anak mengenali potensi yang ada pada dirinya. Dalam permainan ini anak diminta untuk menunjukkan kemampuannya bekerja sama dalam tim, kemampuan berlari, dan serta meningkatkan kemampuan anak untuk mengontrol emosi pada waktu yang sesuai. Sebelum tindakan diberikan, peneliti menyiapkan media yang akan digunakan dalam permainan. Setelah media siap, peneliti bersama kolaborator mengajak anak-anak untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan yang akan diberikan peneliti.

Permainan ini dimainkan dalam 2 kelompok. Mula-mula peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok besar. Setelah kelompok terbentuk, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta aturan dalam

permainannya. Sebelum permainan dimulai, peneliti menunjukkan media yang akan digunakan dalam permainan ini. Berikut gambar ketika peneliti menjelaskan aturan permainan (CL.10,p.2,kl.4).



Gambar 4.47
Peneliti menjelaskan aturan permainan
(CD10,CL10,P2,K4)

Setelah itu, peneliti mengajak anak-anak menuju area *outdoor*. Peneliti memberikan contoh cara bermain terlebih dahulu sebelum anak-anak memulainya. Setelah semua anak siap dan memahami aturan permainan, anak-anak pun mulai bermain. Anak-anak dalam kelompok bergantian dalam bermain. Setiap anggota kelompok secara bergantian mengisi botol dengan spons yang sudah dibasahi air terlebih dahulu. Mula-mula, anak membasahi spons dengan air yang sudah disediakan. Setelah spons basah, anak berlari menuju botol dan memeras spons tersebut hingga air masuk ke dalam botol. Setiap kelompok memberikan semangat

kepada temannya yang sedang bermain. Berikut gambar saat anak-anak bermain bersama-sama untuk memenuhi botol (CL.10,p.3,kl.6).



Gambar 4.48
Anak-anak bermain bersama kelompok
(CD10,CL10,P2,K4)

Setelah permainan berakhir, peneliti bersama anak melihat seberapa penuh air yang terisi pada masing-masing botol air. Setelah itu, peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Semua kelompok sudah mengetahui pemenangnya. Kelompok pemenang bermain dengan sangat baik. Permainan diakhiri dengan setiap anak membantu membereskan kembali alat-alat bermain tersebut.

Setelah pemenang diketahuji, semua anak menceritakan kembali kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti bersama anak mengambil pelajaran yang didapatkan dari kegiatan ini. Pada hari terakhir di siklus II ini, peneliti melihat semua kegiatan berjalan dengan lancar. Anak-anak sudah mulai

terkontrol saat melakukan permainan dan semua anak mengikuti kegiatan bermain dengan baik.

c. Observasi (*Observing*)

Pengamatan siklus II ini dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh peneliti dibantu kolaborator dengan mengacu pada pedoman instrumen. Peneliti dan kolaborator melakukan analisis dalam proses pembelajaran yang diberikan yang diuraikan sebagai berikut.

1. Pengamatan Hari ke-7

Peneliti dan kolaborator melaksanakan pengamatan tindakan ketujuh di siklus II ini pada hari Jumat, 16 Desember 2016 pukul 10.30 sampai dengan 11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada pertemuan ini, peneliti merancang kegiatan dengan nama "Kuda Berbisik". Media yang digunakan yaitu kertas amplop, kartu bergambar, kertas HVS dan krayon. Setiap amplop berisi kartu bergambar mengenai anak laki-laki dan perempuan. Setelah media siap, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama membuat lingkaran.

Kegiatan ini diawali dengan peneliti mengajak anak untuk membuat lingkaran dan bernyanyi lagu "Naik Delman" dan diiringi dengan gerakan.

Anak bernyanyi lagu “Naik Delman” dengan gerakan. Pada saat bernyanyi, terlihat Bun, Kai, Att, Daf dan Raj sebagai objek yang diteliti melakukan gerakan dan nyanyian dengan semangat. Semakin lama nyanyian dan gerakan semakin cepat, anak-anak terlihat semakin bersemangat bernyanyi.

Setelah bernyanyi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan bersama. Peneliti menjelaskan bahwa permainan akan dilakukan secara berkelompok dan peneliti akan membagi anak menjadi 2 kelompok. Saat peneliti mengatakan akan membagi menjadi 2 kelompok, anak-anak sudah memilih anggota kelompoknya. Kemudian peneliti berkata bahwa kelompok akan ditentukan oleh peneliti. Anak-anak terlihat biasa saja tidak seperti pertemuan pada siklus I, dimana ketika peneliti menentukan kelompok anak-anak memberikan reaksi tidak suka dan ingin menentukan sendiri kelompoknya. Kemudian peneliti menunjukkan amplop, dimana masing-masing amplop terdapat 3 kartu gambar yang pada permainan gambar tersebut akan ditebak oleh anak. Bun, Kai dan Att mendengarkan dengan baik. Raj dan Daf bercanda saat peneliti menjelaskan. Peneliti menjelaskan masing-masing kelompok akan mengambil satu amplop. Kemudian peneliti memberikan contoh cara bermain. Anak-anak mengambil kesimpulan mengenai aturan permainan.

Peneliti mengkondisikan anak untuk berbaris sebelum permainan dimulai. Setelah itu, masing-masing anggota kelompok yang berbaris di depan mengambil amplop dan memberikannya kepada peneliti. Setelah kedua kelompok memilih kartu, peneliti membuka masing-masing amplop dan menunjukkan kartu pertama kepada anggota kelompok yang berada di depan. Permainan dimulai. Anak yang berada di depan membisikkan tentang gambar yang telah dilihatnya kepada anak yang berada di belakangnya. Dilanjutkan membisikkannya pada anak dibelakangnya hingga anak yang berada pada barisan terakhir kelompoknya. Anak yang terakhir mendapat bisikan harus menggambarkan apa yang telah dibisikkan kepadanya di kertas yang sudah ditempel di papan tulis. Begitu seterusnya hingga kartu di dalam amplop habis.

Selama mengikuti permainan, anak-anak bebas melakukan eksplorasi dalam menuangkan kata-kata ke dalam gambar. Anak-anak juga terlihat bebas berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Melalui pengamatan, Bun, Att, Daf, Kai dan Raj terlihat sudah dapat berinteraksi dengan lebih baik.

Setelah semua kartu terbuka, peneliti mengajak anak untuk berkumpul dan melihat hasil kerja kelompok masing-masing apakah sesuai dengan gambar pada kartu atau tidak. Masing-masing kelompok menceritakan gambar yang dibuatnya di papan tulis. Setelah semua

gambar dilihat, peneliti dan anak menentukan pemenang dalam permainan ini. Berdasarkan pengamatan, selama kegiatan berlangsung, anak sudah terlihat menikmati dirinya sebagai bagian dari kelompok. Anak dapat berinteraksi lebih baik dengan temannya (CL.7,p.4,kl.3).



Gambar 4.49
Anak-anak bermain bersama kelompoknya
(CD7,CL7,P4,K3)

2. Pengamatan Hari ke-8

Peneliti dan kolaborator melaksanakan pengamatan tindakan kedelapan di siklus II ini pada hari Senin, 19 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti mempersiapkan anak berbaris sebelum permainan dimulai. Setelah itu, peneliti menjelaskan aturan permainan.

Peneliti menjelaskan masing-masing anggota dalam kelompok harus bermain secara bergantian. Setelah anak-anak siap dan mengerti aturan permainan, anak-anak memulai permainan. Setiap kelompok bermain dengan baik. Masing-masing anggota kelompok bergantian untuk mengambil bola. Setiap kelompok mengumpulkan bola sebanyak-banyaknya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama permainan, subjek yang diteliti sudah mulai menunjukkan rasa percaya diri dalam mengikuti kegiatan. Anak terlihat sudah mulai peka terhadap apa yang dilakukan temannya. Ketika temannya melakukan kesalahan, anak lainnya menegur.

Setelah kegiatan selesai, peneliti dan anak-anak menghitung bola yang didapatkan masing-masing kelompok. Setelah menghitung, peneliti dan anak menentukan pemenang berdasarkan jumlah bola yang didapat masing-masing kelompok. Kelompok dengan jumlah bola lebih banyak adalah pemenangnya. Berdasarkan pengamatan, Kai dan Daf masih belum menunjukkan kerja sama dan kekompakan. Terlihat saat Kai dan Daf berebut untuk menghitung bola (CL.8,p.3,kl.10)



Gambar 4.50
Anak berebut saat menghitung bola
(CD8,CL8,P3,K10)

3. Pengamatan Hari ke-9

Peneliti dan kolaborator melaksanakan pengamatan tindakan kesembilan di siklus II ini pada hari Rabu, 21 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada pertemuan ini, peneliti merancang kegiatan bermain kooperatif dengan mengukur anggota badan. Anak-anak akan bermain secara berpasang-pasangan untuk membantu temannya mengukur anggota tubuh anak. Sebelum memberikan tindakan, terlebih dahulu peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Media yang digunakan antara lain pengukur baju, lembar kerja,

krayon, dan *paper clip*. Berikut gambar media yang peneliti gunakan dalam kegiatan ini.

Setelah media siap, peneliti mengajak anak untuk duduk membuat lingkaran. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan aturan permainannya. Peneliti menunjukkan alat pengukur baju, lembar kerja dan *paper clip* yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut. Peneliti menjelaskan bahwa setiap pasangan akan mendapat satu pengukur baju dan beberapa *paper clip*, serta lembar kerja.

Peneliti menjelaskan bahwa hasil pengukuran yang didapat ditulis di dalam lembar kerja sesuai dengan gambar yang tersedia, seperti hasil pengukuran tinggi badan ditulis pada gambar orang yang sedang berdiri pada alat pengukur tinggi badan, hasil pengukuran telapak tangan ditulis pada gambar telapak tangan, dan sebagainya. Setelah anak memahami aturan permainan, peneliti membagi kelompok masing-masing terdiri dari 2 orang. Peneliti membagikan lembar kerja untuk anak menuliskan hasil pengukurannya. Anak-anak mulai melakukan pengukuran kepada temannya secara bergantian.

Selama bermain, anak-anak melakukan pengukuran dengan saling membantu. Bun dan Yas saling membantu dalam pengukuran. Raj dan Kai bekerja masing-masing. Daf berkata “aku ga bisa ka”. Kemudian peneliti

mengatakan “kalau tidak bisa minta bantuan dengan teman dalam kelompok”. Kemudian Daf dibantu oleh Bun menggambar kakinya. Berdasarkan pengamatan peneliti, interaksi yang terjadi semakin lancar. Dalam mengerjakan kegiatan anak sudah menunjukkan sikap tolong menolong dengan baik(CL.9,p.3,kl.13).



Gambar 4.51
Anak membantu temannya saat kegiatan
(CD9,CL9,P3,K13)

Setelah kegiatan mengukur selesai, peneliti bersama anak melihat hasil pengukuran tersebut. Peneliti dan anak menyebutkan masing-masing hasil ukuran. Kegiatan diakhiri dengan mengurutkan anak dari hasil pengukuran tinggi badan tertinggi hingga terendah. Berdasarkan pengamatan, anak-anak mulai memahami bahwa setiap bagian dari diri anak memiliki nilai yang berbeda-beda. Mulai dari fungsi bagian-bagian tubuh, keadaan fisik seperti seberapa besar tangan, kaki, tinggi badan, dan sebagainya.

4. Pengamatan Hari ke-10

Peneliti dan kolaborator melaksanakan pengamatan tindakan kesepuluh di siklus II ini pada hari Jumat, 23 Desember 2016 pukul 10.30-11.20 WIB pada anak usia 5-6 tahun kelompok TK B2 di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Pada pertemuan ini, peneliti mempersiapkan permainan dengan nama "Penuhi Aku". Permainan Penuhi Aku ini dirancang untuk membantu anak mengenali potensi yang ada pada dirinya. Dalam permainan ini anak diminta untuk menunjukkan kemampuannya bekerja sama dalam tim, kemampuan berlari, dan serta meningkatkan kemampuan anak untuk mengontrol emosi pada waktu yang sesuai.

Peneliti bersama kolaborator mengajak anak-anak untuk mempersiapkan diri mengikuti kegiatan yang akan diberikan peneliti. Peneliti membagi anak menjadi 2 kelompok. Setelah semua anak mendapat kelompok, peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus diikuti. Daf, Raj, Yas, Kai, Eva, Bun Dan Att mendengarkan peneliti dengan baik. Peneliti bertanya apakah anak sudah paham dengan aturan permainan, lalu anak-anak mengganggu. Daf dan Eva berbincang, peneliti menegurnya. Kemudian peneliti menunjukkan media yang akan digunakan dalam permainan ini. Peneliti mengajak anak-anak menuju area *outdoor*. Peneliti memberikan contoh cara bermain terlebih dahulu sebelum

anak-anak memulainya. Dalam pengamatan peneliti, anak-anak menunjukkan emosi yang lebih baik. Saat peneliti menegur, anak langsung mendengarkan dan kembali fokus kepada peneliti. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak sudah menunjukkan sikap sopan dan hormat kepada guru.

Selama bermain, anak saling memberikan semangat kepada temannya. Berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak sudah memahami bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok. Anak menunjukkan sikap mampu dan bekerja sama, serta memberikan semangat kepada temannya(CL.10,p.3,kl.6).



Gambar 4.52
Anak-anak saling memberikan semangat
(CD10,CL10,P3,K6)

Setelah waktu habis peneliti bersama anak menghitung kelompok mana yang jumlah airnya lebih banyak. Setelah itu peneliti bersama anak

melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Permainan diakhiri dengan setiap anak membantu membereskan kembali alat-alat bermain tersebut.

d. Refleksi (*Reflection*)

Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi penelitian pada akhir pelaksanaan tindakan. Refleksi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui hasil tindakan yang telah dilaksanakan dan untuk mengetahui sejauh mana dampak yang dihasilkan dari pemberian tindakan terhadap konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Selama pemberian tindakan pada siklus II melalui bermain kooperatif, anak memperlihatkan banyak peningkatan terhadap konsep dirinya. Melalui bermain kooperatif, interaksi yang terjadi lebih terlihat. Anak mendapatkan penilaian dan pengalaman selama berinteraksi dengan temannya. Peneliti melakukan refleksi dengan memperhatikan instrumen pemantau tindakan. Aktivitas peneliti dan aktivitas anak berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan. Berdasarkan hasil refleksi atas tindakan siklus I, maka di siklus II ini peneliti melakukan perbaikan terhadap tindakan yang akan diberikan, peneliti menyiapkan kegiatan yang lebih menarik dan media permainan yang lebih bervariasi. Kegiatan yang

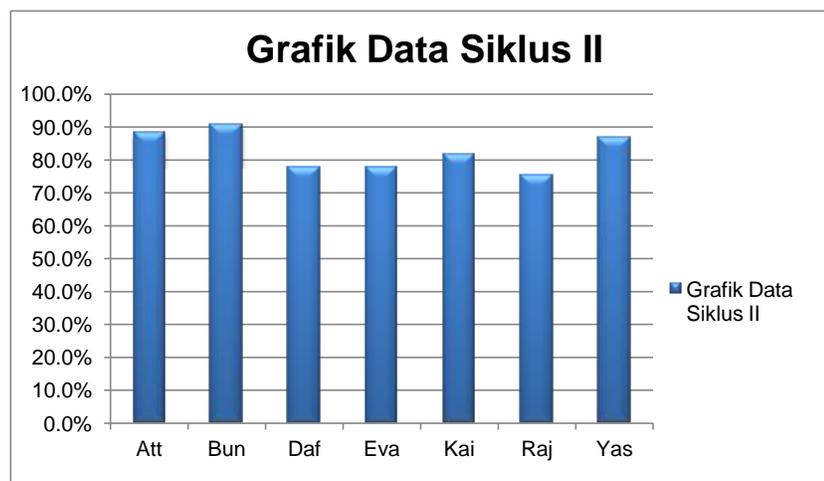
dirancang lebih meningkatkan interaksi dan keterlibatan setiap anak, seperti Kuda Berbisik, Bola Kita, Berburu Pengukuran dan Penuhi Aku. Melalui permainan tersebut, interaksi dan kerja sama anak lebih ditingkatkan, dan setiap anak lebih tertarik mengikuti kegiatan. Selain itu, melalui kegiatan tersebut, setiap kelompok saling berlomba untuk mencapai kemenangan, sehingga membuat anak lebih semangat dalam mengikuti kegiatan.

Berdasarkan data hasil tindakan dan pengamatan yang dilakukan terhadap 7 responden pada siklus II, dapat diketahui bahwa konsep diri anak memperoleh hasil prosentase mencapai 82,5%. Berikut adalah data hasil observasi setelah pemberian tindakan pada siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6
Data Penelitian Tindakan Siklus II
Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Responden	Skor	Prosentase
1	Atthaya	67	88,2%
2	Bunga	69	90,8%
3	Daffa	59	77,6%
4	Evan	59	77,6%
5	Kaia	62	81,6%
6	Raja	57	75%
7	Yasmin	66	86,8%
Jumlah		439	577,6%
Rata-rata		62.7	82,5%

Pada siklus II diperoleh prosentase data konsep diri anak bahwa data tertinggi mencapai 90,8% dan data terendah sebesar 75% dengan rata-rata kelas mencapai 82,5%. Hal tersebut menandakan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan konsep diri anak dengan prosentase sebesar 25,9% dengan rata-rata skor sebesar 62,7. Hasil tersebut apabila divisualisasikan ke dalam grafik seperti di bawah ini:



Gambar 4.53
Grafik Data Konsep Diri Anak Siklus II

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh setelah melakukan penelitian pra siklus, tindakan siklus I dan tindakan siklus II, maka diperoleh data kuantitatif berupa prosentase

kenaikan konsep diri anak. Analisis data kualitatif berupa catatan lapangan, hasil wawancara, dan catatan dokumentasi yang didapatkan selama penelitian berlangsung.

1. Analisis Data Kuantitatif

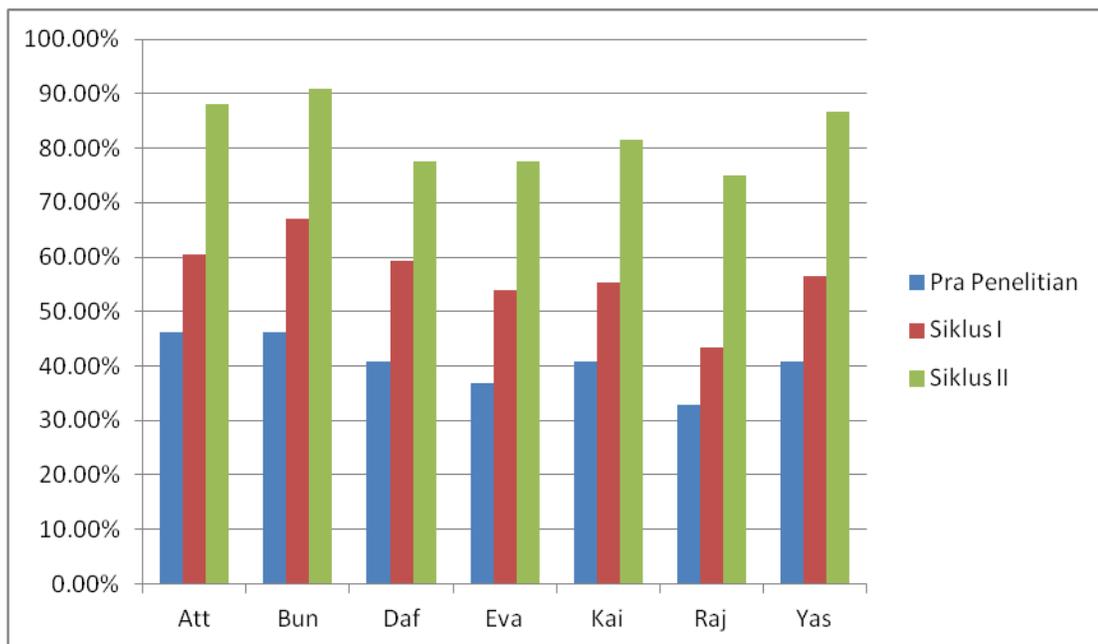
Data kuantitatif berupa presentase konsep diri anak usia 5-6 tahun yang didapat dari hasil perhitungan. Hasil observasi penelitian dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesis tindakan untuk melihat peningkatan konsep diri anak usia 5-6 tahun melalui penerapan bermain kooperatif di TK tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Berikut data konsep diri setiap subjek yang diteliti yang menunjukkan peningkatan presentase dari pra penelitian sampai akhir pra siklus II, data dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Responden	Pra penelitian		Siklus I		Siklus II		Ketercapaian	Ket
	Skor	Persen	Skor	Persen	Skor	Persen		
Att	35	46,1%	46	60,5%	67	88,2%	42,11%	Meningkat
Bun	35	46,1%	51	67,1%	69	90,8%	44,74%	Meningkat
Daf	31	40,8%	45	59,2%	59	77,6%	36,84%	Meningkat
Eva	28	36,8%	41	53,9%	59	77,6%	40,79%	Meningkat
Kai	31	40,8%	42	55,3%	62	81,6%	40,79%	Meningkat
Raj	25	32,9%	33	43,4%	57	75%	35,53%	Meningkat
Yas	31	40,8%	43	56,6%	66	86,8%	46,05%	Meningkat
Jumlah	216	284,2%	301	396,1%	439	577,6%	286,85%	
Rata-rata	X=	41%	X1=	56,6%	X2=	82,5%		

Tabel 4.7 merupakan penjabaran data presentase yang didapatkan pada setiap responden. Analisis data mengenai peningkatan konsep diri setiap responden sejak pra penelitian sampai siklus II dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.54
Data Peningkatan Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya peningkatan konsep diri anak dari pra penelitian, siklus I, dan siklus II. Data tersebut diperoleh dari setiap indikator dalam instrumen penelitian yang diamati. Dengan demikian, secara kuantitatif bermain kooperatif dapat membantu dalam meningkatkan konsep dirianak.

2. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari berbagai sumber yang didapatkan dalam bentuk catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Tahapan yang dilalui dalam melakukan analisis data kualitatif yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi. Analisis data kualitatif dijabarkan sebagai berikut:

a. Aspek-aspek Konsep Diri

1) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Fisik

a) Reduksi Data

Aspek pandangan terhadap kondisi fisik yaitu ditunjukkan ketika anak mengetahui identitas dirinya, mengetahui gambaran fisik diri, serta memahami peran gender. Data dari catatan lapangan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Bun, Att, dan Kai menjawab “Bibir”(CL.1,p.2,kl.6). Att dan Daf menjawab “yang ini tangan”(CL.1,p.2,kl.14). Att menjawab telinga(CL.1,p.2,kl.16).Raj memegang telinganya(CL.1,p.4,kl.9). Raj memegang bibrnya(CL.1,p.4,kl.11). Raj menjawab untuk makan(CL.1,p.4,kl.13). Raj menjawab mulut untuk cium(CL.1,p.4,kl.15). Raj menjawab “ini” sambil memegang kepalanya(CL.1,p.4,kl.18). Raj menjawab untuk menangkap bola, melempar bola(CL.1,p.4,kl.20). Bun menjawab “ini alis”(CL.1,p.4,kl.23). Bun, Kai dan Att menunjukkan kelopak matanya(CL.1,p.6,kl.4). Bun dan Att menjawab “untuk berkedip”(CL.1,p.6,kl.6). Daf berkata, “yang ini rambutnya pendek (sambil menunjuk gambar anak laki-laki), yang ini rambutnya panjang (sambil menunjuk gambar anak perempuan)”(CL.3,p.3,kl.4). Att berkata, “kalau perempuan

memakai rok”(CL.3,p.3,kl.5). Raj melihat gambar dirinya yang dibuat oleh Att dan berkata ”salah itu salah”(CL.3,p.4,kl.8). Bun terlihat malu-malu dan menjelaskan Daf memiliki mata yang berwarna hitam dan bibir berwarna merah muda(CL.3,p.5,kl.5). Att menjawab, “tidak, botak”(CL.3,p.6,kl.3). Kemudian raj memegang rambut Att dan mengatakan “keriting”(CL.3,p.7,kl.5).

Data dari catatan wawancara yang diperoleh untuk aspek pandangan terhadap kondisi fisik yaitu ketika anak-anak menceritakan tentang dirinya dengan rasa bangga. Data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Att : bibir(CWA1,JW1,K1). Kai : bibir (CWA1,JW1,K2). Att : telinga (CWA1,JW1,K3). Bun : telinga (CWA1,JW1,K4). Raj : “ini” sambil memegang telinganya (CWA1,JW2,K1). Raj : “ini” sambil memegang bibir (CWA1,JW2,K2). Raj : untuk makan (CWA1,JW2,K3). Raj : untuk cium (CWA1,JW2,K4). Raj : “ini” sambil memegang kepalanya (CWA1,JW2,K4). Raj : menangkap bola, melempar bola (CWA1,JW2,K5), Att : rambut (CWA3,JW1,K1). Daf : panjang (CWA3,JW1,K2). Raj : panjang (CWA3,JW2,K1). Bun : Rambut (CWA3,JW3,K1). Daf : aku sudah potong rambut (CWA3,JW3,K2). Bun : hitam (CWA3,JW3,K3). Daf : ini tangan, ini mulutnya (CWA3,JW4,K1). Daf : ada anting, ada rambut, ada muka, ada mata, pakai anting, ada kaki(CWA3,JW4,K2). Daf : Hitam(CWA3,JW4,K3). Att : ini Raj(CWA3,JW6,K1). Att : Ini mata, ini mata, ini hidung (CWA3,JW6,K2). Att : merah (CWA3,JW6,K3). Raj : rambut keriting(CWA3,JW7,K1). Raj : hitam(CWA3,JW7,K2).

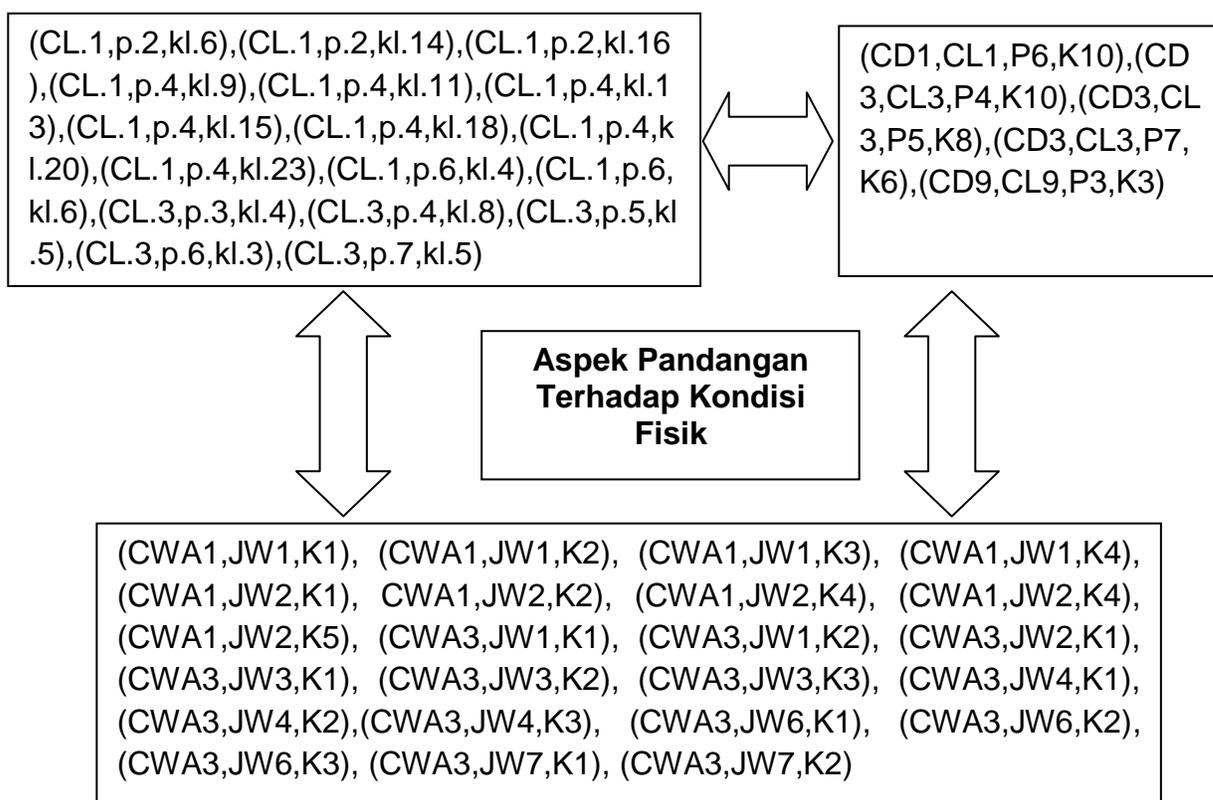
Aspek pandangan terhadap kondisi fisik yang tepat juga didukung oleh catatan dokumentasi yaitu:

Anak menjelaskan hasil pekerjaannya(CD1,CL1,P6,K10), Anak menggambar bersama pasangannya(CD3,CL3,P4,K10), Anak menceritakan hasil pekerjaannya(CD3,CL3,P5,K8), Anak membuat gambar temannya(CD3,CL3,P7,K6), Anak-anak menceritakan hasil pengukuran(CD9,CL9,P3,K3)

b) Display Data

Peningkatan konsep diri anak pada aspek pandangan terhadap kondisi fisik yang tepat didapatkan dari catatan lapangan, catatan wawancara dan didukung dengan catatan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak bangga menunjukkan dirinya, mengetahui dan merasa senang dengan keadaan fisiknya, serta memahami peran gender.

Bagan 4.1
Display Data Aspek 1



c) Verifikasi

Hasil tindakan melalui bermain kooperatif yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama berdampak positif terhadap peningkatan konsep diri anak dalam aspek pandangan terhadap kondisi fisik. Melalui tindakan yang diberikan, anak mendapatkan pengalaman untuk menilai dirinya melalui interaksinya dengan peneliti dan temannya.

2) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Psikologi

a) Reduksi Data

Aspek pandangan terhadap kondisi psikologi yaitu ditunjukkan dengan anak mampu mengungkapkan perasaannya dan memiliki kepercayaan diri dalam melakukan kegiatan. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu mengungkapkan apa yang dirasakan dan anak terlihat antusias saat mengikuti kegiatan. Dari catatan lapangan dapat diperoleh data sebagai berikut:

Anak-anak dalam kelompok membaca tulisan dengan mengeja bersama-sama(CL.1,p.4,kl.3). Bun, Att dan Kai saling bergantian mengisi lembar kerja dengan membuat urutan(CL.1,p.5,kl.5). Anak-anak menjawab "kotak"(CL.2,p.2,kl.8).Anak-anak menjawab "tiga"(CL.2,p.2,kl.10).Bun, Yas dan Raj menjadikan Yas sebagai penjaga yang akan memberitahukan kepada temannya balok mana yang harus diambil dan berapa jumlahnya, Bun dan Raj yang bertugas mengambil baloknya(CL.2,p.3,kl.2). Sedangkan Kai, Daf dan Att menjadikan Att sebagai penjaga(CL.2,p.3,kl.3).

Bun dan Yas bermain dengan teratur(CL.2,p.3,kl.8).”Att menjawab “karena aku, Kai dan Daf tidak fokus bekerja”(CL.2,p.4,kl.8). Att sambil memegang kertas dan berkata “kaka aku sudah bilang aku ga bisa”(CL.3,p.4,kl.9). Kai berkata “asik besok libur”(CL.4,p.2,kl.14). Kai dan Bun saling membantu memecahkan teka-teki(CL.4,p.4,kl.5). Att mengacungkan tangan dan memimpin tepuk semangat(CL.5,p.2,kl.3). Daf berteriak “yes menang, yes menang”(CL.6,p.3,kl.5). Daf berkata “aku ga bisa ka”(CL.9,p.3,kl.7). Setiap kelompok memberikan semangat kepada temannya yang sedang bermain(CL.10,p.3,kl.6). Anak-anak menjawab “baik”(CL.2,p.2,kl.3). Bun, Yas dan Raj menjadikan Yas sebagai penjaga yang akan memberitahukan kepada temannya balok mana yang harus diambil dan berapa jumlahnya, Bun dan Raj yang bertugas mengambil baloknya(CL.2,p.3,kl.2). Sedangkan Kai, Daf dan Att menjadikan Att sebagai penjaga(CL.2,p.3,kl.3). Bun menjawab, “sudah”dengan suara yang pelan(CL.3,p.5,kl.3). Bun terlihat malu-malu dan menjelaskan Daf memiliki mata yang berwarna hitam dan bibir berwarna merah muda(CL.3,p.5,kl.5). Att mengacungkan tangan dan memimpin tepuk semangat(CL.5,p.2,kl.3). Daf berteriak “yes menang, yes menang”(CL.6,p.3,kl.5). Att berkata “yeay kita menang”(CL.8,p.4,kl.3). Setiap kelompok memberikan semangat kepada temannya yang sedang bermain(CL.10,p.3,kl.6).

Data dari catatan wawancara yang diperoleh untuk aspek pandangan terhadap kondisi psikologi ditunjukkan dengan menyatakan apa yang sedang dirasakan dan percaya diri dalam melakukan kegiatan. Data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Raj : Raj capek(CWA4,JW1,K1), Raj : sakit (CWA4,JW1,K2), Raj : mau (CWA4,JW1,K3), Att : aku ga bisa ka(CWA3,JW5,K1), Dari yang tadinya pemalu, tidak bisa mengungkapkan sekarang mulai mengungkapkan walaupun masih malu(CWG2,JW1,K2), Seperti Jas, dia mampu, tenang, karena karakternya yang pendiam, tapi sekarang mulai lebih ekspresif(CWG2,JW1,K14), Anak sudah menunjukkan

kemajuan, walaupun tidak cepat(CWG2,JW3,K1), Menurut saya, yang terlihat cepat peningkatannya adalah Att(CWG2,JW3,K2). Kalau melakukan apa-apa berani dan mengungkapkan(CWG2,JW3,K4), Kalau Kai sudah lebih berani(CWG2,JW3,K6)

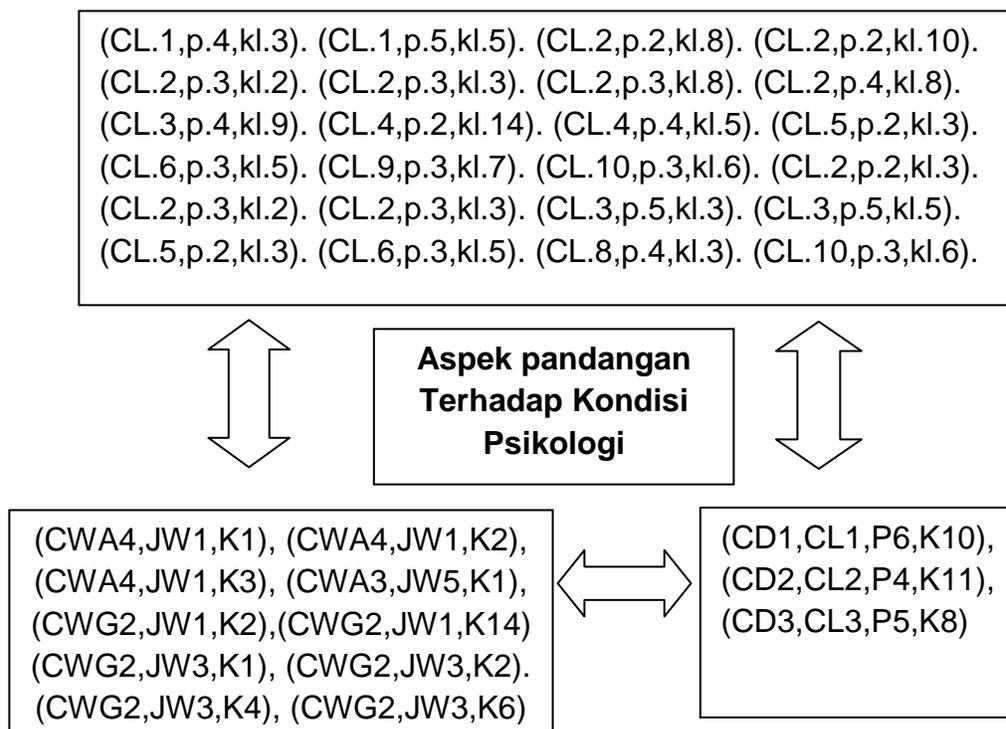
Aspek pandangan terhadap kondisi psikologi juga didukung dengan catatan dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

Anak menjelaskan hasil pekerjaannya(CD1,CL1,P6,K10), Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya(CD2,CL2,P4,K11), Anak menceritakan hasil pekerjaannya(CD3,CL3,P5,K8).

b) Display Data

Peningkatan konsep diri anak pada aspek pandangan terhadap konsep diri didapatkan dari catatan lapangan, catatan wawancara dan didukung dengan catatan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak mampu mengungkapkan perasaan dan percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Bagan 4.2 Display Data Aspek 2



c) Verifikasi

Hasil tindakan melalui bermain kooperatif yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur berdampak positif terhadap konsep diri anak dalam aspek pandangan terhadap kondisi psikologi. Melalui tindakan tersebut, anak mampu mengungkapkan perasaannya, seperti anak menyatakan rasa tidak sukanya ketika akan dikelompokkan dengan anak yang tidak dia sukainya. Selain itu, anak memiliki kesadaran

terhadap perasaan orang lain dan menunjukkan perasaan positif saat menerima penghargaan, seperti saat kelompoknya menang anak merasakan kesenangan dalam dirinya.

Konsep diri anak akan semakin berkembang dengan diberikan dorongan serta kesempatan anak untuk mendapatkan banyak pengalaman di dalam pembelajaran. Anak akan memahami seperti apa dirinya melalui interaksi yang dilakukan dengan orang lain.

3) Aspek Pandangan Terhadap Kondisi Sosial

a) Reduksi Data

Aspek pandangan terhadap kondisi sosial ditunjukkan dengan dapat menyesuaikan diri, dapat berinteraksi dengan teman, guru serta karyawan di sekolah. Aspek tersebut terlihat ketika anak mulai melibatkan dirinya dalam kelompok. Data dari catatan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Anak-anak dalam kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan dengan saling membantu(CL.1,p.5,kl.2). Raj bergabung mengikuti kegiatan(CL.1,p.2,kl.7). Bun, Kai dan Att dalam kelompok membaca tulisan dengan mengeja bersama-sama(CL.1,p.4,kl.3). Att menjawab, karena Aku, Bun dan Kai ngerjainnya barengan(CL.1,p.6,kl.9). Bun, Yas dan Raj menjadikan Yas sebagai penjaga yang akan memberitahukan kepada temannya balok mana yang harus diambil dan berapa jumlahnya, Bun dan Raj yang bertugas mengambil baloknya(CL.2,p.3,kl.2). Sedangkan Kai, Daf dan Att menjadikan Att sebagai penjaga(CL.2,p.3,kl.3). Att mengingatkan temannya untuk tidak rebutan(CL.2,p.3,kl.7). Bun

dan Yas bermain dengan teratur(CL.2,p.3,kl.8). Anak-anak memperhatikan dan memberikan respon terhadap gambar yang dicontohkan(CL.3,p.4,kl.2). Daf menjawab “aku menggambar Bun dan Bun menggambar Aku”(CL.3,p.8,kl.3). Kai dan Bun saling membantu memecahkan teka-teki(CL.4,p.4,kl.5). Eva pun masuk, diikuti Masing-masing anggota kelompok bergantian untuk mengambil bola(CL.8,p.2,kl.4). Daf(CL.8,p.2,kl.5). Att berkata “yeay kita menang”(CL.8,p.4,kl.3). Anak-anak memperhatikan ketika peneliti menjelaskan aturan permainan(CL.9,p.2,kl.2). Pada kegiatan ini anak-anak bersedia dipasangkan dengan siapa saja tanpa ada yang mengatakan tidak mau(CL.9,p.3,kl.2). Anak-anak dalam kelompok bergantian dalam bermain(CL.10,p.3,kl.4). Setiap kelompok memberikan semangat kepada temannya yang sedang bermain(CL.10,p.3,kl.6).

Data dari catatan wawancara yang diperoleh untuk spek pandangan terhadap kondisi sosial ditunjukkan dengan melibatkan diri dalam kelompok adalah sebagai berikut:

Yas : bekerja sama(CWA2,JW1,K1), Att : karena aku, Kai dan Daf tidak fokus bekerja (CWA2,JW1,K2), Bun : sudah (CWA3,JW2,K2), Daf : aku menggambar Bun dan Bun menggambar Aku (CWA3,JW8,K1), Bun : Jumat (CWA4,JW1,K1), Anak-anak : Kamis (CWA4,JW1,K2), Anak-anak : Sabtu (CWA4,JW1,K3), Kai sekarang sudah mulai mengikuti aturan(CWG2,JW1,K5), Ya, sudah lebih baik, sekarang anak-anak sudah berteman berganti-ganti(CWG2,JW4,K1), Anak-anak dalam berbicara bahasanya sudah lebih baik(CWG2,JW4,K4), Yang terlihat lebih kritis, berani mengungkapkan Att, Kai dan Daf(CWG2,JW6,K2).

Aspek pandangan terhadap kondisi sosial didukung dengan catatan dokumentasi yaitu:

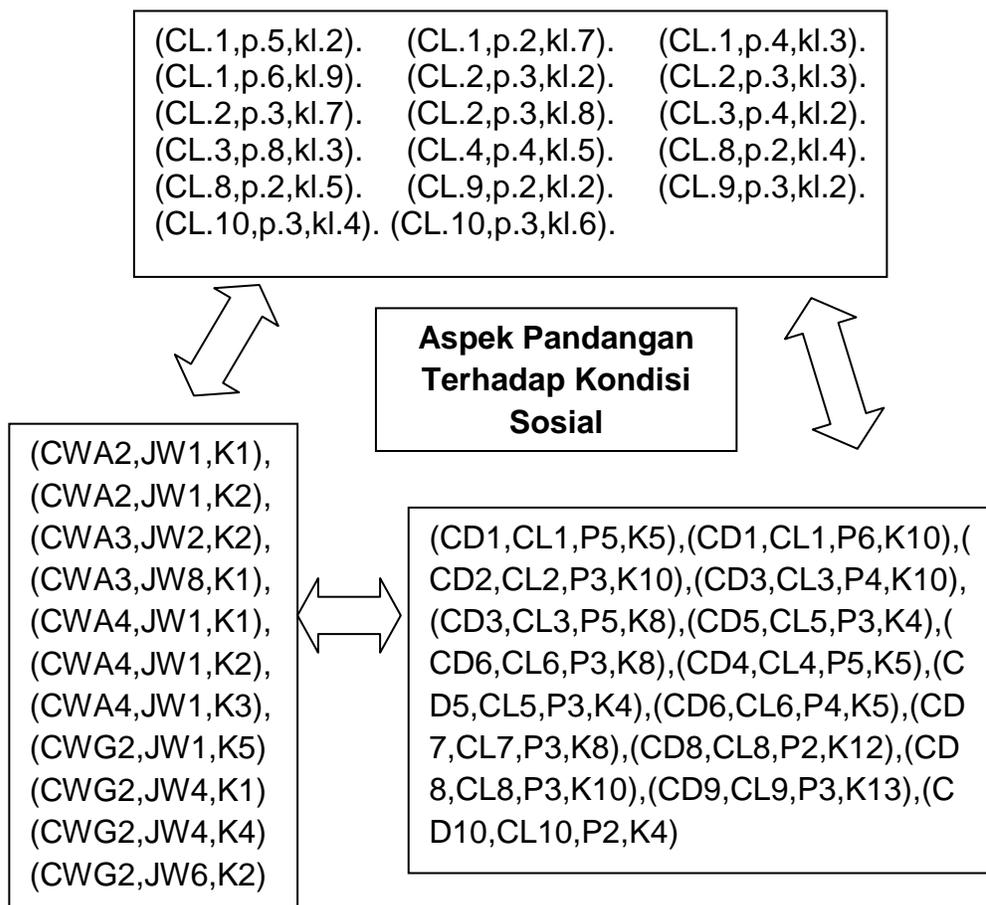
Anak mengerjakan bersama pasangannya(CD1,CL1,P5,K5), Anak menjelaskan hasil pekerjaannya(CD1,CL1,P6,K10), Anak ketika bekerja sama saat bermain dalam kelompok(CD2,CL2,P3,K10), Anak menggambar bersama

pasangannya(CD3,CL3,P4,K10), Anak menceritakan hasil pekerjaannya(CD3,CL3,P5,K8), Anak mengerjakan bersama-sama(CD4,CL4,P4,K5), Anak mengerjakan bersama-sama(CD5,CL5,P3,K4), Anak-anak bermain bermain bersama(CD6,CL6,P3,K8), Anak-anak mengerjakan bersama-sama(CD4,CL4,P5,K5), Anak belum menunjukkan sikap pertemanan(CD5,CL5,P3,K4), Anak-anak bermain bersama pasangannya(CD6,CL6,P4,K5), Anak melakukan permainan bersama kelompok(CD7,CL7,P3,K8), Anak-anak bermain bersama kelompoknya(CD8,CL8,P2,K12), Anak-anak menghitung bola yang didapat bersama-sama(CD8,CL8,P3,K10), Anak-anak melakukan pengukuran bersama teman(CD9,CL9,P3,K13), Anak-anak bermain bersama kelompok(CD10,CL10,P2,K4)

b) Display Data

Peningkatan konsep diri anak pada aspek pandangan terhadap kondisi sosial didapatkan dari catatan lapangan, catatan wawancara dan didukung dengan catatan dokumentasi. Ditunjukkan dengan dapat anak menyesuaikan diri, dapat berinteraksi dengan teman, guru serta karyawan di sekolah.

Bagan 4.3 Display Data Aspek 3



c) Verifikasi

Hasil tindakan melalui bermain kooperatif yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama berdampak positif terhadap konsep diri anak dalam aspek pandangan terhadap kondisi sosial. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak dapat menyesuaikan diri, dapat berinteraksi dengan teman, guru serta karyawan di sekolah.

Aspek tersebut terlihat ketika anak mulai melibatkan dirinya dalam kelompok.

4) Aspek Moral/Tingkah Laku

a) Reduksi Data

Aspek moral dan tingkah laku ditunjukkan dengan anak mampu menunjukkan sikap positif. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu bertanggung jawab terhadap dirinya, mengikuti peraturan di kelas, menunjukkan sikap tolong menolong serta sopan dan santun kepada guru dan teman. Data dari catatan lapangan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Bun, Kai dan Att dalam kelompok membaca tulisan dengan mengeja bersama-sama(CL.1,p.4,kl.3). Att dan Bun saling bekerja sama saat mengerjakan(CL.1,p.4,kl.21). Att bertanya “alis mana alis”(CL.1,p.4,kl.22). Bun menjawab “ini alis”(CL.1,p.4,kl.23). Bun dan Yas bermain dengan teratur(CL.2,p.3,kl.8). Daf berkata, “Kak kalau aku bikinnya Bun, Bun bikinnya aku”(CL.3,p.4,kl.6). Sementara Bun, Kai, Yas, Att dan Raj yang lain tetap di dalam sentra(CL.6,p.2,kl.4). Kelompok Raj, Yas dan Att dihitung oleh Yas(CL.8,p.3,kl.2). Raj dan Att memperhatikan ketika Yas sedang menghitung(CL.8,p.3,kl.3). Pada kegiatan ini anak-anak bersedia dipasangkan dengan siapa saja tanpa ada yang mengatakan tidak mau(CL.9,p.3,kl.2). Bun dan Yas saling membantu dalam pengukuran(CL.9,p.3,kl.5). Lalu Kai membantu Raj menggambar kaki(CL.9,p.3,kl.11). Daf belum selesai lalu dibantu oleh Bun(CL.9,p.3,kl.13). Anak-anak dalam kelompok bergantian dalam bermain(CL.10,p.3,kl.4).

Data dari catatan wawancara yang diperoleh untuk aspek moral dan tingkah laku ditunjukkan saat anak mengikuti peraturan,

bertanggung jawab terhadap dirinya. Data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Bun : iya ka(CWA4,JW3,K1), Yas : iya ka(CWA4,JW3,K2), Yas : tolong menolong (CWA4,JW4,K1), Yas : menghormati guru (CWA4,JW4,K2), Bun : menyayangi(CWA4,JW4,K3), Yas, Bun, Kai : saya (CWA4,JW4,K4), Anak-anak dalam berbicara bahasanya sudah lebih baik(CWG2,JW4,K4), Kai sekarang sudah mulai mengikuti aturan(CWG2,JW1,K5)

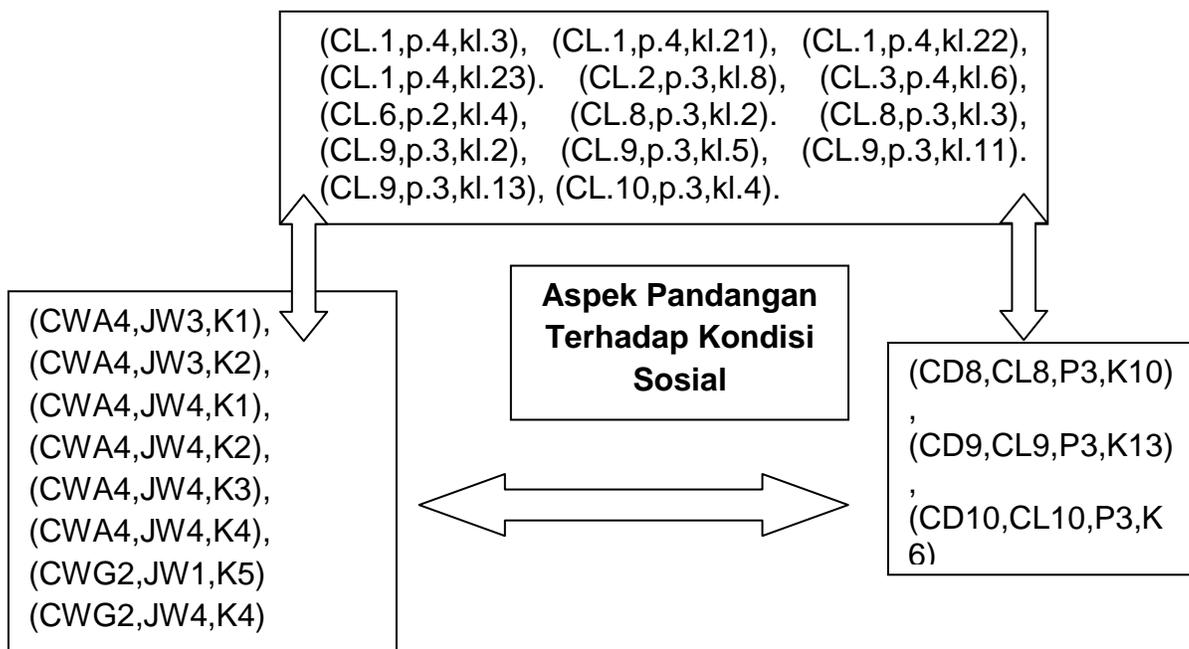
Aspek moral dan tingkah laku juga didukung dengan catatan dokumentasi, yaitu sebagai berikut:

Anak-anak menghitung bola yang didapat bersama-sama(CD8,CL8,P3,K10), Anak membantu temannya saat kegiatan(CD9,CL9,P3,K13), Anak-anak saling memberikan semangat(CD10,CL10,P3,K6)

b) Display Data

Peningkatan konsep diri anak pada aspek moral dan tingkah laku didapatkan dari catatan lapangan, catatan wawancara serta didukung dengan catatan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak mampu bertanggung jawab terhadap dirinya, mengikuti peraturan di kelas, menunjukkan sikap tolong menolong serta sopan dan santun kepada guru dan teman.

Bagan 4.4
Display data aspek 4



c) Verifikasi

Hasil tindakan melalui bermain kooperatif yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama berdampak positif terhadap konsep diri anak dalam aspek moral dan tingkah laku anak. Anak mampu menunjukkan tanggung jawab terhadap dirinya, mengikuti peraturan di kelas, menunjukkan sikap tolong menolong serta sopan dan santun kepada guru dan teman.

Anak menunjukkan tanggung jawab selama kegiatan berlangsung. Anak juga mengikuti peraturan dalam permainan. Selama kegiatan anak juga menunjukkan sikap positif kepada guru

dan teman. Konsep diri anak akan semakin meningkat dengan diberikan kesempatan untuk mendapatkan banyak pengalaman di dalam pembelajaran. Anak akan memahami seperti apa dirinya melalui interaksi yang dilakukan dengan orang lain.

C. Interpretasi Hasil Penelitian

Data penelitian menunjukkan hasil tindakan yang diberikan melalui bermain kooperatif pada siklus I mencapai 56.5% dan pada siklus II mencapai 81.6%. Hal ini menunjukkan bahwa telah mencapai peningkatan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti bersama kolaborator yaitu sebesar 71%. Berdasarkan hasil analisa dapat diinterpretasikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Interpretasi Data

No.	Siklus	Presentase	Interpretasi Hasil Analisis
1.	Pra Penelitian	41%	Hasil rata-rata konsep diri anak masih rendah
2.	Siklus I	56.5%	Hasil rata-rata konsep diri anak belum mencapai kriteria yang diharapkan
3.	Siklus II	82,5%	Hasil rata-rata konsep diri anak sudah mencapai kriteria yang diharapkan

Mengacu pada data interpretasi hasil analisis, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan pada konsep diri anak setelah penerapan bermain

kooperatif. Berdasarkan hasil presentase yang didapatkan pada akhir siklus II, maka peneliti dan kolaborator telah merasa ada ketercapaian yang cukup, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada akhir siklus II. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur dapat diterima.

D. Hasil Temuan dan Pembahasan

Pada presentase hasil tindakan di siklus II yaitu sebesar 82,5% telah mencapai indikator ketercapaian yang ditetapkan peneliti dan kolaborator, yaitu peningkatan mencapai 71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian dengan hipotesis yang diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

Dalam model pembelajaran bermain kooperatif, terdapat langkah-langkah yang dapat mendorong anak untuk menjadi pembelajar aktif, seperti saat anak melibatkan diri dalam kelompok, bermain dan menyelesaikan permainan dalam tim untuk mencapai kemenangan, serta saat anak bekerja sama dengan pasangannya. Melalui bermain kooperatif, anak akan lebih sering berinteraksi dengan temannya, mendapatkan pengetahuan baru

tentang dirinya melalui penilaian temannya, serta mendapat pengalaman baru, sehingga konsep diri anak perlahan-lahan terbentuk dan anak mendapati konsep akan dirinya.

Hasil analisis data kualitatif yang dilakukan dengan mengacu kepada hasil pengamatan dan catatan lapangan membuktikan bahwa bermain kooperatif dapat membantu meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun. Bermain kooperatif ini akan semakin baik jika didukung dengan media dan permainan yang menarik untuk anak. Kegiatan yang akan diberikan kepada anak harus dirancang agar sesuai dengan tujuan dari pemberian kegiatan tersebut. Pada penelitian ini, kegiatan bermain yang dilakukan pada siklus I yaitu Parts Of My Body, Ayo Cari Aku, My Friend's Body, Lengkapi Aku, Baik Atau Tidak, dan Berjalan Sambil Percaya, sedangkan pada siklus II kegiatannya terdiri dari Kuda Berbisik, Bola Kita, Berburu Pengukuran, dan Penuhi Aku. Permainan-permainan tersebut dilaksanakan melalui bermain kooperatif yang didukung dengan media yang menarik dan bervariasi.

Pada siklus I, konsep diri anak sudah meningkat, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Hal itu terjadi karena kegiatan bermain yang kurang menarik dan media yang kurang bervariasi. Pada siklus I terlihat bahwa anak-anak belum melibatkan diri dalam kelompok dengan baik, dan belum terlihat tanggung jawab pada diri anak selama bermain, sehingga membuat konsep diri anak belum mencapai kriteria yang diharapkan. Oleh

karena itu, peneliti bersama kolaborator menyepakati untuk melakukan perbaikan dan penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti merancang kegiatan bermain yang lebih menarik. Dimana pada siklus II ini, peneliti merancang kegiatan yang membuat anak lebih aktif melibatkan diri di dalam kelompok. Melalui kegiatan tersebut, anak terlihat aktif dan saling tolong menolong, serta saling bekerja sama untuk mencapai kemenangan dalam kelompok. Dari kegiatan tersebut, indikator yang belum berkembang pada siklus I dapat dikembangkan pada siklus II, sehingga konsep diri anak meningkat sesuai dengan yang diharapkan peneliti dan kolaborator.

Pada pra penelitian, konsep diri anak terlihat masih belum berkembang dikarenakan anak kurang mendapatkan pengalaman dalam berinteraksi dengan temannya dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, pada siklus I konsep diri anak sudah berkembang, namun belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga masih membutuhkan bantuan dari peneliti dan kolaborator. Pada siklus II, konsep diri anak sudah mulai meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan konsep diri tersebut diantaranya dalam aspek pandangan terhadap kondisi fisik, yaitu mengetahui identitas diri, mengetahui gambaran diri dan mengetahui peran gender, semua anak sudah berkembang sesuai harapan. Kemudian dalam aspek pandangan terhadap kondisi psikologi, yaitu

mengungkapkan perasaan dan percaya diri dalam melakukan kegiatan. 5 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 2 anak lainnya masih berkembang. Selanjutnya, dalam aspek pandangan terhadap kondisi sosial yaitu dapat menyesuaikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan berinteraksi dengan guru atau staff di sekolah, ada satu anak yang berkembang dan anak lainnya sudah berkembang sesuai harapan. Dalam aspek moral dan tingkah laku yaitu menunjukkan sikap positif, ada dua anak yang berkembang, dan anak lainnya sudah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil tersebut, konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama dapat dikatakan meningkat secara signifikan melalui bermain kooperatif. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Harter bahwa konsep diri merupakan gabungan dari sifat, kemampuan, perilaku, dan nilai-nilai yang diyakini seseorang untuk mendefinisikan siapa dirinya, serta pendapat dari Brooks yang menyatakan bahwa konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap aspek fisik, sosial dan psikologis yang berasal dari pengalaman dan interaksi yang dilakukan dengan orang lain. pada penelitian ini, pemberian tindakan melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Lyons bahwa bermain kooperatif memfasilitasi berbagi, peduli dan menghargai untuk satu sama lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dikatakan bahwa melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan tersebut yaitu dalam mempersiapkan media bermain yang kurang bervariasi. Selain itu, keterbatasan lain dalam penelitian ini adalah teknik pengambilan gambar untuk dokumentasi. Gambar yang diambil terkadang tidak sepenuhnya dari awal kegiatan hingga akhir, serta posisi dalam pengambilan gambar, dikarenakan kondisi ruang kelas yang kurang mendukung. Selain itu, ruang kelas yang berdekatan dengan kelas lainnya dan hanya dibatasi dengan lemari besar, sehingga selama kegiatan berlangsung terdengar suara anak-anak lainnya dengan cukup keras sehingga mengganggu konsentrasi peneliti dan anak.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh presentase peningkatan dari siklus I sebesar 15,6%, yaitu dari 41% menjadi 56,6% dan peningkatan pada siklus II sebesar 25%, yaitu 56,6% pada siklus I menjadi 82,5% di siklus II. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase siklus I mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah disepakati yaitu 71%. Indikator-indikator yang terlihat belum meningkat pada siklus I adalah mengungkapkan perasaan, percaya diri dalam melakukan kegiatan, dapat menyesuaikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menunjukkan sikap positif. Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator menyepakati bahwa tindakan dilanjutkan ke siklus II. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase kenaikan di akhir siklus II sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator-indikator tersebut juga dapat meningkat. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Setelah mencapai presentase kenaikan melebihi 71%, maka penelitian dihentikan.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif, setelah tindakan pada siklus I, konsep diri anak sudah mulai menunjukkan adanya perkembangan. Dalam aspek pandangan terhadap kondisi fisik, yaitu kemampuan anak dalam mengetahui identitas diri, mengetahui gambaran diri, dan mengetahui peran gender, semua anak sudah berkembang. Melalui kegiatan yang diberikan, anak mulai memahami dirinya secara fisik. Kemudian pada aspek pandangan terhadap kondisi psikologi, yaitu mengungkapkan perasaan, dan percaya diri dalam melakukan kegiatan, anak masih membutuhkan bantuan dari guru. Pada aspek pandangan terhadap kondisi sosial, yaitu kemampuan anak dalam menyesuaikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan berinteraksi dengan guru atau staff di sekolah, anak masih belum berkembang. Anak-anak masih belum dapat melibatkan diri dengan baik di dalam kelompok. Selanjutnya, pada aspek moral dan tingkah laku, yaitu menunjukkan sikap positif, masih ada sebagian anak yang belum berkembang.

Setelah diberikan tindakan pada siklus II, konsep diri anak lebih meningkat. Dalam aspek pandangan terhadap kondisi fisik, yaitu kemampuan anak dalam mengetahui identitas diri, mengetahui gambaran diri, dan mengetahui peran gender, semua anak sudah berkembang sesuai harapan. Kemudian pada aspek pandangan terhadap kondisi psikologi, yaitu mengungkapkan perasaan, dan percaya diri dalam melakukan kegiatan, anak

sudah berkembang dengan lebih baik lagi, yaitu 5 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 2 anak lainnya masih berkembang. Pada aspek pandangan terhadap kondisi sosial, yaitu kemampuan anak dalam menyesuaikan diri, berinteraksi dengan teman sebaya, dan berinteraksi dengan guru atau staff di sekolah, ada satu anak yang berkembang dan anak lainnya sudah berkembang sesuai harapan. Selanjutnya, pada aspek moral dan tingkah laku, yaitu menunjukkan sikap positif, ada dua anak yang berkembang, dan anak lainnya sudah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui bermain kooperatif dapat meningkatkan konsep diri anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa, bermain kooperatif dapat diterapkan oleh guru sebagai alternatif dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan konsep diri pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur. Melalui bermain kooperatif tersebut, anak-anak akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, serta meningkatkan interaksi antara satu anak dengan anak lainnya. Kegiatan tersebut juga memberikan pengalaman yang lebih banyak pada

anak, antara lain bagaimana caranya agar disukai oleh teman-teman, berbagi, bekerja sama, dan saling tolong-menolong.

Pada proses pembelajaran selanjutnya di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur, guru bisa sesekali menerapkan bermain kooperatif ini dengan menyiapkan permainan yang akan menarik perhatian anak untuk terkiat aktif di dalamnya. Guru juga perlu menggunakan media yang bervariasi dan menarik, serta menciptakan suasana kelas yang menyenangkan untuk anak.

Melalui perencanaan yang baik dan penggunaan media yang tepat di dalam bermain kooperatif, maka dapat mengembangkan konsep diri yang anak miliki. Dengan demikian, implikasi dari hasil penelitian ini dapat diterapkan dengan baik dan akan membantu mencapai apa yang diharapkan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan, maka peneliti mencoba untuk memberikan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi guru, menerapkan bermain kooperatif dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam meningkatkan konsep diri anak. Selain itu, dengan merancang bermain kooperatif yang menarik untuk anak, didukung dengan media yang bervariasi, serta suasana

belajar yang menyenangkan untuk anak, sehingga konsep diri anak dapat meningkat secara optimal.

2. Bagi anak, melalui bermain kooperatif diharapkan anak mendapatkan pengalaman untuk mengekspresikan diri, dan melibatkan diri dengan lingkungan sekolahnya. Melalui interaksi tersebut akan membantu anak untuk mengembangkan konsep dirinya.
3. Bagi mahasiswa PG-PAUD, dapat dijadikan sebagai referensi dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan konsep diri anak.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan masukan pada peneliti lanjutan, khususnya yang berkaitan dengan konsep diri anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. 2003. *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah* (Bandung: Pustaka Setia).
- Anon. *5 Games to Build Cooperative Play Skills with Preschoolers*, diakses dari <https://buildingblockslanguage.com/2014/09/29/5-games-to-build-cooperative-play-skills-with-preschoolers/> , pada 10 Maret 2016).
- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Berk. Laura E. 2006. *Child Development Seventh Edition*. USA: Pearson.
- Daily Dose. *Understanding The Benefits Of Cooperative play For Children*. (diakses dari <https://www.askthedoctor.com/dailydose/understanding-the-benefits-of-cooperative-play-for-children/>, pada 6 Maret 2016 pkl. 14.00 WIB).
- David L. Gallahue dan Ozmun. 2006. *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescents, Adults Sixth Edition*. New York: McGraw Hill.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Desmita. 2011 *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fletcher, Adam. *Why Play Games When Theres Work To Do Fun Games And Social Change* (Diakses dari <https://freechild.org/why-play-games-when-theres-work-to-do-fun-games-and-social-change/>, pada 20 Maret 2016).
- Gallahue dan Ozmun. 1998. *Understanding Motor Development Infants, Children, Adolescent, Adults Forth Edition*. USA: McGraw Hill.
- Gustika, Shinta. 2014. *Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Kelekatan (Attachment) pada Figur Lekat*, Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

- Hardi dan Warda. *What Is Your Self Image?* (diakses dari <http://nasknugroho.com/id/hypnosis-hypnotherapy-articles/empowerment-motivation/181-apa-citra-diri-anda.html>, pada 6 Maret 2016 pkl. 20.00 WIB).
- Hughes. *Children, Play And Development*. USA: SAGE Publication.
- Isbell and Raines. 2007. *Creativity And The Arts With Young Children*. USA: Delmar.
- Ismail. 2009. *Educational Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jalaludian Rakhmat. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lavandia, Virka Noor. 2012. *Hubungan Antara Konsep Diri dan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Persiwa BPK I Jakarta Barat, Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*.
- Lyons, Suzanne. *Benefit of Cooperative Games* (diakses dari <http://cooperativegames.com/benefits-of-cooperative-games/> pada 5 Maret 2016)
- Marie E. Cecchini. MS, *Encouraging Cooperative* (Diakses dari : http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?articleid=707, pada tanggal 19 Januari 2016).
- Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pajares dan Schunk. 2001. *Self-Beliefs And School Success: Self-Efficacy, Self-Concept, And School Achievement*. (diakses dari: <http://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/PajaresSchunk2001.html>, pada 24 Maret 2016).
- Papalia, Old dan Feldman. 2010. *Human Development (Psikologi Perkembangan)* Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana.

- Purwanto, M. Ngalm. 2001. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Robert A Baron dan Donn Byrne. 2004. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Saul. *Self Concept* (diakses dari <http://www.simplypsychology.org/self-concept.html>, pada 6 Maret 2016).
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugianto, Mayke. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Tim Pelatih Penelitian Tindakan Universitas Negeri Yogyakarta. 1999. *Kumpulan Materi Penelitian Tindakan (Action Research)*. Yogyakarta: Direktorat Menengah Umum dan Lembaga Penelitian Universitas Negeri Jakarta.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology Active Learning Edition Edisi Kesepuluh*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin dan Sanan. 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yunanto, Rismawan Adi. 2012. *Pengaruh Cooperative play Terhadap Reaksi Langsung Sibling Rivalry Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Desa Cangkring Kecamatan Jenggawah Skripsi*. Jember: Universitas Jember.

Catatan Lapangan 1 (CL1)

Hari/Tanggal : Jum'at, 25 November 2016

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Parts of My Body”

Hari ini peneliti hari pertama peneliti melakukan tindakan pada siklus I di TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur(CL.1,p.1,kl.1). Peneliti memulai kegiatan pada pukul 10.30 WIB(CL.1,p.1,kl.2). Peneliti memulai kegiatan dengan salam “selamat pagi”(CL.1,p.1,kl.3). Kemudian anak-anak menjawab “pagi”(CL.1,p.1,kl.4). Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk tepuk semangat “kita tepuk semangat dulu ya, tepuk semangat!”(CL.1,p.1,kl.5). Anak-anak mengikuti dengan tepuk semangat (CL.1,p.1,kl.6).

Setelah itu, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan(CL.1,p.2,kl.1). Peneliti menjelaskan bahwa permainan akan dilakukan secara berpasangan yaitu dua orang. Siapa yang dapat menyelesaikan permainan ini dengan baik adalah pemenangnya(CL.1,p.2,kl.2). Peneliti mengeluarkan kertas yang berisi gambar-gambar bagian tubuh(CL.1,p.2,kl.3). Raj tidak menghiraukan saat peneliti berbicara(CL.1,p.2,kl.4). Peneliti memperlihatkan kertas dan bertanya

kepada anak-anak “ada yang tahu tidak, di kertas ini ada gambar apa saja?”(CL.1,p.2,kl.5). Bun, Att, dan Kai menjawab “Bibir”(CL.1,p.2,kl.6). Raj bergabung mengikuti kegiatan(CL.1,p.2,kl.7). Daf asik bermain sendiri sambil tiduran(CL.1,p.2,kl.8). Kemudian peneliti menunjuk masing-masing gambar dan anak menyebutkan gambar yang dimaksud(CL.1,p.2,kl.9). Daf diam-diam menjauh saat peneliti sedang menjelaskan dan bermain sendiri(CL.1,p.2,kl.10). Daf bergabung kembali setelah ditegur oleh guru(CL.1,p.2,kl.11). Kemudian peneliti mengajak anak-anak untuk mengeja tulisan yang ada mengenai nama-nama bagian tubuh(CL.1,p.2,kl.12). Peneliti bertanya “manakan gambar tangan?” (CL.1,p.2,kl.13). Att dan Daf menjawab “yang ini tangan” (CL.1,p.2,kl.14). Peneliti melanjutkan menanyakan gambar apakah ini sambil menunjuk gambar telinga(CL.1,p.2,kl.15). Att menjawab telinga(CL.1,p.2,kl.16).

Setelah itu, peneliti membagikan anak secara berpasangan “kaka akan membagi menjadi kelompok. Kalian nanti mengerjakannya 2 orang 2 orang ya”(CL.1,p.3,kl.1). Att berkata “kamu (sambil menunjuk Kai) sama Daf, aku sama Bunga”(CL.1,p.3,kl.2). Kai menjawab “ga mau” sambil berteriak. “Aku ga mau sama Daf”(CL.1,p.3,kl.3). Daf berkata “aku ga mau sama Kaia, aku mau sama Raja”(CL.1,p.3,kl.4). Att berkata “aku sama Bun”(CL.1,p.3,kl.5). Kemudian peneliti berkata “kaka yang akan membagi kelompok”, “Daf membantu Att ya”(CL.1,p.3,kl.6). Att menjawab “ga mau sama Daf”(CL.1,p.3,kl.7). Anak-anak bercerita mengenai Daf dan Peneliti

memberikan arahan kepada Daf dan teman-teman(CL.1,p.3,kl.8). Kemudian peneliti membagi anak menjadi 2 orang dan 3 orang(CL.1,p.3,kl.9).

Pada kegiatan ini, anak bekerja sama untuk mencocoknya gambar-gambar bagian tubuh dengan tulisan yang sesuai dengan cara menarik garis(CL.1,p.4,kl.1). Setelah semua anak mendapatkan pasangannya, peneliti membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok(CL.1,p.4,kl.2). Bun, Kai dan Att dalam kelompok membaca tulisan dengan mengeja bersama-sama(CL.1,p.4,kl.3). Raj dan Daf tidak bekerja sama, tetapi mengerjakan sendiri-sendiri(CL.1,p.4,kl.4). Peneliti membantu Raj(CL.1,p.4,kl.5). Peneliti bertanya “coba mana telinga Raja. Coba Raja pegang telinga Raja” (CL.1,p.4,kl.6). Raja terlihat bingung(CL.1,p.4,kl.7). kemudian peneliti menjelaskan bahwa telinga itu sama dengan kuping(CL.1,p.4,kl.8). Lalu Raj memegang telinganya dan berkata ini(CL.1,p.4,kl.9). Lalu peneliti bertanya kepada Raj, “bibir mana Raj” (CL.1,p.4,kl.10). Raj memegang bibirnya(CL.1,p.4,kl.11). Kemudian peneliti bertanya kembali, “bibir Raj fungsinya untuk apa?” (CL.1,p.4,kl.12). Raj menjawab untuk makan(CL.1,p.4,kl.13). Peneliti bertanya kembali “terus untuk apa lagi” (CL.1,p.4,kl.14). Raj menjawab mulut untuk cium(CL.1,p.4,kl.15). Kemudian Raj menarik tulisan bibir pada gambar bibir(CL.1,p.4,kl.16). Peneliti bertanya kepala mana? (CL.1,p.4,kl.17). Raj menjawab “ini” sambil memegang kepalanya(CL.1,p.4,kl.18). Lalu peneliti menuntun anak untuk membaca tulisan tangan, dan bertanya fungsi tangan

untuk apa(CL.1,p.4,kl.19). Raj menjawab untuk menangkap bola, melempar bola(CL.1,p.4,kl.20). Att dan Bun saling bekerja sama saat mengerjakan(CL.1,p.4,kl.21). Att bertanya “alis mana alis” (CL.1,p.4,kl.22). Bun menjawab “ini alis” (CL.1,p.4,kl.23).

Setelah semua kelompok mendapatkan lembar kerja yang harus diselesaikan, anak mulai mengerjakan pekerjaannya bersama dengan pasangannya(CL.1,p.5,kl.1). Anak-anak dalam kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan dengan saling membantu(CL.1,p.5,kl.2). Dalam kegiatan tersebut, anak mencocokkan gambar tentang anggota tubuh dengan tulisan(CL.1,p.5,kl.3). Ada anak yang belum lancar membaca sehingga temannya yang lain membantunya(CL.1,p.5,kl.4). Bun, Att dan Kai saling bergantian mengisi lembar kerja dengan membuat urutan(CL.1,p.5,kl.5).

Setelah anak-anak menyelesaikannya, peneliti mengajak anak-anak untuk membahas bersama untuk melihat kelompok mana yang mengerjakannya dengan baik(CL.1,p.6,kl.1). Peneliti menunjuk gambar dan tulisan yang ada di kertas dan mengajak anak untuk menunjukkan pada bagian tubuhnya(CL.1,p.6,kl.2). Peneliti menunjuk gambar kelopak mata(CL.1,p.6,kl.3). Bun, Kai dan Att menunjukkan kelopak matanya(CL.1, p.6,kl.4). Kemudian peneliti bertanya “kelopak mata fungsinya untuk apa sih?” (CL.1, p.6,kl.5). Bun dan Att menjawab “untuk berkedip” (CL.1,p.6,kl.6). Setelah itu peneliti mengumumkan pemenangnya “jadi yang menang adalah kelompok Att, Bun dan kai” (CL.1,p.6,kl.7). Peneliti bertanya, mengapa

kelompok Att, Bun dan Kai bisa menang? (CL.1,p.6,kl.8). Att menjawab, karena Aku, Bun dan Kai ngerjainnya barengan(CL.1,p.6,kl.9). Setelah itu peneliti menjelaskan bahwa di dalam kelompok harus saling bekerja sama dalam mengerjakan dan fokus dalam mengerjakan(CL.1,p.6,kl.10).

Refleksi:

Pada tindakan pertama yang dilakukan di siklus I ini, kegiatan yang diberikan berjalan dengan cukup lancar. Kegiatan diawali dengan penjelasan tema oleh peneliti. Peneliti dan anak-anak membahas bagian-bagian tubuh anak. setelah itu anak-anak bermain secara kelompok untuk menyelesaikan teka-teki gambar.

Melalui kegiatan ini peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak-anak sudah mengetahui bagian-bagian tubuh yang umum diketahui, seperti mata, hidung, mulut, tangan, kaki, kepala, rambut, jari, telinga. Tetapi seperti alis dan bulu mata, anak masih tertukar, bahkan ada yang belum mengetahui. Kelopak mata, dahi dan dagu juga masih ada beberapa anak yang belum mengetahui.

Pada kegiatan ini pula, peneliti menemukan rata-rata anak masih belum mampu bekerja sama. Ada anak yang tidak disukai oleh teman-temannya sehingga tidak ada anak yang bersedia untuk dikelompokkan dengan anak tersebut. Selain itu, ada anak yang bermalas-malasan mengikuti kegiatan.

Catatan lapangan 2 (CL2)

Hari/Tanggal : Senin, 28 November 2016

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Ayo Cari Aku”

Pada pertemuan ke-2 ini peneliti menyiapkan permainan dengan nama “Ayo Cari Aku”(CL.2,p.1,kl.1). Pada permainan ini anak-anak dibagi mejadi 2 kelompok besar(CL.2,p.1,kl.2). Dalam permainan ini anak-anak diminta saling bekerja sama untuk menemukan balok-balok kayu sesuai dengan aturan permainan(CL.2,p.1,kl.3).

Pertama-tama, peneliti memulai kegiatan dengan menanyakan kabar anak-anak(CL.2,p.2,kl.1). Peneliti bertanya “selamat pagi semua, bagaimana kabarnya?”(CL.2,p.2,kl.2). Anak-anak menjawab “baik” (CL.2,p.2,kl.3). Peneliti berkata “Alhamdulillah kalau kabarnya baik” (CL.2,p.2,kl.4). Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan serta aturan permainan yang harus diikuti(CL.2,p.2,kl.5). Setelah itu peneliti mengeluarkan beberapa kartu bergambar balok kayu dan angka yang akan digunakan untuk bermain(CL.2,p.2,kl.6). Peneliti bertanya “adakah yang tahu ini gambar apa?” sambil memegang kartu dan menunjukkannya pada anak-anak(CL.2,p.2,kl.7). Anak-anak menjawab “kotak” (CL.2,p.2,kl.8). Kemudian

peneliti menunjuk pada angka yang ada di bawah gambar sambil bertanya “ini angka berapa?” (CL.2,p.2,kl.9). Anak-anak menjawab “tiga” (CL.2,p.2,kl.10). Setelah itu peneliti membagi anak menjadi dua kelompok besar dan anak-anak mulai bermain dalam kelompok(CL.2,p.2,kl.11).

Peneliti membagi anak-anak dalam 2 kelompok, yaitu Bun, Yas, Raj dan Kai, Daf, Att(CL.2,p.3,kl.1). Bun, Yas dan Raj menjadikan Yas sebagai penjaga yang akan memberitahukan kepada temannya balok mana yang harus diambil dan berapa jumlahnya, Bun dan Raj yang bertugas mengambil baloknya(CL.2,p.3,kl.2). Sedangkan Kai, Daf dan Att menjadikan Att sebagai penjaga(CL.2,p.3,kl.3). Att tidak sabar dan ingin menuju lemari balok dan mengambilnya(CL.2,p.3,kl.4). Peneliti mengingatkan kepada Att untuk tetap di tempat(CL.2,p.3,kl.5). Daf dan Kai berebutan untuk mengambil balok(CL.2,p.3,kl.6). Att mengingatkan temannya untuk tidak rebutan(CL.2,p.3,kl.7). Bun dan Yas bermain dengan teratur(CL.2,p.3,kl.8). Sedangkan Att, Kai dan Daf bermain dengan tidak teratur, terlihat beberapa kali Daf mengambil balok yang sudah Kai ambil sehingga jumlahnya tidak sesuai(CL.2,p.3,kl.9). Daf meninggalkan sentra, sedangkan Kai tiduran dan tidak membantu Att(CL.2,p.3,kl.10).

Setelah anak-anak selesai mengumpulkan balok, peneliti mengajak anak untuk melihat apakah setiap kelompok sudah bekerja sama dengan baik(CL.2,p.4,kl.1). Peneliti menyebutkan balok dan angkanya, kemudian anak-anak memeriksa hasil pekerjaan kelompok mereka(CL.2,p.4,kl.2).

Peneliti menulis skor yang didapat masing-masing kelompok pada papan tulis(CL.2,p.4,kl.3). Setelah selesai menghitung skor, peneliti mengumumkan pemenang pada permainan Ayo cari Aku ini(CL.2,p.4,kl.4). Setelah itu peneliti bertanya kepada anak “mengapa kelompok Bun, Raj dan Yas bisa menang?” (CL.2,p.4,kl.5). Bun hanya diam(CL.2,p.4,kl.6). Yas menjawab “bekerja sama(CL.2,p.4,kl.7). ”Att menjawab “karena aku, Kai dan Daf tidak fokus bekerja” (CL.2,p.4,kl.8). Lalu peneliti bertanya kepada Kai “mengapa Kai tidak fokus bermain?” (CL.2,p.4,kl.9). Kai hanya senyum kemudian berlarian di dalam sentra(CL.2,p.4,kl.10). Setelah itu peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa dalam bermain dibutuhkan kerja sama yang baik, harus saling tolong-menolong, mengikuti aturan permainan, mengikuti instruksi yang diberikan guru, serta menghargai teman(CL.2,p.4,kl.11).

Refleksi:

Pada tindakan kedua ini, peneliti menyiapkan permainan untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar anak. Dalam permainan ini dapat dilihat bagaimana anak dalam kelompok tersebut saling bekerja sama. Peneliti melihat sebagian besar anak-anak masih belum menyadari dirinya sebagai bagian dari kelompok, sehingga anak belum memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya dan kelompoknya. Kerja sama pun belum terbentuk dengan baik. Terlihat pula komunikasi yang belum terjalin dengan baik pada kelompok Att, Kai dan Daf.

Catatan lapangan 3 (CL3)

Hari/Tanggal : Rabu, 30 November 2016

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

Kegiatan : Bermain Kooperatif “My Friend’s Body”

Pemberian tindakan ketiga pada siklus I ini, peneliti mempersiapkan permainan dengan nama “My Friend’s Body”(CL.3,p.1,kl.1). Permainan ini dilakukan untuk melihat bagaimana seorang anak melihat atau menilai temannya dari penampilan fisiknya(CL.3,p.1,kl.2). Peneliti memulai kegiatan ini dengan mengajak anak untuk tepuk semangat(CL.3,p.1,kl.3). Anak bersama-sama melakukan tepuk semangat(CL.3,p.1,kl.4).

Setelah itu, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan(CL.3,p.2,kl.1). Peneliti bertanya, kira-kira apa ya yang akan kita lakukan? (CL.3,p.2,kl.2). Daf menjawab “orang” (CL.3,p.2,kl.3). Kemudian peneliti menjelaskan kalau kegiatan hari itu akan membuat gambar teman(CL.3,p.2,kl.4). Peneliti pun menjelaskan bahwa anak-anak harus melihat bagaimana penampilan temannya, kemudian di gambar di kertas yang sudah disediakan(CL.3,p.2,kl.5).

Selanjutnya, peneliti memperlihatkan media yang akan digunakan(CL.3,p.3,kl.1). Mula-mula peneliti memperlihatkan boneka kertas

dengan gambar seorang anak laki-laki dan perempuan(CL.3,p.3,kl.2). Peneliti memperlihatkan gambar laki-laki dan perempuan tersebut dan bertanya kepada anak-anak apa perbedaan dari gambar tersebut(CL.3,p.3,kl.3). Daf berkata, “yang ini rambutnya pendek (sambil menunjuk gambar anak laki-laki), yang ini rambutnya panjang (sambil menunjuk gambar anak perempuan)”(CL.3,p.3,kl.4). Att berkata, “kalau perempuan memakai rok”(CL.3,p.3,kl.5). Bun dan Raj tidak memberikan respon(CL.3,p.3,kl.6).

Kemudian peneliti memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana cara menggambar orang(CL.3,p.4,kl.1). Anak-anak memperhatikan dan memberikan respon terhadap gambar yang dicontohkan(CL.3,p.4,kl.2). Setelah memberikan contoh, peneliti membagi anak berpasangan(CL.3,p.4,kl.3). Sebelum anak-anak mulai menggambar, peneliti mengajak anak untuk melihat bagaimana penampilan temannya, mulai dari rambut, wajah dan tubuh, dan sebagainya(CL.3,p.4,kl.4). Lalu peneliti membagikan kertas dan anak-anak mulai menggambar temannya(CL.3,p.4,kl.5). Daf berkata, “Kak kalau aku bikinnya Bun, Bun bikinnya aku” (CL.3,p.4,kl.6). Peneliti menjawab “iya Daf” (CL.3,p.4,kl.7). Raj melihat gambar dirinya yang dibuat oleh Att dan berkata “salah itu salah” (CL.3,p.4,kl.8). Att sambil memegang kertas dan berkata “kaka aku sudah bilang aku ga bisa” (CL.3,p.4,kl.9). Daf tertawa dengan kencang(CL.3,p.4,kl.10).

Setelah anak-anak selesai menggambar, peneliti meminta anak untuk menceritakan gambar teman yang telah dibuat (CL.3,p.5,kl.1). Peneliti bertanya kepada Bun, “apakah Bun sudah selesai?” (CL.3,p.5,kl.2). Bun menjawab, “sudah” dengan suara yang pelan (CL.3,p.5,kl.3). Lalu peneliti mengajak Bun untuk berdiri dan menceritakan gambar tentang Daf (CL.3,p.5,kl.4). Bun terlihat malu-malu dan menjelaskan Daf memiliki mata yang berwarna hitam dan bibir berwarna merah muda (CL.3,p.5,kl.5). Kemudian peneliti mengajak Daf untuk menceritakan gambar tentang Bun (CL.3,p.5,kl.6). Daf terlihat belum mengerti bagaimana aturan permainan (CL.3,p.5,kl.7). Peneliti mengajak Daf untuk melihat kembali Bun dan memperhatikan (CL.3,p.5,kl.8).

Setelah itu peneliti mengajak Att untuk menjelaskan gambar tentang Raj (CL.3,p.6,kl.1). Saat Peneliti menanyakan kepada Att “memangnya raj tidak punya rambut?” (CL.3,p.6,kl.2). Att menjawab, “tidak, botak” (CL.3,p.6,kl.3). Kemudian peneliti mengajak Att untuk melihat kembali bagaimana rambut yang dimiliki Raj (CL.3,p.6,kl.4). Att pun menggambar kembali rambut Raj (CL.3,p.6,kl.5). Setelah itu peneliti menanyakan kepada Att, “coba kita lihat, berapa kaki yang dimiliki Raj” (CL.3,p.6,kl.6). Att tersenyum dan menghitung kaki Raj, kemudian menjawab, 2 (CL.3,p.6,kl.7). Peneliti pun bertanya mengapa Att menggambar kaki Raj sebanyak 4 (CL.3,p.6,kl.8). Att menjawab “aku lupa” sambil tertawa (CL.3,p.6,kl.9).

Setelah Att selesai bercerita, peneliti mengajak Raj untuk menceritakan gambar tentang Att(CL.3,p.7,kl.1). Raj melihat gambarnya dan menceritakan tentang gambar tersebut(CL.3,p.7,kl.2). Kemudian Raj menyebut itu adalah gambar monster Att(CL.3,p.7,kl.3). Peneliti meminta kepada raj untuk menjelaskan gambar Att(CL.3,p.7,kl.4). Kemudian raj memegang rambut Att dan mengatakan “keriting” (CL.3,p.7,kl.5). Peneliti membantu Raj untuk mneceritakan gambarnya(CL.3,p.7,kl.6).

Setelah semua selesai bercerita, peneliti dan anak-anak berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan(CL.3,p.8,kl.1). Peneliti bertanya apa saja yang telah dilakukan(CL.3,p.8,kl.2). Daf menjawab “aku menggambar Bun dan Bun menggambar Aku” (CL.3,p.8,kl.3). Kemudian peneliti mengajak anak untuk melihat perbedaan satu anak dengan anak lainnya dari penampilan fisiknya(CL.3,p.8,kl.4).

Refleksi:

Pada permainan My Friend’s Body ini peneliti mengajak anak-anak untuk melihat keadaan fisik temannya. Mula-mula peneliti memberikan contoh dengan memperlihatkan boneka kertas dengan gambar laki-laki dan perempuan. Peneliti juga memberikan contoh dengan membuat gambar penampilan fisik dari salah satu guru di Tk Tunas Wiratama.

Selama kegiatan berlangsung, anak-anak bermain dengan baik. Anak-anak menggambar temannya berdasarkan apa yang mereka lihat. Namun

Catatan lapangan 4 (CL4)

Hari/Tanggal : Jumat, 2 Desember 2016

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Lengkapi Aku”

Pada pertemuan ini merupakan pemberian tindakan ke-4 pada siklus I (CL.4,p.1,kl.1). Pada pertemuan ini peneliti mempersiapkan permainan berupa teka-teki yang diberi nama “Lengkapi Aku” (CL.4,p.1,kl.2). Permainan ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama antar anak, tolong-menolong serta mengenalkan sifat-sifat yang baik kepada anak (CL.4,p.1,kl.3).

Kegiatan diawali dengan salam oleh peneliti, “selamat pagi” (CL.4,p.2,kl.1). Anak-anak tidak ada yang menjawab (CL.4,p.2,kl.2). Kemudian peneliti mengulang kembali dan bertanya kepada anak “jawabnya apa?” (CL.4,p.2,kl.3). Kai menjawab “selamat malam” (CL.4,p.2,kl.4). Raj tidak mengikuti kegiatan dan tiduran di dekat teman-temannya (CL.4,p.2,kl.5). Kemudian peneliti mengajak anak untuk tepuk semangat (CL.4,p.2,kl.6). Anak-anak tepuk semangat dengan tidak bersemangat (CL.4,p.2,kl.7). Peneliti mengajak kembali anak-anak untuk tepuk semangat tetapi harus dengan semangat (CL.4,p.2,kl.8). Anak-anak melakukan kembali tepuk semangat (CL.4,p.2,kl.9). Peneliti bertanya sambil bernyanyi, “siapa tau

sekarang hari apa” (CL.4,p.2,kl.9). Bun mengacungkan tangan dan menjawab “Jum’at” (CL.4,p.2,kl.10). Peneliti melanjutkan nyanyian “kemarin hari apa” (CL.4,p.2,kl.11). Anak-anak menjawab “kamis” (CL.4,p.2,kl.12). Peneliti, “besok hari apa” (CL.4,p.2,kl.13). Anak-anak, “sabtu” (CL.4,p.2,kl.13). Kai berkata “asik besok libur” (CL.4,p.2,kl.14). Setelah itu peneliti menanyakan kemana anak-anak akan liburan dan anak-anak pun bercerita (CL.4,p.2,kl.15).

Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan (CL.4,p.3,kl.1). Peneliti memperlihatkan kertas yang berisi teka-teki yang harus diselesaikan oleh anak-anak (CL.4,p.3,kl.2). Raj terlihat tidak tertarik dan tiduran sambil memainkan jari (CL.4,p.3,kl.3). Peneliti mengajak Raj untuk bergabung (CL.4,p.3,kl.4). Raj tidak memberikan respon (CL.4,p.3,kl.5). Peneliti menjelaskan kembali kepada anak-anak mengenai aturan permainan (CL.4,p.3,kl.6). Peneliti menjelaskan kelompok yang paling banyak menyelesaikan teka-teki adalah kelompok yang menang dan akan mendapatkan bintang (CL.4,p.3,kl.7).

Kemudian peneliti membagi anak secara berpasang-pasangan (CL.4,p.4,kl.1). Kai dan Bun bermain bersama dengan membaca bersama-sama (CL.4,p.4,kl.2). Raj dan Yas terlihat bermain sendiri-sendiri (CL.4,p.4,kl.3). Peneliti meminta kepada Yas untuk membaca bersama Raj karena Raj belum bisa membaca (CL.4,p.4,kl.4). Kai dan Bun saling membantu memecahkan teka-teki (CL.4,p.4,kl.5).

Catatan lapangan 5 (CL5)

Hari/Tanggal : Senin, 5 Desember 2016

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Baik atau Tidak?”

Pada pertemuan ke-5 ini, peneliti merancang permainan dengan nama Baik atau Tidak?(CL.5,p.1,kl.1). Permainan ini merupakan permainan untuk mengenalkan kembali perbuatan-perbuatan baik yang harus ditiru oleh anak, dan perbuatan yang tidak baik yang tidak boleh dilakukan anak(CL.5,p.1,kl.2). Pada permainan ini, peneliti menyediakan dua buah karton kosong dimana bertuliskan Baik dan Tidak yang harus diisi dengan potongan gambar yang sesuai oleh anak secara berkelompok(CL.5,p.1,kl.3).

Pertama, peneliti mengajak anak untuk duduk bersama membuat lingkaran(CL.5,p.2,kl.1). Peneliti mengajak anak untuk tepuk semangat dan meminta satu anak untuk memimpinya(CL.5,p.2,kl.2). Att mengacungkan tangan dan memimpin tepuk semangat(CL.5,p.2,kl.3). Setelah itu peneliti melakukan apersepsi mengenai perbuatan baik atau tidak baik(CL.5,p.2,kl.4). Kemudian peneliti menunjukkan potongan-potongan gambar yang berisi gambar sikap yang baik dan gambar sikap yang tidak baik(CL.5,p.2,kl.5). Lalu peneliti menjelaskan aturan permainan yang harus

Catatan Wawancara Anak 1(CWA1)

Hari/tanggal : Jumat, 25 November 2016

Waktu : 10.30 – 11.20 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Parts of My Body”

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa yang tau ini gambar apa? Kalau yang ini apa?	Att : bibir(CWA1,JW1,K1) Kai : bibir(CWA1,JW1,K2) Att : telinga(CWA1,JW1,K3) Bun : telinga(CWA1,JW1,K4)
2	(Ketika Raj sedang mengerjakan) Peneliti bertanya “coba mana telinga Raja? Coba Raja pegang telinga Raja” Mana bibir raj? Bibir Raj fungsinya untuk apa? Terus untuk apa lagi? Raja kepala yang mana sih? Fungsi tangan untuk apa?	Raj : “ini” sambil memegang telinganya (CWA1,JW2,K1) Raj : “ini” sambil memegang bibir(CWA1,JW2,K2) Raj : untuk makan(CWA1,JW2,K3) Raj : untuk cium(CWA1,JW2,K4) Raj : “ini” sambil memegang kepalanya(CWA1,JW2,K4) Raj : menangkap bola, melempar bola(CWA1,JW2,K5)

Catatan Wawancara Anak 3(CWA3)

Hari/tanggal : Senin, 28 November 2016

Waktu : 10.30 – 11.20 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Ayo Cari Aku”

No	Pertanyaan	Jawaban
1	(saat peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan) Mengapa kelompok Bun, Raj dan Yas bisa menang?	Yas : bekerja sama(CWA2,JW1,K1) Att : karena aku, Kai dan Daf tidak fokus bekerja(CWA2,JW1,K2)

Catatan Wawancara Anak 3(CWA3)

Hari/tanggal : Rabu, 30 November 2016

Waktu : 10.30 – 11.20 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama

Kegiatan : Bermain Kooperatif “My Friend’s Body”

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Coba kita lihat Bun bersama-sama, Bun memiliki? Rambutnya Bun?	Att : rambut(CWA3,JW1,K1) Daf : panjang(CWA3,JW1,K2)
2	(Saat kegiatan berlangsung) Raj, Att memiliki rambut yang? Apakah Bun sudah selesai?	Raj : panjang (CWA3,JW2,K1) Bun : sudah(CWA3,JW2,K2)
3	(Bun menceritakan gambar tentang Daf) Ini gambar apa Bun? Coba kita lihat apakah rambut Daf seperti ini? Warna tama Daf apa Bun?	Bun : Rambut (CWA3,JW3,K1) Daf : aku sudah potong rambut (CWA3,JW3,K2) Bun : hitam(CWA3,JW3,K3)
4	(Daf menceritakan gambar Bun) Coba Daf jelaskan ini gambar apa saja? Coba Daf lihat Bun. Ada apa saja sih di Bun?	Daf : ini tangan, ini mulutnya (CWA3,JW4,K1) Daf : ada anting, ada rambut, ada muka, ada mata, pakai anting, ada kaki(CWA3,JW4,K2)

	Warna matanya Bun apa?	Daf : Hitam(CWA3,JW4,K3)
5	(saat kegiatan berlangsung) Att coba kaka lihat gambar kamu?	Att : aku ga bisa ka(CWA3,JW5,K1)
6	(Att menjelaskan gambar Raj) Ini gambar apa Att? Lalu apa lagi? Coba lihat bibir RAJ, warnanya apa?	Att : ini Raj(CWA3,JW6,K1) Att : Ini mata, ini mata, ini hidung (CWA3,JW6,K2) Att : merah (CWA3,JW6,K3)
7	(Raj menjelaskan gambar Att) Att memiliki? Matanya warna apa?	Raj : rambut keriting(CWA3,JW7,K1) Raj : hitam(CWA3,JW7,K2)
8	(saat evaluasi kegiatan) Ada yang bisa menjelaskan apa yang sudah kita lakukan tadi?	Daf : aku menggambar Bun dan Bun menggambar Aku(CWA3,JW8,K1)

Catatan Wawancara Anak 4(CWA4)

Hari/tanggal : Jumat, 2 Desember 2016

Waktu : 10.30 – 11.20 WIB

Tempat : TK Tunas Wiratama

Kegiatan : Bermain Kooperatif “Lengkapi Aku”

No	Pertanyaan	Jawaban
1	(saat apersepsi) Siapa tau sekarang hari apa? Kemarin hari apa? Besok hari apa?	Bun : Jumat(CWA4,JW1,K1) Anak-anak : Kamis (CWA4,JW1,K2) Anak-anak : Sabtu(CWA4,JW1,K3)
2	(saat kegiatan dimulai) Raj kenapa tidak mau mengikuti kegiatan? Raj capek kenapa? Raj tidak mau ikut kegiatan?	Raj : Raj capek(CWA4,JW2,K1) Raj : sakit (CWA4,JW2,K2) Raj : mau (CWA4,JW2,K3)
3.	(saat kegiatan berlangsung) Bun, bantu Kai untuk membaca ya? (peneliti menghampiri kelompok Yas dan Raj) Yas, Raja belum bisa membaca, Yas bantu Raj untuk membaca ya?	Bun : iya ka(CWA4,JW3,K1) Yas : iya ka(CWA4,JW3,K2)
4	(saat evaluasi kegiatan) Kalian di TK Tunas Wiratama sebagai apa?	Yas : murid-murid(CWA4,JW4,K1) Bun : siswa(CWA4,JW4,K2)

	<p>Siapa yang tahu sikap-sikap baik itu seperti apa?</p> <p>Siapa yang saling menyayangi?</p>	<p>Yas : tolong menolong (CWA4,JW4,K1)</p> <p>Yas : menghormati guru (CWA4,JW4,K2)</p> <p>Bun : menyayangi(CWA4,JW4,K3)</p> <p>Yas, Bun, Kai : saya (CWA4,JW4,K4)</p>
--	---	---

CATATAN WAWANCARA GURU 1 (CWG1)

Nama : RA

Narasumber : Guru Anak Usia 5-6 Tahun

Hari/tanggal :

Waktu : 11.30 – 11.45 WIB

Lokasi : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Assalamu'alaikum Wr.Wb. mohon maaf mengganggu, saya ingin bertanya mengenai konsep diri anak-anak di TK Tunas Wiratama, khususnya di TK B. Kira-kira bagaimana perkembangan konsep diri yang dimiliki anak-anak di TK B?	Wa'alaikumsalam Wr.Wb(CWG1,JW1,K1)
2	Apakah anak sudah mengenali identitas dirinya dengan baik? Seperti identitas pribadinya, lingkungan keluarga, dan masyarakat?	Kalau secara umum, untuk pengetahuan keluarga, anak-anak sudah tahu(CWG1,JW2,K1). Anak sudah tahu orang tua, kakaknya, dirumah ada siapa saja(CWG1,JW2,K2). Untuk identitas pribadi secara fisik ada beberapa anak yang sudah tahu, seperti aku gemuk, aku kurus, aku rambut panjang, aku perempuan(CWG1,JW2,K3).
3	Selain itu, apakah anak memahami akan kemampuan yang dimiliki? Seperti anak memiliki rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan	Kalau di kelas B2 yang masih suka mengatakan tidak bisa ada, yang lainnya selalu berkata capek ketika diberi tugas, dan tidak menyelesaikan tugas(CWG1,JW3,K1). Kalau yang hamper selalu menyelesaikan tugas ada Yas dan Bun, kalau Att sebenarnya mampu tetapi masih suka bermalasan(CWG1,JW3,K2).

4	Apakah setiap anak sudah menunjukkan sikap pertemanan yang baik? seperti dapat melibatkan diri bermain bersama dengan teman-temannya, bersikap baik kepada teman	Sudah, tetapi baru berapa persen yang mau ketika dipikirkan oleh kaka pendamping(CWG1,JW4,K1). Selebihnya anak selalu memilih sendiri teman yang ingin diajak berkelompok(CWG1,JW4,K2). Anak-anak masih memilih teman yang akan diajaknya bermain(CWG1,JW3,K3)
5	Anak anak sudah menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap diri sendiri? Mulai dari mengikuti peraturan, mengikuti instruksi yang diberikan guru, membereskan kembali setelah bermain, dan sebagainya	Ada beberapa anak yang belum ikut aturan, kalau merapihkan alat makannya masih harus diingatkan berkali-kali(CWG1,JW5,K1)
6	Apakah di TK Tunas Wiratama sudah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain kooperatif	Kalau di sini bermain bersama-sama belum diterapkan dengan baik(CWG1,JW6,K1). Hanya sesekali dilakukan, biasanya di sentra rancang bangun(CWG1,JW6,K2).
7	Jika sebagian anak sudah memiliki konsep diri positif yang baik, apakah perlu diberikan tindakan kembali bagi anak yang belum berkembang dalam memahami konsep dirinya?	Iya. Karna kan masih ada yang belum(CWG1,JW7,K1)

Mengetahui,

Jakarta,

Kepala TK Tunas Wiratama

Guru Kelas

Peneliti

(.....) (.....) (.....)

CATATAN WAWANCARA GURU 2 (CWG2)

Nama : RA

Narasumber : Guru Anak Usia 5-6 Tahun

Hari/tanggal :

Waktu : 11.30 – 11.45 WIB

Lokasi : TK Tunas Wiratama, Rawamangun, Jakarta Timur

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Assalamu'alaikum Wr.Wb. mohon maaf mengganggu. Bagaimana menurut kaka, apakah setelah diberikan tindakan oleh peneliti anak sudah lebih memahami konsep dirinya?	Iya, ada perubahan(CWG2,JW1,K1). Dari yang tadinya pemalu, tidak bisa mengungkapkan sekarang mulai mengungkapkan walaupun masih malu(CWG2,JW1,K2). Padahal kemampuan kognitifnya sangat bagus(CWG2,JW1,K3). Seperti Jas, dia mampu, tenang, karena karakternya yang pendiam, tapi sekarang mulai lebih ekspresif(CWG2,JW1,K14) Kai sekarang sudah mulai mengikuti aturan(CWG2,JW1,K5). Kalau sebelumnya Kai selalu ingin bermain sendiri(CWG2,JW1,K6)
2	Bagaimana menurut Kaka, apakah anak sudah mengenali identitas dirinya dengan baik? Seperti identitas pribadinya, lingkungan keluarga, dan masyarakat?	Ya, sudah ada peningkatan(CWG2,JW2,K1)
3	Bagaimana menurut kaka, apakah anak memahami akan kemampuan yang dimiliki? Seperti anak memiliki rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas yang diberikan	Anak sudah menunjukkan kemajuan, walaupun tidak cepat(CWG2,JW3,K1). Menurut saya, yang terlihat cepat peningkatannya adalah Att(CWG2,JW3,K2). Kalau melakukan apa-apa berani dan mengungkapkan(CWG2,JW3,K4). Kalau Bun keberaniannya masih

		kurang(CWG2,JW3,K5) Kalau Kai sudah lebih berani(CWG2,JW3,K6)
4	<p>Bagaimana menurut kaka, apakah setiap anak sudah menunjukkan sikap pertemanan yang baik? seperti dapat melibatkan diri bermain bersama dengan teman-temannya?</p> <p>Dan apakah anak sudah menunjukkan sikap baik kepada teman, misalnya tidak berbicara kasar, dan sebagainya</p>	<p>Ya, sudah lebih baik, sekarang anak-anak sudah berteman berganti-ganti(CWG2,JW4,K1). Mungkin yang masih belum menunjukkan pertemanan Raj(CWG2,JW4,K2).</p> <p>Alhamdulillah bagus(CWG2,JW4,K3). Anak-anak dalam berbicara bahasanya sudah lebih baik(CWG2,JW4,K4).</p>
5	Apakah sekarang anak-anak sudah menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap diri sendiri? Mulai dari mengikuti peraturan, mengikuti instruksi yang diberikan guru, membereskan kembali setelah bermain, dan sebagainya	Sudah(CWG2,JW5,K1).
6	Apakah anak-anak TK B2 sudah dapat menyampaikan apa yang dirasakannya kepada guru? Serta memiliki rasa hormat dan sopan kepada setiap guru dan karyawan di sekolah?	Sudah, walaupun ada beberapa anak mengungkapkan dengan lembut(CWG2,JW6,K1). Yang terlihat lebih kritis, berani mengungkapkan Att, Kai dan Daf(CWG2,JW6,K2)
7	Terimakasih atas waktunya Kak. Wassalamu'alaikum wr.wb	Wa'alaikumsalam Wr.Wb(CWG2,JW7,K1)

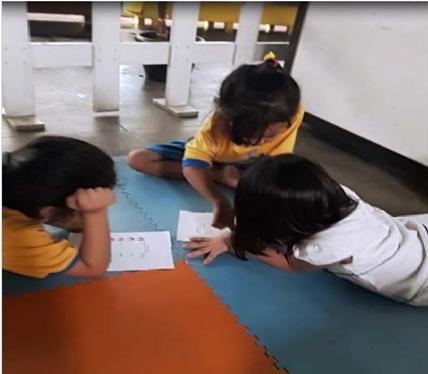
Mengetahui,
Kepala TK Tunas Wiratama

Jakarta,
Guru Kelas

Peneliti

(.....) (.....) (.....)

CATATAN DOKUMENTASI

Hari/Tanggal	Deskripsi
Jumat, 25 November 2016	 <p data-bbox="565 808 1442 842">Peneliti Melakukan Apersepsi tentang Bagian Tubuh(CD1,K9)</p>  <p data-bbox="690 1272 1315 1306">Peneliti membagikan lembar kerja (CD1,K4)</p>  <p data-bbox="630 1736 1372 1770">Anak mengerjakan bersama pasangannya (CD1,K5)</p>



Anak tidak memperhatikan guru (CD1,K10)



Anak menjelaskan hasil pekerjaannya (CD1,K10)

Senin, 28
November
2016



Peneliti melakukan apersepsi (CD2,K11)



Anak ketika bekerja sama saat bermain dalam kelompok (CD2,K10)



Anak keluar sentra dan meninggalkan kelompoknya (CD2,K11)



Masing-masing kelompok menyampaikan hasil pekerjaannya (CD2,K11)



Peneliti melakukan evaluasi kegiatan (CD2,K11)

Rabu, 30
November
2016



Peneliti melakukan apersepsi (CD3,K6)



Peneliti memberikan contoh cara menggambar orang (CD3,K10)



Anak menggambar bersama pasangannya (CD3, K10)



Anak menceritakan hasil pekerjaannya (CD3,K8)

Jumat, 2
Desember
2016



Peneliti menjelaskan kegiatan (CD4,K7)



Anak mengerjakan bersama-sama (CD4,K5)



Peneliti bersama anak membahas teka-teki bersama (CD4,K5)

Senin, 5
Desember
2016



Peneliti menjelaskan aturan permainan (CD5,K7)



Anak mengerjakan bersama-sama (CD5,K4)



Anak belum menunjukkan sikap pertemanan (CD5,K4)

Rabu, 7
Desember
2016



Peneliti menjelaskan aturan permainan (CD6,K8)



Anak-anak bermain bersama (CD6,K8)



Peneliti bersama anak melakukan evaluasi kegiatan (CD6,K5)

Jumat, 16
Desember
2016



Peneliti menjelaskan kegiatan kepada anak (CD7,K4)



Peneliti menjelaskan peraturan permainan kepada anak (CD7,K6)



Anak melakukan permainan bersama kelompok (CD7,K8)



Anak menjelaskan gambar yang telah dibuat (CD7,K3)

Senin, 19
Desember
2016



Anak-anak sedang dipersiapkan untuk memulai kegiatan (CD8,K5)



Anak-anak bermain bersama kelompoknya (CD8,K12)



Anak-anak menghitung bola yang didapat bersama-sama (CD8,K10)



Anak berebut saat menghitung bola (CD8,K10)

Rabu, 21
Desember
2016



Peneliti menjelaskan aturan permainan (CD9,K5)



Anak-anak melakukan pengukuran bersama teman (CD9,K13)



Anak-anak melakukan pengukuran bersama teman (CD9,K13)



Anak-anak menceritakan hasil pengukuran (CD9,K3)

Jumat, 23
Desember
2016



Peneliti menjelaskan aturan permainan (CD10,K4)



Anak-anak bermain bersama kelompok (CD10,K4)



Anak-anak saling memberikan semangat (CD10,K6)

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Siklus/Pertemuan Ke : Siklus I/1
Hari/Tanggal :
Alokasi Waktu : 50 Menit
Kelas : TK-B2
Tema : Bermain Kooperatif “Parts of My Body”
Tujuan : Meningkatkan Konsep Diri Anak Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media dan Sumber Belajar	Teknik Asesmen/ Evaluasi
A. Kegiatan Pembukaan 1. Berbaris sambil bernyanyi 2. Salam dan do'a 3. Gerak dan lagu 4. Apersepsi 5. Jurnal pagi	Moral Agama - Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan kegiatan - Mengenal agama yang dianut Motorik halus	Diskusi	Ceklis dan observasi
B. Istirahat 1. Mencuci tangan 2. Berdo'a sebelum makan 3. Makan bersama teman-teman 4. Bermain	- Menggambar sesuai gagasannya - Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar - Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci	- Sabun - Air - Lap cuci tangan - Alat makan	
C. Kegiatan Inti : 1. Anak-anak duduk secara berkelompok 2. Masing-masing kelompok mendapatkan media permainan. Setiap kelompok mendapat dua buah lembar yang berisi gambar bagian-	- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Motorik kasar - Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri - Melakukan kegiatan membersihkan diri Kognitif	Lembar kerja, spidol berwarna	

<p>bagian tubuh. 3. Anak mengerjakan kegiatan dengan bekerjasama mencocokkan gambar dan kata 4. Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah - Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) 		
<p>D. Kegiatan Penutup 1. Melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini 2. Guru memberikan umpan balik terhadap kegiatan anak 3. Memberikan penjelasan untuk kegiatan selanjutnya 4. Bernyanyi 5. Berdoa 6. Pulang</p>	<p>Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami aturan dalam suatu permainan - Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks - Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung - Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain <p>Sosial-emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi - Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar) - Mentaati aturan kelas - Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain dengan teman sebaya - Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar - Berbagi dengan orang lain - Bersikap kooperatif dengan teman - Menunjukkan sikap toleran - Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada - Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat 		
--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala TK Tunas
Wiratama

Kolaborator

Peneliti

Siti Mariam, S.Pd

Roza Alfitri

Riska Azizah

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Siklus/Pertemuan Ke : Siklus I/2
Hari/Tanggal :
Alokasi Waktu : 50 Menit
Kelas : TK-B2
Tema : Bermain Kooperatif “Ayo Cari Aku”
Tujuan : Meningkatkan Konsep Diri Anak Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media dan Sumber Belajar	Teknik Asesmen/ Evaluasi
A. Kegiatan Pembukaan 6. Berbaris sambil bernyanyi 7. Salam dan do'a 8. Gerak dan lagu 9. Apersepsi 10. Jurnal pagi	Moral Agama - Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan kegiatan - Mengenal agama yang dianut Motorik halus	Diskusi	Ceklis dan observasi
B. Istirahat 5. Mencuci tangan 6. Berdo'a sebelum makan 7. Makan bersama teman-teman 8. Bermain	- Menggambar sesuai gagasannya - Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar - Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci	- Sabun - Air - Lap cuci tangan - Alat makan	
C. Kegiatan Inti : 5. Anak-anak duduk secara berpasang-pasangan 6. Anak bermain bersama pasangannya (mencari balok sesuai dengan jumlah yang tepat sesuai aturan)	- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Motorik kasar - Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri - Melakukan kegiatan membersihkan diri Kognitif	- Kertas origami - Balok	

<p>permainan) 7. Setiap kelompok menceritakan hasil pekerjaannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah - Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran 		
<p>D. Penutup : 7. Melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini 8. Guru memberikan umpan balik terhadap kegiatan anak 9. Memberikan penjelasan untuk kegiatan selanjutnya 10. Bernyanyi 11. Berdoa 12. Pulang</p>	<p>Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami aturan dalam suatu permainan - Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks - Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung - Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain <p>Sosial-emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi - Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar - Mentaati aturan kelas - Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri - Bermain dengan teman sebaya - Mengetahui perasaan 		

	temannya dan merespon secara wajar - Berbagi dengan orang lain - Bersikap kooperatif dengan teman - Menunjukkan sikap toleran - Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada - Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat		
--	---	--	--

Mengetahui,

Kepala TK Tunas
Wiratama

Kolaborator

Peneliti

Siti Mariam, S.Pd

Roza Alfitri

Riska Azizah

RANCANGAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Siklus/Pertemuan : Siklus I/3
Ke
Hari/Tanggal :
Alokasi Waktu : 10.00-11.00 WIB
Kelas : TK-B2
Tema : Bermain Kooperatif “My Friends Body”
Tujuan : Meningkatkan Konsep Diri Anak Melalui Bermain Kooperatif (*Cooperative Play*)

Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Media dan Sumber Belajar	Teknik Asesmen/ Evaluasi
E. Kegiatan Pembukaan 11. Berbaris sambil bernyanyi 12. Salam dan do'a 13. Gerak dan lagu 14. Apersepsi 15. Jurnal pagi	Moral Agama - Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan kegiatan - Mengenal agama yang dianut Motorik halus - Menggambar sesuai gagasannya - Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar	Diskusi	Ceklis dan observasi
F. Istirahat 9. Mencuci tangan 10. Berdo'a sebelum makan 11. Makan bersama teman-teman 12. Bermain	- Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci - Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan Motorik kasar	- Sabun - Air - Lap cuci tangan - Alat makan	
G. Kegiatan Inti : 8. Anak-anak dibagi secara berpasang-pasangan 9. Setiap pasangan memperhatikan gambaran tubuh	- Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri - Melakukan kegiatan membersihkan diri Kognitif - Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan	- Kertas HVS - Spidol berwarna	

<p>temannya, 10. Masing-masing anak membuat gambar tentang penampilan pasangannya 11. Masing-masing kelompok menjelaskan hasil pekerjaannya</p>	<p>masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil) <p>Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami aturan dalam suatu permainan - Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks - Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung 		
<p>H. Penutup : 13. Melakukan tanya jawab tentang kegiatan hari ini 14. Guru memberikan umpan balik terhadap kegiatan anak 15. Memberikan penjelasan untuk kegiatan selanjutnya 16. Bernyanyi 17. Berdoa 18. Pulang</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain <p>Sosial-emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi - Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar - Mentaati aturan kelas - Bertanggungjawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri - Bermain dengan teman sebaya - Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar - Berbagi dengan orang lain 		

	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Menunjukkan sikap toleran - Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada - Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat <p>Seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 		
--	--	--	--

Mengetahui,

Kepala TK Tunas
Wiratama

Kolaborator

Peneliti

Siti Mariam, S.Pd

Roza Alfitri

Riska Azizah

Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Pra Penelitian

No	Nama Responden	Skor	Prosentase
1	Att	35	46.1%
2	Bun	35	46.1%
3	Daf	31	40.8%
4	Eva	28	36.8%
5	Kai	31	40.8%
6	Raj	25	34.2%
7	Yas	31	40.8%
Jumlah		216	286%
Rata-rata		30.8	41%

Jumlah total skor tertinggi = 76

$$\begin{aligned} SR &= \frac{St}{N \times Sm} \times 100\% = \frac{216}{7 \times 76} \times 100\% \\ &= \frac{216}{532} \times 100\% \\ &= 41\% \end{aligned}$$

SR= Skor Rata-rata N = Jumlah Responden

Sm = Skor Maksimal St = Skor Tertinggi

Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Siklus I

No	Nama	Skor	Prosentase
1	Att	46	60.5%
2	Bun	51	67.1%
3	Daf	45	55.3%
4	Eva	41	53.9%
5	Kai	42	55.3%
6	Raj	33	43.4%
7	Yas	43	56.6%
Jumlah		301	396.1%
Rata-rata		43	56.6%

Jumlah total skor tertinggi = 76

$$\begin{aligned} SR &= \frac{St}{N \times Sm} \times 100\% = \frac{301}{7 \times 76} \times 100\% \\ &= \frac{301}{532} \times 100\% \\ &= 56.6\% \end{aligned}$$

SR= Skor Rata-rata N = Jumlah Responden

Sm = Skor Maksimal St = Skor Tertinggi

Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Siklus II

No	Nama	Skor	Presentase
1	Att	67	88.2%
2	Bun	69	90.8%
3	Daf	59	75.0%
4	Eva	59	77.6%
5	Kai	62	81.6%
6	Raj	52	68.4%
7	Yas	66	86.8%
Jumlah		434	571.1%
Rata-rata		62.0	82,5%

Jumlah total skor tertinggi = 76

$$\begin{aligned} SR &= \frac{St}{N \times Sm} \times 100\% = \frac{434}{7 \times 76} \times 100\% \\ &= \frac{434}{532} \times 100\% \\ &= 82,5\% \end{aligned}$$

SR= Skor Rata-rata N = Jumlah Responden

Sm = Skor Maksimal St = Skor Tertinggi

Data Konsep Diri Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Responden	Pra penelitian		Siklus I		Siklus II		Ketercapaian	Keterangan
		Skor	Presen	Skor	Presen	Skor	Presen		
1	Att	35	46.1%	46	60.5%	67	88.2%	42.11%	Meningkat
2	Bun	35	46.1%	51	67.1%	69	90.8%	44.74%	Meningkat
3	Daf	31	40.8%	45	59.2%	59	77.6%	36.84%	Meningkat
4	Eva	28	36.8%	41	53.9%	59	77.6%	40.79%	Meningkat
5	Kai	31	40.8%	42	55.3%	62	81.6%	40.79%	Meningkat
6	Raj	25	32.9%	33	43.4%	52	68.4%	35.53%	Meningkat
7	Yas	31	40.8%	43	56.6%	66	86.8%	46.05%	Meningkat
Jumlah		216	284.2%	301	396.1%	434	571.1%	286.84%	
Rata-rata		X=	41%	X1=	56.6%	X2=	82,5%		

1. Analisa presentase kenaikan pra penelitian ke siklus I dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase siklus I} - \text{presentase pra siklus} = 56.6\% - 41\% = 15.6\%$$

2. Analisis presentase kenaikan penelitian siklus I ke siklus II dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase siklus II} - \text{presentase siklus I} = 82,5\% - 56.6\% = 25,9\%$$

PEDOMAN OBSERVASI ASPEK KONSEP DIRI

Berilah jawaban pertanyaan di bawah ini sesuai dengan perkembangan yang dicapai oleh anak dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia.

Berikut keterangannya:

BB (Belum Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

MB (Mulai Berkembang)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Nama Anak :

Usia :

Hari/Tanggal :

No.	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	KET
1	Anak memiliki rasa bangga saat menunjukkan siapa dirinya					
2	Anak memahami statusnya sebagai bagian dari lingkungan tempat tinggal					
3	Anak mampu menunjukkan sikap cinta pada keluarga					
4	Anak merasa senang dengan penampilan fisiknya					
5	Anak dapat memahami perbandingan antara laki-laki dan perempuan					
6	Anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakan (senang, sedih, marah, kecewa) pada waktu yang tepat					
7	Anak memiliki kesadaran terhadap perasaan orang lain					
8	Anak mampu menunjukkan perasaan positif saat menerima penghargaan					
9	Anak mampu menunjukkan perasaan mampu menyelesaikan tugas					
10	Anak mandiri dalam melakukan kegiatan					

11	Anak dapat bermain bersama dengan teman-temannya					
12	Anak menikmati dirinya sebagai bagian dari kelompok					
13	Anak dapat membangun pertemanan satu sama lain					
14	Anak mengikuti instruksi yang diberikan guru					
15	Anak selalu menceritakan kepada guru/staf sekolah tentang apa yang dilihat, dirasa dan didengarnya					
16	Anak dapat mengikuti peraturan di kelas					
17	Anak memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya					
18	Anak menunjukkan sikap tolong menolong					
19	Anak menunjukkan sikap sopan dan hormat kepada teman dan guru					

Guru Kelas

Peneliti

(_____)

(_____)

INSTRUMENT PEMANTAU TINDAKAN

Pengamat :

Petunjuk Untuk Aktivitas Guru

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom:

KB (Kurang Baik) : Jika aktivitas dilakukan tidak sesuai

B (Baik) : Jika aktivitas dilakukan dengan kurang baik

SB (Sangat Baik) : Jika aktivitas dilakukan dengan baik/sesuai

Petunjuk Untuk Aktivitas Anak

Berilah tanda ceklis (√) pada kolom:

KB (Kurang Baik) : Jika tidak melakukan aktivitas dengan baik

B (Baik) : Jika sebagian anak yang melakukan aktivitas dengan baik

SB (Sangat Baik) : Jika semua anak melakukan aktivitas dengan baik

No	Aktivitas Guru	KB	B	SB	No	Aktivitas Anak	KB	B	SB
1.	Membuat perencanaan pembelajaran			√	1.	Mengikuti kegiatan sesuai dengan perencanaan			√
2	Menyediakan media dan alat pembelajaran			√	2.	Memperhatikan dan mendengarkan arahan atau petunjuk dari guru			√
3.	Memberikan arahan kegiatan dengan jelas			√	3.	Mengajukan dan menjawab pertanyaan guru			√
4.	Memberikan semangat dan motivasi pada anak untuk menyelesaikan kegiatan			√	4.	Mengikuti setiap kegiatan dengan baik secara individu maupun kelompok			√
5.	Mendorong anak untuk terlibat aktif selama kegiatan			√	5.	Dapat memecahkan masalah secara individu maupun kelompok			√
6.	Mendampingi dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung			√	6.	Menyelesaikan setiap kegiatan dengan baik			√

7.	Merespon setiap pertanyaan dan pernyataan anak			√	7.	Mengemukakan pendapat maupun perasaannya selama kegiatan			√
8.	Mengamati anak selama proses kegiatan berlangsung			√	8.	Berinteraksi secara baik dengan temannya			√
9.	Memberikan evaluasi atau penilaian kepada anak selama proses kegiatan berlangsung			√	9.	Merapihkan media yang telah digunakan			√

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Riska Azizah, biasa dipanggil Riska adalah seorang perempuan keturunan Betawi – Sunda yang lahir di Jakarta pada 26 Maret 1994. Puteri kesepuluh dari pasangan (Alm) Hudori dan Sohani Ayub. Pendidikan formal yang ditempuh adalah SMKN 1 Cibinong (2009-2012), SMP

Fajar Plus (2006-2009), SDS Pelita (2000-2006). Menjadi mahasiswi UNJ jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini pada tahun 2012 melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjalani perkuliahan mendapatkan begitu banyak pengalaman, salah satunya dalam organisasi. Pada tahun 2012-2015 menjadi anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Jurusan PG PAUD (BEMJ PG PAUD) menjabat sebagai sekretaris, dan relawan pengajar di Rumbel TEKO FIP (2012-2013). Selain itu juga mendapatkan pengalaman mengajar yang diperoleh dari PKM di TK Tunas Wiratama (2015), dan Magang di SDN Utan Kayu Selatan 27 Pagi.