

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KETRAMPILAN SOSIAL  
ANAK MELALUI METODE BERMAIN BOM DEFUSING  
PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KRIDAWITA KLATEN  
TAHUN 2012 / 2013**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi Tugas Akhir Program Sarjana S-1**



**Oleh:**

**SRI ESTHI RAHAYU**

**NIM. A53B090028**

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2012**

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KETRAMPILAN SOSIAL ANAK  
MELALUI METODE BERMAIN BOM DEFUSING PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TK KRIDAWITA KLATEN  
TAHUN 2012 / 2013**

**Oleh**

SRI ESTHI RAHAYU

NIM: A53B090028

**ABSTRAK**

*Menurut tahap perkembangannya, anak pada usia 4 tahun umumnya sudah dapat menjalin hubungan sosial dengan orang-orang yang ada disekitarnya khususnya dengan sesama anak-anak. Di seluruh belahan dunia atau dalam budaya manapun setiap manusia baik anak-anak atau pun dewasa bermain adalah kebutuhan demi kesenangan, tanpa paksaan, dilakukan dengan sukarela, tidak mengikat (peraturannya bisa berubah-ubah), tidak harus diselesaikan, spontan, semua peserta berperan aktif, sifatnya non-literal (pura-pura) dan fleksibel juga tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Tetapi banyak ditemui anak usia 4 tahun sampai 5 tahun yang lebih asyik dengan dirinya sendiri, seakan tidak peduli dengan dunia sekitarnya. Hal ini merupakan suatu gejala masalah social yang akan semakin memburuk bila tidak segera diobati. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menerapkan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan bom defusing. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Kridawita Klaten, yang berjumlah 28 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan (1) menjumlahkan skore yang dicapai anak pada setiap butir amatan, (2) Membuat tabulasi score observasi peningkatan keterampilan soSial. Melalui Permainan Bom Defusing yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan. Hasil penelitian adalah: (1) penerapan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan bom defusing dapat meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak pada anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai dan persentasi peningkatan keterampilan sosial dari siklus ke siklus. Rata-rata nilai siswa naik sebesar 36,7% dari kondisi pra siklus 5,0 menjadi 7,9 pada siklus II, persentasi peningkatan keterampilan sosial naik 36,6% dari kondisi pra siklus sebesar 50,2 mennjadi 79,3 pada siklus II.*

*Kata Kunci: Perkembangan Keterampilan Sosial, Metode Bermain Bom Defusing.*

**PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI**  
**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KETRAMPILAN SOSIAL ANAK**  
**MELALUI METODE BERMAIN BOM DEFUSING PADA ANAK**  
**KELOMPOK A DI TK KRIDAWITA KLATEN**  
**TAHUN 2012 / 2013**

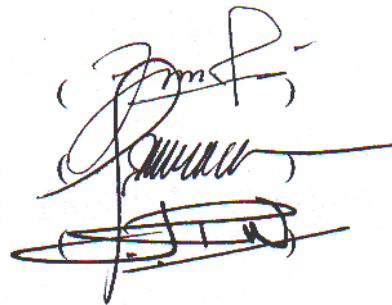
Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

**SRI ESTHI RAHAYU**  
**NIM. A53B090028**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

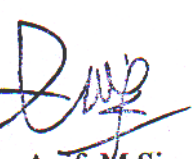
Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Joko Santosa, M. Ag
2. Dra. Sri Gunarsi, SH, M. H
3. Dra. Sundari, SH, M. Hum



Surakarta, 06 November..... 2012  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,



  
Drs. Sofyan Anif, M.Si  
NIK. 547

## **Pendahuluan**

Menurut tahap perkembangannya, anak pada usia 4 tahun umumnya sudah dapat menjalin hubungan sosial dengan orang-orang yang ada disekitarnya khususnya dengan sesama anak-anak. Di seluruh belahan dunia atau dalam budaya manapun setiap manusia baik anak-anak atau pun dewasa bermain adalah kebutuhan demi kesenangan, tanpa paksaan, dilakukan dengan sukarela, tidak mengikat (peraturannya bisa berubah-ubah), tidak harus diselesaikan, spontan, semua peserta berperan aktif, sifatnya non-literal (pura-pura) dan fleksibel juga tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Namun pada kenyataannya di TK Kridawita Klaten masih banyak ditemui saat ini anak pada usia antara 4 sampai dengan 5 tahun bila berada di lingkungan sekolah mereka cenderung menyendiri atau asyik dengan permainannya sendiri. Mereka kelihatan baik-baik saja bahkan nyaman dengan kesendiriannya. Seakan akan bukan masalah bagi mereka tetap sendiri di pojok kelas dengan berbagai mainan yang sengaja dibawanya dari rumah. Tetapi ada pula yang begitu sedih dan ketakutan bila dia sendiri tanpa ada teman yang mendekatinya. Kesulitan anak dalam berinteraksi dengan anak-anak sebayanya atau gagal mengembangkan kompetensi sosial minimal dan diabaikan atau ditolak oleh teman-teman sebayanya memiliki resiko tinggi *droup out* sekolah, menjadi anak bermasalah dalam kesehatan mental ketika mereka dewasa.

Dari hasil diskusi dengan teman sejawat sesama guru di Taman Kanak-Kanak Kridawita, penyebab masalah di atas, antara lain adalah kurang mampunya pendidik untuk menghidupkan suasana kelas atau menguasai kelas sehingga anak-anak bertindak sekehendak hati, sehingga guru lebih berkonsentrasi pada anak-anak yang banyak melakukan hal yang mengganggu kegiatan belajar dibanding anak-anak yang diam saja dipojok kelas selama kegiatan belajar. Penyebab yang lain adalah anak datang dari keluarga yang orang tuanya bersifat otoriter, anak cenderung melakukan apa yang diinstruksikan oleh orang tuanya atau anak tidak mempunyai kebebasan mengungkapkan apa yang menjadi pilihan atau pendapatnya. Anak tinggal di lingkungan yang kondisi huniannya elite, berpagar tinggi dengan penjagaan

yang ketat sehingga anak tidak bisa keluar rumah dan mengenal teman sebayanya di luar rumah. Anak melewatkan waktunya dengan bermain sendiri dikamarnya. Atau pola asuh orang tua yang kurang tepat, terlalu protektif kepada anak, banyak melarang anak, banyak memberikan pagar-pagar dalam pergaulan anaknya, dan pendidik kurang kreatif untuk menerapkan metode-metode yang bisa digunakan untuk mengajarkan anak mengembangkan keterampilan sosialnya.

Dengan berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan ketrampilan sosial anak TK Kridawita Klaten dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain. Metode bermain kooperatif merupakan permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut definisinya tersebut metode ini dipilih sebagai alat untuk mengajarkan anak berinteraksi dengan anak-anak sebayanya, bersikap positif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Sehingga diharapkan penolakan pada anak ini atau permasalahan sosial yang membayangkannya kelak tidak terjadi. Dalam penelitian ini permainan kooperatif yang dipilih adalah *bom defusing*. Permainan ini dipilih karena dinilai sangat pas dengan tujuan yang diharapkan dicapai yaitu ada interaksi antar teman. Permainan ini juga sangat menyenangkan bila dilihat dari namanya yang sangat mengundang fantasi anak. Apalagi anak dilengkapi dengan kostum atau suasana drama yang mendukung nama permainan tersebut. Misalnya permainan *bom defusing* dalam drama penyelamatan gudang pangan di pinggir desa. Permainan ini membutuhkan empat sampai enam anak untuk memindahkan bom dari satu tempat ke tempat lain tanpa membuatnya jatuh, karena bila sampai jatuh bom akan meledak dan satu kelompok mati. Bom yang dimaksud adalah air yang diikat tali sekitar 90 cm panjangnya. Di setiap ujung tali tersebut dipegang oleh satu anak, jumlah tali disesuaikan dengan jumlah anak dalam satu kelompok. Saling menarik, terus memberi komando, tetap konsentrasi dan melangkah hati-hati supaya bom sampai ke tempat tujuan tanpa jatuh dan meledak.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013 dengan menerapkan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan *bom defusing*. Teknik yang digunakan untuk meningkatkan ketrampilan sosial anak adalah bermain kooperatif berupa *bom defusing*. Permainan ini bentuknya kerjasama kelompok. Setiap anak mendapat peran dan tugasnya masing-masing yang harus dilakukan sampai untuk mencapai tujuan bersama dalam proses permainan tersebut.

### **Metode Penelitian**

Penelitian tindakan ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kristen Kridawita Klaten, yang terletak di Jl. Seruni No. 8, Tonggalan, Klaten Tengah. Penulis memilih tempat penelitian ini dengan alasan: (a) Penulis merupakan pengajar di sekolah tersebut sehingga memudahkan untuk mendapatkan data yang akurat, (b) Lokasi penelitian dekat dengan tempat tinggal penulis sehingga menghemat biaya dan tenaga serta memudahkan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Tindakan dilakukan selama tiga bulan, yaitu mulai bulan September 2012 hingga Nopember 2012, yang dimulai dari perencanaan/penyusunan proposal, pelaksanaan tindakan, pembahasan dan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas.

Subjek penelitian adalah siswa kelompok A TK Kridawita Klaten Klaten tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 28 anak dengan rincian 14 laki-laki dan 14 perempuan.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan-kegiatan belajar belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Suharsmimi, Arikunto, 2007). Penelitian yang dimaksud ialah untuk memberikan inspirasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kreativitas permainan konstruktif pada anak. Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan

pemecahan masalah yang dimulai dari: Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*action*), Pengumpulan data (*observing*), dan refleksi (*reflection*).

Langkah persiapan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: (1) Mempersiapkan alat peraga dan media lain yang akan digunakan, (2) Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan, waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan *bom defusing* ini direncanakan selama  $\pm$  40 menit. (3) Membuat rencana pembelajaran dan menyiapkan instrumen. Rencana pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan non formal/*playgroup* berupa Rencana Bidang Pengembangan (RBP) dan peneliti ini menggunakan RBP sebagai perencanaan.

Pelaksanaan Tindakan: (1) Guru membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4/5 anak. (2) Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara menebar secara acak beberapa gambar buah atau binatang sebanyak jumlah siswa (28 gambar). Kemudian anak yang mendapatkan gambar yang sama membentuk satu kelompok. (3) Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan (gelas aqua bekas, tali raffia/tali gandum, air untuk mengisi gelas aqua bekas, lokasi berupa jalur yang akan dilewati anak saat membawa bom,  $\geq$  1,5 meter. (4) Guru memberikan penjelasan/arahan tentang cara permainan *bom defusing*, yaitu: (a) Satu kelompok mempunyai tugas membawa bom berupa air dalam gelas aqua, dari garis start ke garis finish tanpa menumpahkan airnya. (b) Masing-masing anak memegang salah satu tali yang terikat pada pinggiran gelas aqua dengan kuat supaya tali terenggang dan gelas dapat terangkat ke atas. (c) Setelah terangkat kelompok harus memindahkan bom ke garis finish dengan membuat seminim mungkin airnya tumpah. (5) Guru memberikan motivasi dan penghargaan sesuai kontrak kerja, bisa berupa benda atau nilai (pin, bintang, koin, atau stik).

Data: Berdasarkan uraian di atas dalam penelitian ini, data yang akan diperoleh berupa data kualitatif yaitu tentang peningkatan keterampilan bercerita anak kelompok A TK Kridawita Klaten tahun 2012/2013, dan data primer serta data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dan

tes sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi, wawancara dan catatan lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen: lembar pengamatan atau lembar observasi pelaksanaan permainan kooperatif berupa permainan *bom defusing*, dan pedoman wawancara. Validasi data: Untuk mengembangkan validitas data yang diperolehnya. Penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 1998: 178).

Analisis data terhadap anak dilakukan beberapa tahap sebagai berikut: (1) Menjumlahkan skore yang dicapai anak pada setiap butir amatan. (2) Membuat tabulasi score observasi peningkatan keterampilan sosial melalui permainan *Bom Defusing* yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan. Indikator ketercapaian: penelitian berhasil bila padaakhir siklus diperoleh rata-rata prosentase keterampilan sosial anak sebesar 80%.

## **Hasil penelitian dan Pembahasan**

### **Pra Siklus**

Setelah melakukan refleksi awal dan menemukan beberapa penyebab masalah dan merumuskan masalah-masalah tersebut, maka masalah-masalah tersebut perlu dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas. Setelah mendapatkan masalah, selanjutnya didiskusikan untuk mengidentifikasi faktor penyebab masalah. Hasil diskusi peneliti dan guru teman sejawat diperoleh bahwa penyebab masalah : dari faktor guru: penyampaian materi cenderung ceramah, kurang member motivasi, pengelolaan kelas secara klasikal, kurang mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat., penggunaan alat peraga kurang maksimal, metode mengajar cenderung konvensional. Dari faktor siswa: dalam proses pembelajaran ramai, pasif dalam proses pembelajaran, sulit mengutarakan pendapat/ide/ gagasan, selalu berebut suatu permainan, tidak sabar menunggu giliran bermain, tidak kooperatif,



toleransi rendah, egoisme tinggi, sulit bekerja sama, kurang komunikatif, sulit berbagi dengan teman. Juga dari faktor lain: pengaruh siswa lain yang tidak belajar sangat kuat, kurangnya perhatian orangtua terhadap anak, sarana dan prasarana belum mencukupi, kurangnya sarana bermain di rumah, kurang komunikatif dengan keluarga.

Penelitian dimulai pada bulan September 2012 yaitu diawali dengan dialog awal antara peneliti dengan teman sejawat yaitu dengan Ibu Ratna, sesama guru TK Kridawita. Pada dialog tersebut peneliti mengutarakan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Pada dialog tersebut peneliti mengutarakan keadaan anak kelompok A pada saat mengikuti pelajaran dimana diperoleh data bahwa para siswa pasif, tidak kreatif dan kurang responsif terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Kelas cenderung ramai dan tidak kondusif untuk belajar dengan hasil kurang baik. Dalam kelas anak-anak cenderung belajar dan bermain sendiri-sendiri, tidak kooperatif dengan teman-temannya.

Peneliti melakukan pengamatan pada hari Rabu, tanggal 5 September 2012. Pengamatan dilakukan mulai dari berbaris masuk kelas hingga kegiatan selesai. Dari hasil pengamatan dapat dijelaskan bahwa ketrampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi dari jumlah 28 anak, terdapat 17 anak atau 61% anak belum mampu menghancurkan egonya untuk bergabung dengan teman belajar kerjasama, tidak berebut, sabar menunggu giliran, dan mau berbicara dengan teman sebayanya dalam kelompok dan bahkan 28 anak atau 100% anak mau kerjasama dengan teman, belajar berbagi, tidak berebut dan sabar menunggu giliran jika ada banyak bantuan dari guru. Ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru kurang tepat dan menarik bagi siswa, sehingga anak hanya pasif dalam mengembangkan ketrampilannya, bahkan anak hanya menurut perintah guru dan anak kurang diberi kesempatan untuk bereksplor sesuai dengan apa yang diinginkannya.

## **Siklus I**

Kegiatan perencanaan pada tanggal 11 September 2012, pada kegiatan perencanaan ini peneliti mengadakan diskusi dengan teman sejawat mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada tindakan siklus I. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RBP yang telah dipersiapkan. Pada saat diskusi dengan teman sejawat disepakati bahwa teman sejawat sebagai observer akan membantu peneliti selama proses pembelajaran. Alokasi di setiap tindakan adalah 40 menit. Tindakan pada siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan.

Pelaksanaan tindakan: Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 September 2012, pembelajaran dimulai setelah semua anak masuk ke kelas dan duduk dengan tenang dan rapi. Guru mengawali dengan salam, doa, dan bernyanyi. Selanjutnya guru memberikan penjelasan/arahan tentang cara permainan *bom defusing*, yaitu: (1) satu kelompok mempunyai tugas membawa bom berupa air dalam gelas aqua, dari garis start ke garis finish tanpa menumpahkan airnya, (2) masing-masing anak memegang salah satu tali yang terikat pada pinggiran gelas aqua dengan kuat supaya tali terenggang dan gelas dapat terangkat ke atas, (3) setelah terangkat kelompok harus memindahkan bom ke garis finish dengan membuat seminim mungkin airnya tumpah. Dalam pelaksanaan permainan, guru memberikan motivasi dan penghargaan, caranya: kelompok yang berhasil membawa bom dari garis start sampai garis finish dengan membuat seminim mungkin air yang tumpah, maka kelompok merekalah yang berhak mendapatkan penghargaan (nilai). Jenis penghargaan sesuai kontrak kerja, bisa berupa benda atau nilai (pin, bintang, koin, atau stik). Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jumat tanggal 14 September 2012. Dengan difokuskan pada kelompok yang pada pertemuan pertama belum melaksanakan permainan *bom defusing*.

Hasil refleksi pelaksanaan siklus I: Kerjasama anak dalam melakukan permainan *bom defusing* mulai tampak, Dalam bermain sudah lumayan tertib, sebab sedikit anak yang masih berebut dan mengganggu temannya yang sedang bermain, Dengan permainan *bom defusing*, anak-anak mulai mau berbicara dan mendengar temannya berbicara, Permainan *bom defusing* membuat anak-anak

mulai mau mengikut aturan-aturan permainan, meskipun masih ada beberapa anak yang tidak mau diperintah, tidak mau mengikuti perintah, dan tidak mau mengikuti aturan permainan, jadi anak-anak ini bermain bom defusing semuanya sendiri. Tetapi persentasi anak-anak yang seperti ini sedikit. Dengan sedikit penjelasan dari guru, anak-anak mulai sadar bahwa dalam permainan memang ada yang kalah dan ada yang memang. Permainan *bom defusing* dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Permainan *bom defusing* dapat mengubah model pembelajaran dari *teacher centre* (berpusat pada guru) menjadi *student centre* (berpusat pada anak). Permainan *bom defusing* dapat menjadikan membuat anak senang, karena prinsipnya belajar sambil bermain. Pengetahuan/wawasan guru tentang metode mengajar menjadi bertambah.

Keterampilan sosial yang baik sesuai indikator, (2) terdapat 28,1% anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik sesuai indikator namun dengan banyak bantuan guru, (3) terdapat 51,0% anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik sesuai indikator dengan sedikit bantuan dari guru, dan (4) terdapat 20,5% anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik sesuai indikator.

## **Siklus II**

Perencanaan: Kegiatan perencanaan untuk siklus II dilakukan pada hari Selasa, tanggal 18 September 2012, pada kegiatan perencanaan ini peneliti mengadakan diskusi dengan teman sejawat mengenai hal-hal yang akan dilakukan pada tindakan siklus II. Disepakati bahwa siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 19 dan 21 September 2012. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RBP yang telah dipersiapkan.

Pelaksanaan tindakan: Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 September 2012, pembelajaran dimulai setelah semua anak masuk ke kelas dan duduk dengan tenang dan rapi. Guru mengawali dengan salam, doa, dan bernyanyi. Kemudian menyampaikan tujuan dan gambaran umum

tentang kegiatan yang akan dilakukan, yaitu melakukan permainan *bom defusing*. Setelah itu anak-anak diajak ke tempat permainan (lapangan).

Permainan *bom defusing* pada siklus II sudah dapat dilaksanakan dengan baik. Anak-anak mulai dapat bekerja sama satu sama lain. Anak-anak mulai mau mendengarkan perintah dari temannya. Permainan *bom defusing* membuat siswa sibuk bekerja sama tolong menolong satu sama lain karena memang permainan ini supaya dapat berhasil memang antar anggota harus mau mendengar perintah, memberi kesempatan, dan mengikuti aturan permainan yang ada. Dua (2) guru yang mendampingi 28 siswa sudah tidak kerepotan lagi karena pengalaman pada siklus I, jadi anak-anak yang menunggu permainan sambil melihat teman-temannya bermain, diberi tugas untuk mengamati temannya yang sedang *bermain bom defusing*. Pada pertemuan lanjutan, yaitu pertemuan kedua tanggal 21 September 2012, anak-anak yang sudah bermain cukup mudah diatur dan tidak lagi mengganggu temannya yang sedang bermain. Observasi difokuskan pada proses pelaksanaan permainan *bom defusing*.

Keterampilan sosial anak pada siklus II adalah sebagai berikut: (1) terdapat 03,6% anak yang belum memiliki keterampilan sosial seperti yang baik sesuai indikator dengan banyak bantuan dari guru, (2) terdapat 51,4% anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik sesuai indikator namun dengan sedikit bantuan guru, (3) terdapat 45% anak yang sudah memiliki keterampilan sosial yang baik sesuai indikator.

Pembahasan: Bermain *bom defusing* yang membutuhkan lebih dari tiga anak untuk memainkannya, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk memahami keadaan sekitarnya, berinteraksi dengan satu kelompok, berusaha membuat dirinya diterima teman-temannya, sehingga sangat besar kemungkinannya terjadi komunikasi diantara mereka saat mempertahankan posisi bom agar tetap tegak tidak terguling dinilai sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Didalamnya kaya akan kompetensi berkaitan dengan ketrampilan sosial anak. Anak yang biasanya asyik dengan dirinya sendiri akan berlatih mendengarkan atau peduli dengan teman satu regu. Anak yang biasanya memerintah akan berlatih menerima perintah dan mau melakukan perintah karena

bila perintah tidak dilakukan maka gagal kerja satu regu tersebut. Anak yang berbakat dalam memimpin akan semakin terasah bakatnya dalam memimpin, karena dia merasa bertanggung jawab pada kemenangan atau keberhasilan regunya. Dan semua anak akan berlatih untuk memahami atau menerima teman mereka apa adanya. Permainan *bom defusing* ini ternyata setelah dipraktikkan sangat menggali kreatifitas anak yang sebelumnya tidak terduga oleh guru, fantasi anakpun sangat terwadahi dalam permainan ini. Kadang mereka berfantasi lebih dari skenario yang dibuat oleh guru. Dari permainan ini guru juga akan mendapatkan banyak hal untuk membuat kegiatan selanjutnya lebih kreatif dan menarik untuk anak.

## **Kesimpulan**

Penerapan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan *Bom Defusing* untuk mengembangkan keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Penerapan metode bermain kooperatif yang tertuang dalam permainan *Bom Defusing* dapat meningkatkan perkembangan keterampilan sosial anak kelompok A di TK Kridawita Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. Karena metode ini menuntut anak untuk bereksplor sesuai dengan kemampuannya, dan dibarengi dengan penerapannya dalam permainan yang merupakan hal yang paling menyenangkan bagi anak. Maka sebaiknya para guru menggunakan metode-metode yang sifatnya rekreatif, konvensional inovatif sehingga siswa terangsang aktif secara fisik. Karena menurut masa perkembangannya anak usia tersebut sangat efektif dan sangat bermakna bila banyak dilakukan dengan memberikan pada anak kesempatan untuk bereksplor, tidak banyak batasan, instruksi, atau wadah-wadah yang nantinya akan mematikan kekreatifan anak.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, Wili.tt. *Bermain dan Teknik Permainan (Modul)*.
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Isjoni. 2010. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Kartono, Kartini. 1990. *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong, LexyJ. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutama, dan Main Sufanti. 2010. *PTK dan Karya Ilmiah*. Surakarta: UMS.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS.
- Thoifuri. 2007. *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: RASAIL.
- Yamin, Martinis. 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press