

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kerjasama**

###### **a. Pengertian Kerjasama**

Teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan salah satunya yakni terdapat kerjasama yang merupakan satu hal penting untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan sosial dan intelegensinya (Tempelaar et al, 2013). Kerjasama merupakan salah satu karakter yang perlu diterapkan dalam pembelajaran, karena berkerjasama sangat penting dimiliki anak dimana anak akan sering melakukan kegiatan bersama dengan teman baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Kerjasama menurut Jasmie (2012:26) yaitu suatu kemampuan sosial yang dimiliki oleh anak, kemampuan kerjasama ditampakkan pada perasaan senang, antusias dan menikmati ketika belajar bersama. Senada dengan pendapat Hurlock (1978: 268) menjelaskan bahwa bekerjasama yaitu kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok, sehingga anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap kerjasama dapat meningkatkan semangat belajar bersama secara berkelompok. Dilengkapi oleh pendapat Wiyani (2014:

111). Kerjasama merupakan kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhan sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan kelompok.

Berdasarkan artikel jurnal dari Isabel Duoquel dkk. (2016) menyatakan bahwa kemampuan kerjasama anak akan membangun interaksi dan dapat mencapai tujuan bersama serta ketika anak-anak berinteraksi dengan orang lain, ketika mereka membangun keterampilan kooperatif dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Vodopivec, J.P (2011) yang menyatakan kerjasama adalah kegiatan bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama, dan merangsang anak-anak untuk berkerja bersama-sama untuk melaksanakam tugas”

Dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk belajar maupun kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama dan berkelompok untuk mencapai tujuan tertentu secara bersama-sama dan dapat meningkatkan keterampilan kooperatif anak melalui interaksi.

#### **b. Tujuan kerjasama**

Kerjasama memiliki beberapa tujuan yang baik untuk anak seperti beberapa pendapat yang menjelaskan tujuan kerjasama tersebut. Yudha M Saputra (2005: 54) memaparkan tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: 1) Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, 2) Membentuk kepribadian anak didik agar dapat

mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi social, 3) Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak usia dini tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, 4) Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama. Selanjutnya tujuan kerjasama menurut Roestiyah (2012: 17) untuk menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan seperti berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama, kemudian memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua salah satunya aspek hubungan sosial serta meningkatkan kemampuan hubungan sosial dan menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain.

Sejalan dengan paparan Isabel Duoquel dkk (2016) menyatakan bahwa tujuan kerjasama adalah untuk mencapai tujuan bersama yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan bermanfaat untuk semua anggota kelompok lain. Didukung oleh pendapat Tarim (2016) kerjasama ketika anak-anak dapat berinteraksi, mereka terpapar hubungan yang berbeda seperti memberi dan menerima membantu, mengekspresikan sudut pandang mereka, belajar tentang perspektif orang lain, mencari cara baru untuk mengklarifikasi perbedaan, memecahkan masalah, dan merumuskan

pemahaman dan pengetahuan baru. Senada juga dengan pendapat Schmalenbach. C (2018 :30) yang menyatakan kerja sama mengarah ke hubungan interpersonal yang lebih positif dan kohesi yang lebih besar daripada kompetisi dan pekerjaan individu; pengalaman kerja sama mempromosikan lebih banyak dukungan sosial yang relevan untuk pencapaian dan produktivitas.

Dilengkapi oleh pendapat Tempelaar et al. (2013) menyatakan bahwa tujuan kerjasama dapat diarahkan untuk kepentingan diri sendiri terhadap orang lain atau kepentingan kelompok secara keseluruhan dan di perkuat oleh pendapat Hansen dan Kaufmann dalam jurnal Vodopivec, J.P (2011) menyatakan kerja sama bertujuan membuat anak merasa senang untuk mengembangkan kreativitasnya, mengatasi permasalahan bersama-sama. Hampir sama dengan pendapat Gillies (2016) yang menyatakan kooperatif, 1) semakin banyak anak yang cenderung mencapai hal yang diinginkan, 2) semakin banyak hubungan anak yang positif, dan 3) semakin tinggi tingkat pencapaian akan dikaitkan dengan hubungan teman sebaya yang lebih positif.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan kerjasama dapat membangun pengetahuan melalui interaksi yang terjalin dalam kerjasama, dapat menumbuhkan kemampuan komunikasi, dan dapat membangun keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan sosial dan dapat merangsang kemampuan intelektual, serta kemampuan

interpersonal anak, mengembangkan kreativitas, dan belajar keterampilan baru.

### **c. Indikator Kerjasama**

Kerjasama memiliki indikator- indikator yang harus dimiliki anak yang menandakan anak sudah dapat berkejasama. Indikator kerjasama menurut West. M (2002:160) sebagai berikut: 1) tanggung jawab akan terciptanya kerjasama yang baik, 2) saling berkontribusi untuk terciptanya kerjasama, 3) pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota kelompok secara maksimal. Sementara indikator kerjasama menurut Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Alfiana dan Lestaringrum (2015) yaitu 1) senang bermain dengan teman, 2) dapat mengerjakan tugas kelompok, 3) dapat memuji teman atau orang lain.

Dari penjelasan di atas indikator kerja sama dapat di simpulkan yaitu tanggung jawab terhadap terciptanya kerja sama, mengarahkan kemampuan atau kekompakan anggota kelompok, senang bermain dengan teman, dapat melaksanakan tugas kelompok, dan dapat memuji teman.

### **d. Manfaat Kerjasama**

Kerjasama memiliki manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan bersama-sama. Rusman (2012:206) mengatakan kerjasama memiliki beberapa manfaat yaitu: 1) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual, 2). guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam

belajar, 3). guru ingin menanamkan tutor/ sebaya atau belajar melalui teman sendiri, 4). guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, 5). guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan. Hampir sama dengan pendapat di atas menurut Akcay (2016) Anak-anak disosialisasikan dengan mendapatkan bantuan untuk diri mereka sendiri dan teman-teman mereka dengan memasuki lingkungan sosialisasi yang dibawa bersama dengan kerja sama dalam kelompok. Rasa tanggung jawab mereka meningkat dan perkembangan afektif mereka dapat meningkat dengan mencoba menjadi lebih aktif dengan kepuasan kontribusi kepada orang lain. Individu dapat mengekspresikan pendapat mereka melalui diskusi, mengkritik dan menyampaikan dan juga keterampilan komunikasi mereka meningkat dan mereka mendapatkan karakteristik yang demokratis didukung juga oleh pendapat Ellena dan Suminar (2018) dengan kerjasama siswa akan mendapat manfaat atau manfaat baik secara akademis dan sosial ketika siswa berinteraksi satu sama lain untuk bersama-sama menyelesaikan tujuan pembelajaran.

Hal yang sama juga dituliskan dalam Ontario Public Service (2016:59) bahwa kerjasama di dalam kelas mendukung pengembangan pengaturan diri sosial dan prososial pada anak-anak, hal ini diperkuat oleh pendapat Thanh (2014:16) yang menyatakan bahwa kerja sama lebih efektif daripada kompetisi atau instruksi individual dalam hal meningkatkan perolehan pengetahuan, retensi, akurasi, dan kreativitas

siswa dalam pemecahan masalah. Pendapat lain disampaikan oleh Mountafidou dan Sivropoulou (2010) Dia juga melaporkan manfaat kerjasama sebagai solusi untuk tantangan yang dihadapi sekolah saat ini khususnya di taman kanak-kanak, dikarenakan kerjasama penting adanya disekolah sama halnya dengan pendapat yang dituliskan oleh Glüer. M (2011:30) yang mengatakan bahwa Kerjasama dan kesiapan pendidikan terkait langsung dengan keberhasilan pendidikan anak-anak senada pendapat Pratt, Lipscomb, dan McClelland (2016) yang menyatakan bekerja sama dengan teman sebaya dan orang dewasa, mengikuti instruksi, dan menghambat yang perilaku yang tidak pantas yang mendukung lebih tepat. Keterampilan perilaku awal ini mengatur anak untuk nanti mencapai keberhasilan di sekolah, jadi manfaat kerjasama untuk anak usia dini sangat banyak, yaitu untuk meningkatkan kemampuan sosial anak menekankan penting kerjasama , belajar dengan teman sebaya, anak aktif, dan meningkatkan toleransi antar anak untuk keberhasilan anak di sekolah .

## **2. Bermain**

### **a. Pengertian bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang penting dilakukan di sekolah untuk anak-anak, karena pada dasarnya bermain merupakan pembelajaran bagi anak-anak, dari bermain anak dapat mengembangkan apa yang ada di dalam diri anak seperti karakter kerjasama anak. Teori-teori Vygotsky mendukung penggunaan startegi pembelajaran kooperatif yang anak-anak

berkerjasama untuk mendukung belajar satu sama lain dalam Slavin (2017:60). Pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini berupa bermain sehingga dapat digunakan bermain kooperatif, hal ini di perkuat oleh pendapat Theobald , Danby, Einarsdóttir , Bourne, Jones, Ross, Knaggs dan Jones (2015) bermain dihargai sebagai cara penting di mana anak-anak belajar dan berkembang. Pada pengaturan pendidikan, perhatian yang signifikan telah diberikan kepada perspektif permainan anak-anak di Australia dan internasional bahwa bermain dapat mestimulasi kerjasama anak. Pendapat tersebut didukung oleh Bodrova, Germeroth, dan Leong (2013) para peneliti berpendapat bahwa, sebagai hasil utama, bermain membantu anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan orang lain dan terlibat dalam perilaku yang sesuai secara sosial . Aktivitas anak usia dini ini juga dilakukan melalui dengan kegiatan bermain dengan bermain anak dapat berimajinasi dan anak dapat merasakan kebahagiaan kesenangan tersendiri hal ini sama seperti yang disampaikan dalam buku Macintyre.C ( 2010 : 1) bermain adalah cara yang digunakan anak-anak untuk memahami dunia mereka, itu adalah rumah kehidupan komunikasi dan imajinasi serta praktik kehidupan sehari- hari

Didukung oleh jurnal Peterson, Portier, dan Murray (2017) pengertian bermain sebagai anak yang diinisiasi dan menyenangkan bagi anak-anak setuju bahwa bermain memberikan konteks di mana anak merasa bebas untuk mengeksplorasi, mencoba hipotesis, dan menetapkan tujuan dan aturan mereka sendiri untuk bermain bersama. Pendapat



tersebut juga senada dengan oleh tanggapan luar biasa dari anak-anak dalam buku Breathnach (2017:50) yang berusia empat hingga enam tahun di Dublin adalah bahwa bermain itu menyenangkan. Anak-anak menyarankan bahwa tidak hanya proses bermain yang menyenangkan tetapi juga bahwa mereka bisa bersenang-senang dengan orang lain saat terlibat dalam permainan. Kegiatan bermain terdapat juga pengertian dari beberapa ahli yaitu Menurut Dockett dan Fler dikutip Sujiono ( 2012: 144) bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Hal ini didukung oleh Churchill, dan Burke (2016:10) Bermain adalah kendaraan yang melaluinya pembelajaran terjadi. Bermain adalah kegiatan sukarela yang termotivasi secara intrinsik yang memungkinkan anak kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Ketika anak-anak bermain, mereka benar-benar terlibat dalam aktivitas mereka. Mereka berusaha menyelesaikan masalah dan tugas secara bersama-sama dengan cara yang sangat langsung.

Pendapat lain diungkapkan oleh Xu dalam Ellison (2012) menyatakan bermain bukan hanya pengalaman yang menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga cara yang penting bagi anak-anak untuk belajar tentang bahasa dan membangun hubungan dan pemahaman sosial dan juga menurut Gill. E ( 2014: 4) yang menyatakan bahwa bermain adalah media alami ekspresi diri anak. Bermain adalah kesempatan yang diberikan kepada anak untuk 'bermain-main' dengan perasaan dan masalahnya,

sehingga bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tetapi bukan hanya kegiatan yang menyenangkan melainkan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan seperti bahasa, membangun hubungan dan pemahaman sosial.

#### **b. Karakteristik Bermain pada anak usia dini**

Pada aktivitas bermain anak usia dini juga terdapat karakteristik bermain yang dijelaskan oleh beberapa para ahli sebagai berikut, menurut Jeffree, McConkey dan Hewson dikutip Sujiono ( 2012:146) berpendapat bahwa ada enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh simulator , yaitu : 1) Bermain ini muncul dari dalam diri anak, 2) Bermain pada anak harus bebas dari aturan yang kuat, sehingga kegiatan untuk dinikmati, 3) Bermain adalah aktivitas nyata, 4) Bermain juga harus difokuskan pada proses dibandingkan hasil, 5) Bermain harus didominasi oleh pemain, 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari anak saat bermain.

Pendapat lain diungkapkan oleh Singer (2015) bermain dapat dicirikan oleh hal-hal berikut: 1) Bermain memiliki nilai tersendiri; bermain memberi kesenangan, 2) Mainkan mengikat melalui ritme, aturan, dan struktur, 3) Bermain memberi kebebasan untuk mengubah pengalaman, 4) Bermain dibatasi oleh batas cairan, melalui aturan dalam ruang dan waktu, 5) Bermain adalah salah satu sumber budaya

Sehingga dari penjelasan diatas dapat disimpulkan karakteristik bermain untuk anak usia dini merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan yang berupa aktivitas nyata yang dilakukan anak dan memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas tersebut.

**c. Faktor yang Mempengaruhi Bermain Pada Anak Usia Dini**

Faktor-faktor yang mempengaruhi bermain, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi dari orang lain yang pada umumnya dilakukan oleh anak. Anak lebih senang bermain secara aktif dibandingkan dengan belajar diam di dalam kelas mengerjakan lembar kerja anak, kerana pada dasarnya hidup anak adalah bermain. kegiatan bermain anak akan membuat merasa senang. Kegiatan bermain di pengaruhi oleh beberapa faktor. Pendapt Upton (2012 : 143) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi bermain, yaitu: 1). Pengaruh-pengaruh keluarga, keluarga memiliki faktor penting dalam kegiatan bermain anak. 2). Jender, perbedaan jender dalam penggunaan mainan terjadi pada anak usia prasekolah, anak lebih memilih permainan yang sesuai jender mereka. 3). Umur, kegiatan bermain di pengaruhi oleh tahap perkembangan anak

Kegiatan bermain anak dipengaruhi oleh faktor lain misalnya, anak yang memiliki keterlambatan perkembangan menunjukkan prefensi lebih besar untuk menggunakan permainan kasar dan berguling, sedangkan menurut Dariyo (2007 : 231) faktor-faktor yang mempengaruhi bermain, yaitu: 1). Faktor Sosial-Budaya. Anak-anak melakukan kegiatan bermain

pada umumnya hasil refleksi dari gambaran sosial dan budaya tempat mereka tinggal. 2). Faktor Jender dan teman sebaya, dalam kegiatan bermain sosial (*social play*) anak akan memilih teman bermain yang dapat diajak kerjasama dan saling membantu sama lainnya. 3). Faktor media masa, berbagai informasi yang di temukan oleh anak dari media elektronik dapat mempengaruhi kegiatan bermain anak. 4). Faktor akan kesediaan sarana dan prasarana, melakukan kegiatan bermain dengan bebas sangat diperlukan sarana dan prasarana yang mencukupi.

Senada dengan pendapat Caroli, Tendra, Epifani, Rollo. Sansolios, Matusik, dan Mikkelsen (2011) yang menyatakan perbedaan infrastruktur (keamanan jalan-jalan, akses ke taman bermain / taman, dll.) dapat memainkan peran penting, di samping karakteristik keluarga sosial dan budaya dalam bermain. Pendapat tersebut didukung juga pendapat dari Torve (2015) faktor struktural pada permainan anak-anak yang menyangkut bagaimana staf taman kanak-kanak menjadi faktor penting yang memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi dalam desain ruang dan mainan, bagaimana staf mengizinkan permainan anak-anak, bahasa tubuh dan ekspresi wajah untuk menentukan organisasi kegiatan, kelompok anak-anak dan ritme permainan.

Berdasarkan beberapa pendapat maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain anak yaitu: faktor keluarga, faktor sosial-budaya, faktor jender dan teman sebaya, faktor media masa, faktor ketersediaan sarana dan prasarana. Keluarga

adalah salah satu faktor yang mempengaruhi bermain. Keluarga harus memberikan fasilitas yang memadai dalam bermain anak agar mampu mengembangkan potensi dalam diri anak dengan bermain.

#### **d. Fungsi Bermain**

Fungsi bermain memiliki arti dan makna penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Bermain mempunyai arti sebagai sarana sosialisasi pada diri anak, artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam lingkungan di sekitar anak. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengenal dan menghargai yang ada di lingkungan sekitar anak. Bermain bagi anak mempunyai peran serta beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Wolfgang dan Wolfgang dalam Sujiono (2010 : 36) mengidentifikasi bahwa fungsi bermain salah satunya adalah antara lain dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian. Anak juga dapat belajar melihat dari sisi orang lain (empati). Hal yang sama juga disampaikan oleh Mutia (2010:113) bahwa fungsi bermain untuk mengembangkan emosi anak seperti senang, gembira, tegang dan rasa kecewa, dan dapat memahami peristiwa yang terjadi dilingkungannya sehingga dapat berkerjasama dengan teman sebayanya.

Pendapat tersebut didukung juga pendapat UNICEF (2018:8) yang menyatakan keterampilan sosial, emosional berkembang pesat. Selama periode ini, stimulasi dan pembelajaran yang datang dari bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang peduli di rumah dan dalam pengaturan pendidikan awal yang berkualitas sangat penting. Senada juga dengan pendapat menurut McGinn (2017) hampir semua guru dalam studinya percaya bahwa anak-anak manfaat secara sosial dari permainan bebas. Pendapat tersebut juga sama dengan jurnal Alvenstad dalam Torve (2015) melalui negosiasi hubungan dan partisipasi dalam permainan, anak-anak membuat penemuan penting tentang integrasi sosial dan pengembangan pribadi mereka sendiri serta anak yang mampu menjalin persahabatan, dengan demikian bermain fungsi sebagai inspirasi dan motivasi untuk pengembangan afiliasi dan ikatan sosial, untuk membangun kepuasan dan menciptakan pendapat pribadi.

Pendapat tersebut diperkuat oleh jurnal Pyle dan Bigelow (2014) mengusulkan tiga kategori pendekatan kelas untuk pembelajaran berbasis bermain di profil mereka dari tiga guru TK yaitu bermain sebagai perangkat untuk belajar, bermain sebagai kendaraan untuk perkembangan sosial dan emosional, dan bermain sebagai kendaraan untuk pembelajaran akademik sama dengan jurnal di atas dalam buku Bridgess. L (2015:32) yang menyatakan bermain itu menarik dan penting bagi anak-anak, mereka ingin sekali mempelajari kosakata baru keterampilan fisik baru,

dan perilaku sosial baru yang akan memungkinkan mereka untuk tetap terlibat dalam bermain

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain mempunyai banyak fungsi untuk mengembangkan dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak, seperti: dapat mengembangkan fisik motorik anak, dapat mengembangkan intelektual dan potensi anak, dapat mengembangkan keterampilan emosi anak, perkembangan sosial anak serta anak memahami lingkungan yang ada sehingga mengembangkan ikatan sosial dan anak mampu menjalin persahabatan, serta melatih anak untuk selalu bertanya tentang apa yang anak tidak ketahui. Melatih anak untuk berani berbicara dan mengemukakan pendapat tentang hal yang anak ketahui

#### **e. Tahapan dan Perkembangan Bermain**

Bermain memiliki tahapan yang berbeda-beda sesuai dengan usia anak. Pada penelitian ini menggunakan tahapan *Cooperatif or organized supplementary play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan. Saat bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Anak berkerja sama dengan anak lainnya untuk membangun sesuatu, terjadi persaingan, membentuk drama dan biasanya dipengaruhi oleh anak yang memiliki pengaruh atau adanya pemimpin dalam bermain menurut (Parten dan Rogers dalam Sujiono 2012: 147). Permainan juga dikategorikan ke dalam satu dari lima jenis: 1) Permainan fantasi: anak menggunakan benda-

benda pura-pura secara simbolis sebagai benda lain. 2) Permainan peran: anak mengambil peran simbolis. 3) Latihan bermain: anak sedang melompat atau berlari. 4) Permainan kasar dan jatuh: anak terlibat dalam suatu kegiatan yang tampaknya agresif, tetapi dilakukan dengan cara yang menyenangkan. 5) Lainnya: anak terlibat dalam aktivitas yang tidak sesuai dengan yang disebutkan di atas, untuk contoh, membangun model (Veiga et al., 2017).

Berdasarkan tahapan perkembangan bermain yang telah dikemukakan di atas dapat dijelaskan bahwa pada masa usia tertentu anak mempunyai perkembangan dalam bermain dan dalam perkembangannya permainan memiliki jenis dalam permainan. Perkembangan tersebut dari anak melihat dan mengamati lingkungan sekitar, kemudian mulai mencoba bermain sendiri sampai bermain secara kerja sama.

Tahapan perkembangan di atas dapat menjadi pedoman bagi orang tua maupun pendidik memberikan tindakan atau sikap untuk mengasuh anak karena anak melalui proses untuk bermain sesuai usianya dan tidak bisa dipaksakan untuk dapat berkembang melebihi tahapan usianya. Salah satu contoh bermain kooperatif adalah bermain melalui *cooking class* yaitu ketika anak bermain bekerja sama dalam satu kelompok. Hal ini di dukung artikel jurnal dari Betty, Nancy Reynolds, Donald, Eleanor, And Florence et al. (1968) yang menyatakan bahwa permainan kooperatif salah satunya adalah memasak (*cooking*) hal tersebut juga senada dengan artikel jurnal Tsunghui Tu et al (2006) yang menyatakan memasak kegiatan bermain



dimana anak-anak mengeksplorasi, bereksperimen, dan mempraktikkan keterampilan ilmiah, seperti mengamati, mengklasifikasi, membandingkan, mengkomunikasikan, menyimpulkan, memprediksi, dan menyimpulkan yang dilakukan bersama-sama salah satu kegiatannya adalah memasak (*cooking*) pendapat tersebut juga di perkuat dari hasil penelitian Vodopivec, J.P (2012) yang menyatakan *cooking* termasuk dari aktivitas untuk melatih kerja sama anak dan juga dalam tahapannya kita dapat melihat jenis role play termasuk dalam jenis permainan untuk anak yang bisa untuk menstimulasi kerjasama anak. dan juga dalam buku Joshep, Starin, & Yates (2010: 33) dalam tujuan role play termasuk dalam indikator kerjasama.

### **3. *Cooking Class***

#### **a. *Pengertian Cooking class***

Anak-anak berusia lima tahun lebih dapat dengan mudah bermain dengan baik selama 60 hingga 90 menit pada suatu waktu tetapi pada awal tahun banyak yang tidak akan bisa fokus untuk waktu yang lama. Waktu bermain baik di dalam maupun di luar, dapat diperpanjang saat keterampilan bermain anak-anak berkembang. Anak TK dapat tetap fokus pada guru selama sekitar 30 menit jika mereka terlibat dalam kegiatan seperti itu tetapi pada awal tahun seseorang mungkin harus mulai dengan waktu yang lebih singkat. Berbagai kegiatan langsung dapat dilakukan selama waktu bermain atau dapat ditawarkan sebagai kegiatan terpisah kegiatan kehidupan praktis seperti memasak. Proyek dapat dikembangkan yang memberikan informasi

dengan cara yang menarik, terutama jika mereka terinspirasi oleh ide permainan anak-anak (Miller and Almon 2009: 66), sehingga kegiatan memasak merupakan kegiatan yang dapat menjadi pilihan untuk dilakukan di TK yang dapat dikembangkan menjadi ide permainan untuk keterampilan anak. Kegiatan memasak juga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dengan kegiatan memasak dapat menjadi kegiatan untuk sosial seperti yang dikatakan Potter. J (2010: 12) yang menyatakan bahwa memberikan kegembiraan memasak dan melewatinya akan menjadi pendekatan yang tepat, memasak dapat menjadi kegiatan sosial yang menyenangkan dan bahkan memacu kompetisi yang bersahabat, mengekspresikan cinta. Senada juga dengan jurnal Duster (2011) menyatakan John Dewey, ayah dari tradisi filsafat pragmatisme Amerika (filsafat yang menghubungkan teori dengan praktik), mendirikan sekolah berdasarkan gagasan bahwa siswa akan belajar paling baik jika mereka terlibat dalam proses produksi dan konsumsi makanan yang dapat dilakukan bersama-sama untuk pembelajaran sosial anak.

Pendapat di atas juga diperkuat oleh Miller (2016) Program memasak adalah seri memasak yang dirancang untuk orang tua dan anak-anak pra-sekolah berdasarkan teori kognitif sosial Bandur meneliti interaksi antara pribadi dengan lingkungan, dan faktor perilaku. Pendapat tersebut juga didukung oleh jurnal Lukas & Sabo (2011) program memasak dengan anak-anak ialah program pendidikan makanan dan gizi pengalaman untuk sekolah berdasarkan penelitian pendidikan gizi dan penerimaan makanan dan teori

membangun pembelajaran sosial, sehingga memasak adalah kegiatan menyenangkan dalam memproduksi dan mengkonsumsi makanan yang dapat menjadikan pilihan untuk dilaksanakan di TK yang dapat menstimulus perkembangan sosial anak seperti berkerjasama

Kegiatan *cooking class* sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini seperti yang tercantum dalam permendikbud. No 146 Tahun 2014 sebagai berikut mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai kegiatan yang tercermin dalam kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang mndapat membuat anak melakukan kegiatan bersama-sama (Beaty, 2013: 253-254). Melalui kegiatan memasak, anak dapat belajar mengenai ukuran, tekstur, dan rasa, mereka dapat membuat makanan dengan kreasi mereka sendiri dan dapat mengerjakannya secara bersama-sama. Sebada dengan Chenhall (2010:14) memasak dapat mempengaruhi kreativitas dan sosial anak, dan juga dari jurnal Gatenby (2011) yang menyatakan kelas memasak digunakan untuk mempererat jarak komunitas bisa dibilang anak-anak bisa saling kerjasama

Sehingga dari penjelasan diatas *cooking class* merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat dilakukan anak secara bersama-sama dan dapat mempererat jarak komunitas dengan demikian anak dapat saling berkerjasama untuk mendapatkan hasil yang diinginkan bersama

## **b. Tujuan *Cooking class***

Kegiatan *cooking class* memiliki tujuan yang positif untuk anak seperti menurut Sukerti (2008:63) tujuan dari *cooking class* adalah belajar membuat makanan itu lebih mudah dicerna dalam perut, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang seni memasak, melatih mengolah makanan dengan berbagai teknik, dan mengetahui cara membuat makanan itu aman untuk dikonsumsi yang dapat dilakukan anak secara berkelompok

Pendapat lain dijelaskan dalam jurnal Utter, Pay dan Denny (2015) yang menyatakan keterlibatan dalam waktu memasak dan makan juga dapat memberi anak-anak dan orang muda dengan peluang untuk membangun keterampilan pengembangan identitas, dan keterlibatan sosial. Hal yang sama juga di sampaikan oleh Simmons dalam Chen, Goto, Wolff, Simeral, Gruneisen dan Gray (2014) yang menyatakan kegiatan *cooking* memiliki tujuan positif berupa membantu anak terhubung dengan orang sekitar anak yang sama-sama melakukan kegiatan memasak yang diperkuat oleh pendapat Horst, Ferrage, dan Rytz (2014) yang menyatakan bahwa kegiatan memasak memiliki hal yang positif yaitu membangkitkan perasaan kebebasan dan kebanggaan sehingga anak dapat menikmati program memasak, mereka atau gurunya melaporkan kenikmatan tingkat tinggi, mereka suka makan apa yang mereka masak dan ingin membantu orang tua mereka dan mengajari mereka apa yang mereka pelajari

Pada *Program's GENE* (2012:1) memberdayakan anak-anak untuk menyiapkan camilan sehat mereka sendiri dan membuat pilihan nutrisi

mereka sendiri. Kegiatan memberi mereka kesempatan untuk melihat orang lain menikmati makanan sehat dan menyediakan waktu untuk mendiskusikan konsep nutrisi secara bersama-sama dan apa yang membuat beberapa teknik persiapan makanan atau makanan lebih sehat daripada yang lain. Senada dengan pendapat Sabo dan Lose (2014) kegiatan memasak bertujuan agar anak didorong untuk mengeksplorasi varietas makanan sehat menggunakan semua indera mereka, memperoleh keterampilan persiapan makanan praktis, bersenang-senang bekerja di lingkungan yang kooperatif, dan berolahraga. Memasak dengan Anak-anak memodelkan pembelajaran interdisipliner dalam matematika, sains, seni bahasa, sosial studi, musik, dan seni.

Tujuan dari *cooking class* dapat disimpulkan ialah belajar membuat makanan itu lebih mudah dicerna dalam perut, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang seni memasak, melatih mengolah makanan tetapi juga memberi dampak sosial emosional berupa mendorong pengarahannya diri dan kemandirian. Sementara juga mengajar anak-anak untuk mengikuti arahan dan menggunakan keterampilan berpikir untuk memecahkan masalah menyediakan waktu untuk mendiskusikan konsep nutrisi dan apa yang membuat beberapa teknik persiapan makanan atau makanan lebih sehat, mencari tahu tentang orang lain, bertukar ide, berbagi suka / tidak suka, bekerja sama, berbagi, dan bergiliran

### **c. Pedoman Keamanan untuk Anak**

Kegiatan *Cooking class* juga terdapat pedoman agar aktivitas kegiatan ini berjalan dengan baik. Berikut beberapa pedoman yang dapat dijadikan tuntutan untuk menjaga keamanan anak dalam buku Green (2019: 14-17) yang menyatakan bahwa untuk keamanan anak memasak perlu diperhatikan keamanan sebagai berikut: 1). Keamanan dapur, 2) Menggunakan pisau dengan aman, 3) Keamanan makanan, 4) Mencuci tangan, 4) Menjaga rambut tetap terkendali, 5) Membersihkan permukaan, 6) Menghindari kontaminasi silang dan mencicipi / mencicipi makanan dengan aman adalah semua bagian dari peraturan keamanan dapur yang harus ditinjau dan diperkuat dengan kelas anda.

Hal yang sama juga dijelaskan oleh Miller, Rama dan Adamson (2011:22) yang menjelaskan : 1). Jangan pernah memasak dengan pakaian longgar yang bisa terbakar, dan tahan lama rambut diikat ke belakang karena alasan yang 2) Jangan pernah memasak sambil mengenakan perhiasan gantung yang bisa terjatuh pegangan pot. 3). Simpan potholders di dekat situ dan gunakan mereka. 4). Putar pegangan pot menjauhi bagian depan kompor, tempat anak-anak dapat ambil mereka dan orang dewasa bisa menabrak mereka. 5) Segera bersihkan tumpahan lantai sehingga tidak ada yang terpeleset dan jatuh, dan bersihkan tumpah konter agar konter tetap bersih (dan tidak ternoda). 6) Cuci tangan Anda sebelum memegang makanan. Tangan bisa menjadi barang virtual melatih bakteri, tergantung, tentu saja, pada apa yang Anda lakukan di siang hari. Cuci bersih setelah

memegang daging atau unggas. 7) Untuk menghindari pencarian panik, selalu kembalikan peralatan ke tempat yang tepat tempat. Selalu kembalikan pisau ke dudukannya saat Anda selesai menggunakannya. 8) Bersihkan saat Anda bekerja.

Sehingga dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pedoman keamanan memasak untuk anak sangat penting dan guru lah yang berperan penting dalam pengamanan dalam proses *cooking class* berlangsung dimana guru harus peka terhadap aktivitas sekitar dan memberikan contoh yang benar dalam menggunakan alat memasak saat proses *cooking class* berlangsung dan memberikan contoh saat memulai dan mengakhiri proses *cooking class* dengan baik dan benar.

#### **d. Langkah-langkah Bermain Cooking class (memasak)**

Sebelum melakukan kegiatan *Cooking class* secara langsung agar kegiatan tersebut berjalan dengan baik dan teratur terdapat Langkah-langkah pembelajaran *Cooking class* dalam Rendulic dikutip Setyawati (2013:35) menjelaskan bahwa terdapat 3 tahap pembelajaran bermain *cooking class* yaitu : 1) Persiapan Tahap pertama yang dilakukan yaitu guru menjelaskan kegiatan bermain *cooking class* yang akan dilakukan, misalnya membuat pempek. Guru dan anak mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain *cooking class*. Anak menggali informasi tentang kegunaan dari setiap alat dan bahan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku maupun guru secara langsung menerangkan kepada anak tentang kegunaan dari masing-alat dan bahan makanan yang akan digunakan, 2).

Pelaksanaan Tahap selanjutnya yaitu inti dari bermain *cooking class*. Pada pelaksanaan terlebih dahulu guru menjelaskan dan memberi contoh teknik mengolah bahan makanan.. 3). Penyelesaian Pada tahap ini anak dipersilakan untuk menyajikan produk bermain *cooking class*. Setelah kegiatan selesai anak melakukan *cleaning up* atau membersihkan ruangan yang digunakan untuk bermain *cooking class*.

Hampir sama dengan pendapat di atas Langkah-langkah lebih rinci dijelaskan oleh Green (2019:6-11) yaitu : 1) Lokasi kelas memasak, 2) Makanan dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk memasak, 3) Memastikan Alergi makanan pada anak, 4) Mengajari anak memasak untuk anak-anak umur 5-6 tahun bisa dengan aktivitas masak ini : Gosok dan cuci sayuran dan buah-buahan, suntut membuat salad, tambahkan bahan ke dalam mangkuk, aduk bahan dalam mangkuk, pindahkan bahan kering ke bahan lembab, bantu mengukur dan mengaduk bahan, bantu menuangkan adonan ke dalam loyang, dan atur makanan di piring saji, 5). Melibatkan orang tua maupun guru, 6). Waktu dalam kegiatan memasak, 7) Berbelanja dengan cermat sebelum memasak. 8). Membersihkan tempat memasak. Didukung juga oleh pendapat Rendulic (2010: 31-33) dimana langkah-langkah dalam kegiatan memasak agar berjalan dengan lancar dan aman sebagai berikut : 1) Persediaan, 2), Persiapan (sebelum kelas), 3). Menggambar & Mencicipi (30 menit) 4). Membersihkan. Pada program Program Leaders (2015:77) anak-anak dapat Coba aktivitas seperti: 1) jus jeruk, lemon, dan limau, 2) mengupas beberapa buah dan sayuran (pisang



dan bahkan bawang merah), 3) menumbuk buah dan sayuran lunak, 4) menggosok sayuran (kentang, jamur), 5) memotong makanan lunak dengan pisau plastik (jamur, telur rebus) 6) menekan pemotong kue, 7) mengukur bahan kering, 8) memecahkan telur terbuka / pecah, 9) memukul telur dengan pemukul telur, 10) mengatur meja, 11) menyeka setelah memasak, 12) membersihkan meja setelah makan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain *cooking class* sangat penting dilakukan sesuai langkah-langkah atau tahap yang benar agar anak dapat melakukan proses *cooking class* sesuai dengan tahapan yang benar dan aktivitas *cooking class* dapat disesuaikan dengan umur anak sehingga anak bisa melakukannya dengan baik dan persaan anak pun menjadi senang dengan aktivitas yang dilakukannya.

## **6. Role Play**

### **a. Pengertian Role Play**

Dalam permainan Vygotsky, permainan peran dan situasi imajiner direncanakan sebelumnya dan ada aturan untuk berpartisipasi dalam permainan. Setiap situasi imajiner memiliki seperangkat peran dan aturan (Scharer: 2017). Permainan peran diperkenalkan oleh Broström yang mendefinisikan permainannya adalah terdiri dari gagasan kerangka psikologis yang umum. Anak-anak dan pendidik bersama-sama memutuskan tema umum untuk lakon yaitu, mereka merumuskan dimensi untuk konten, mencari plot, dan juga merencanakan pengaturan pemutarannya.

Selain itu, aturan dan peran dengan penokohan dibahas. Seperti proses bermain, serta inisiatif dan kegiatan anak-anak (Hyvonen, P. 2011)

Para peneliti dan praktisi dari berbagai disiplin ilmu telah menemukan bahwa penggunaan permainan peran sebagai kegiatan pembelajaran telah meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pelajar (Harris dan Daley 2010). Pendapat lain dari Mullineaux dan Dilalla (2010) melakukan studi longitudinal untuk menguji hubungan antara bermain pura-pura, bermain peran realistik dalam prasekolah dan kreativitas dan berdampak ke pemikiran yang berbeda pada remaja awal, sehingga *role play* merupakan kegiatan bermain yang cocok dilakukan di TK. Beberapa pengertian *role play* menurut para ahli. Pendapat dari Sansawal (2014) *Role play* adalah bentuk permainan yang menggunakan persepsi anak tentang dunia dan fantasi untuk melambangkan satu objek dengan yang lain. Pengertian lainnya *Role play* adalah permainan membantu anak menemukan nilai-nilai sosial dan membantu memecahkan masalah individual dengan bantuan kelompok.

Pendapat di atas tersebut senada dengan pendapat Bruce Joyce mengatakan dalam dimensi sosial, *role play* memudahkan anak bekerjasama dan peduli dalam menganalisis keadaan sosial dalam Bruce Joyce dkk (2011:328). Bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya. Sejalan dengan pendapat ini Rumilasari (2016) menyatakan, bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui

peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda disekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik, didukung oleh Subagiyo. H (2013: 3) *role play* lebih merujuk pada bermain peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebutkan jenis permainan (permainan play-by-mail, permainan anak-anak (dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi-penjahat dan lainlain) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran. Hal yang hampir sama juga disampaikan dalam buku Jennifer , Baggerly, Ray dan Bratton (2010:260) yang menyatakan permainan peran atau drama melibatkan peserta menciptakan dunia mereka sendiri dan bermain skenario dan masalah yang mewakili keadaan rumah atau sekolah mereka saat ini.

Pengertian lain disampaikan oleh Madyawati (2016) kegiatan bermain peran (*role playing*) merupakan kegiatan pembelajaran dimana tekniknya menekankan kepada anak mampu berperan atau memainkan peran dalam dramatisasi. Didukung juga dengan pendapat Van Oers dalam Peterson, Portier dan Murray (2017) Bermain pura-pura dianggap sangat penting untuk pembelajaran anak-anak karena pemikiran abstrak yang terlibat, di mana anak-anak melekatkan makna pada objek sehari-hari, suatu proses yang mirip dengan representasi simbolis dari ide-ide yang terlibat dalam membaca dan menulis dan. Didukung juga oleh pendapat Alabsi (2016) role play permainan yang mengajarkan keterampilan sosial meningkatkan

motivasi, mengembangkan kreativitas, mendorong interaksi, mendorong pembelajaran sebaya dan membantu peserta didik untuk berkomunikasi lebih bebas, diperkuat oleh Rogers dan Evans (2008:21) permainan peran adalah aktivitas keterlibatan sosial yang paling disukai pada anak-anak

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan cara memahami sesuatu melalui permainan memerankan tokoh-tokoh khayalan untuk berimajinasi, berkolaborasi, membayangkan diri di masa depan, sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkan dan memudahkan anak bekerjasama dan peduli dalam menganalisis keadaan sosial.

#### **b. Tujuan *Role Play***

*Role Play* memiliki tujuan yang positif untuk anak. *Role Playing* sendiri diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam; 1) Menganalisis nilai dan perilaku anak masing-masing, 2) Mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah secara interpersonal maupun personal, 3) Meningkatkan rasa empati terhadap sesama, 4) Untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial sekitar dalam Huda (2013: 120). Pendapat di atas juga di dukung oleh Joseph, Starin, dan Yates (2010:9-33) bahwa bermain peran dimaksudkan untuk berlatih saling puji sesama teman, untuk lebih merespon apa yang terjadi di sekitar anak, membantu sesama teman, dan juga membangun keterampilan berbagai anak. Mendukung pendapat diatas *role playing* memberikan contoh

kehidupan perilaku manusia sebagai sarana untuk: 1) mampu menemukan perasaannya, 2) memperoleh inspirasi dan pemahaman terhadap sikap, nilai, moral, persepsi dan tindakan yang semestinya dilakukan, 3) mengembangkan keterampilan dan sikap memecahkan masalah Hamzah Uno (2008: 28).

Hal yang sama juga disampaikan dalam buku Macintyre.C (2010 : 26) yang menyatakan bahwa dengan bermain *role play* pada skenarionya dapat membuat kemampuan berpikir anak untuk mengambil karakter berbeda dan komunikasi / pembelajaran sosial dan emosional. Hal yang hampir sama juga disampaikan oleh Fler. M (2014 :10) dalam permainan peran, anak-anak terlibat dalam aturan dan peran masyarakat, untuk memahami apa yang mereka lihat di dunia sosial dan materi mereka atau melalui peragaan bagaimana tokoh-tokoh dalam cerita memecahkan masalah yang disajikan dalam alur cerita.

Sehingga *role play* memiliki manfaat bagi keterampilan sosial anak maupu untuk memecahkan masalah anak sendiri, dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *role play* untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak karena dengan *role play* rasa empati anak dapat berkembang dan keterampilan sosial seperti saling memuji, berbagi dan saling menolong, akan terlihat saat anak bermain peran bersama.

### **c. Jenis *Role Play***

Bermain peran (*role play*) dilihat dari jenisnya, dibedakan menjadi dua yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro (Madyawati, 2016:157). Bermain peran makro yaitu anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu dimana saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro, anak belajar bermain bekerjasama dengan teman lain. Bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk melakukan sebuah adegan. Saat anak bermain peran mikro, anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari yang di perankan. Hal senada juga dijelaskan Mutiah bahwa jenis *role play* ada dua jenis , yaitu metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari 2 orang lebih yang khususnya dilakukan oleh anak usia taman kanak-kanak, sedangkan metode bermain mikro adalah awal bermain kerjasama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri Mutiah dalam Rumalisari (2016).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu metode bermain peran makro yaitu anak bermain peran sesungguhnya yang sifatnya kerjasama dan dilakukan oleh 2 orang atau lebih, dan metode bermain peran mikro yaitu anak memegang atau menggerakkan bendabenda berukuran kecil untuk menyusun suatu adegan dan dilakukan oleh 2 orang atau bahkan sendiri. Dalam penelitian ini, jenis metode bermain peran (*role playing*) yang digunakan ialah bermain peran makro.

#### **d. Kelebihan dan kelemahan *Role Play***

*Role play* juga memiliki kelebihan dan kelemahan dalam proses kegiatan bermainnya. Dipaparkan oleh Sudjana dalam Rumalisari (2016) Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) yaitu 1) Peran yang ditampilkan dengan menarik akan membuat anak memperhatikan kegiatan tersebut, sehingga perhatian anak dapat terfokus pada pembelajaran, 2) Bermain peran ini dapat ditampilkan dalam kelompok besar maupun kelompok kecil, 3) Dapat membantu anak dalam memahami keadaan orang lain yang melakukan peran, 4) Dapat membantu untuk menganalisis peran dan kegiatan yang anak lakukan. 5) Menumbuhkan empati dan rasa kepercayaan diri anak dalam menghadapi masalah. Pendapat tersebut juga didukung oleh Kilgour, Reynaud, Northcote, dan Shields (2015) permainan peran berbasis skenario yang baik secara pedagogis adalah kegiatan dengan hasil pembelajaran khusus yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang realistis bagi peserta. Hampir sama dengan pendapat di atas menurut hasil penelitian Joma., Abed, dan Nafi (2016) *Role play* di sisi lain, kegiatan interaksi sosial, selain mengatasi kesenjangan informasi atau menyelesaikan masalah, memperluas makna sosial bahasa melalui, misalnya, kegiatan simulasi dan permainan peran, diskusi atau percakapan sehingga berkembang juga penerimaan sosial di penggunaan bahasa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Suparman dalam Halida (2011) yang menyatakan, kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran yaitu 1) Bermain peran merupakan bentuk kreativitas setiap anak melalui daya imajinasi dan fantasi, memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya sendirisehingga akan terbangun kreativitas untuk mempergunakan pikiran dan logika, 2) Dengan bermain peran, anak melakukan eksperimen dan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru akan menimbulkan kepuasan sehingga mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Kekurangan dari metode bermain peran (*role playing*) yaitu kecenderungan tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup banyak

Pendapat lain dari kekurangan *role play* di kemukakan dalam jurnal Joma, Abed, dan Nafi (2016) Mungkin batasan utama berkaitan dengan meminta siswa untuk mengambil peran, dan apakah mereka mampu berempati atau tidak dengan peran yang mereka pilih atau diberikan. Dan ini mungkin tergantung pada tingkat jarak antara realitas peran siswa sendiri dalam kehidupan dan "fantasi" peran yang dipaksakan. Berdasarkan pendapat mengenai kelebihan metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas, yang mampu menstimulasi Kerjasama anak



**e. Prosedur *Role Play***

Bermain peran (*role playing*) dapat diterapkan pada anak Taman Kanak-kanak, yang secara khusus meliputi beberapa tahapan Shatfel dan Shatfel dalam Rumalisari, (2016). Tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut: 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi anak, yaitu dengan menjelaskan masalah yang diambil dari kehidupan anak-anak, agar anak dengan mudah memahami masalah yang ada dan memiliki usaha untuk menyelesaikan masalah. 2) Memilih peran dalam pembelajaran yaitu guru mendeskripsikan karakter dalam bermain peran lalu anak secara bergilir mencoba memerankan peran yang telah disiapkan oleh guru 3) Menyusun tahap-tahap peran yaitu, guru nyusun peran yang akan dilaksanakan anak secara sederhana sehingga anak dapat merasakan semua peran tersebut, 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dipersiapkan secara baik dan terlibat langsung dalam cerita yang akan dimainkan anak, agar semua anak turut mengalami peran yang dimainkan dengan aktif 5) Tahap pemeranan yaitu anak-anak mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran yang anak mainkan 6) Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, anak-anak akan segera terpancing untuk diskusi.

Hampir sama dengan tahapan diatas berikut Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah, oleh Bruce Joyce (2011:345) dijabarkan dalam langkah-langkah berikut ini: 1) pemanasan (*warming up*), 2) memilih partisipan, 3) menyiapkan pengamat (*observer*), 4) menata panggung, 5) proses memainkan peran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) memainkan peran ulang, 8) diskusi dan evaluasi kedua, dan 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Ada pendapat lain Joshep, Starin, dan Yates (2010:9-33) karena permainan peran biasanya hanya melibatkan satu atau dua anak dalam satu waktu, maka perlu untuk merencanakan cara-cara agar anak-anak lain terlibat secara aktif, sedangkan dalam buku Baek. Y (2010:274) permainan peran harus mencakup keterlibatan yang memiliki tujuan pembelajaran tertanam itu sudah menjadi salah satu kegiatan utama

Strategi untuk memasukkan anak-anak yang tidak terlibat dalam permainan peran termasuk meminta mereka memberikan acungan jempol untuk perilaku ramah dan acungan jempol untuk perilaku tidak ramah, menepuk punggung mereka sendiri jika ini adalah perilaku yang mereka lakukan, bertepuk tangan saat permainan peran selesai, mengatakan "siap, siap, aksi" sebelum permainan peran dimulai. Penting juga untuk melacak siapa yang memiliki kesempatan untuk bermain peran dan memastikan bahwa semua anak di kelas mendapat giliran selama seminggu dan juga dalam jurnal Heyward. P (2010) menyatakan ketika menggunakan permainan peran terstruktur, penting bagi siswa,

jika mereka berkomitmen secara emosional, merasa bahwa semua peserta percaya pada dunia dramatis. Saya telah menemukan bahwa sangat penting bagi para peserta untuk tidak tergesa-gesa berperan tetapi secara bertahap diperkenalkan ke dunia dramatis dengan meluangkan waktu untuk menetapkan waktu dan ruang di mana permainan peran itu ada dan mengklarifikasi konvensi sosial ruang fiksi ini

Sehingga dari penjelasan diatas Langkah-langkah *role play* yang akan peneliti lakukan di lapangan hanya melalui penetapan pemain, latihan pembacaan alur cerita, pementasan, kemudian di akhir pentas, peneliti mengajak peserta didik membahas pesan yang terkandung dalam cerita. Melalui permainan peran, anak menumbuhkan persepsi diri dan nilai sosial seperti kerjasama, tolong menolong dan kepedulian. Mereka menganalisis keadaan diri dan merespon teman sesuai stimulus dalam permainan.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Winda Bakhti (2015) meneliti bahwa cooking class dapat meningkatkan kewirausahaan pada siswa kelompok B seperti dalam mengutarakan ide, tanggung jawab, kerja sama, cara pemasaran produk, pelayanan terhadap pelanggan dan pengetahuan tentang transaksi.
2. Herwinda Kusuma Wardhani, Endang Sri Redjeki, Achmad Rasyad (2017) meneliti cooking day sebagai upaya peningkatan hubungan kerja sama antara anak dengan orang tua dalam konteks pembelajaran fokus penelitian adalah kegiatan cooking day dalam upaya peningkatan hubungan kerja sama

anak dengan orang tua. Penelitian ini dilakukan PAUD Restu 2 Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan Cooking Day, dan hasilnya kegiatan cooking day dapat meningkatkan kerjasama anak dan orang tua .

3. Saparida Rahmi U, Siti Wahyuningsih, Yudianto Sujana (2014) meneliti empati dalam metode *Role Play*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten 2013/2014 dengan menerapkan metode role playing. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus merupakan perbaikan yang didasarkan atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan perilaku empati anak kelompok B TK Islam Bakti IX Tahun 2013/2014.
4. Desti Pujiati (2013) meneliti metode bermain peran untuk keterampilan sosial penelitian ini disimpulkan dengan analisis menggunakan persentase. Penelitian menyatakan berhasil jika persentase keterampilan sosial penilaian > 40 setelah melakukan kegiatan dengan metode bermain peran. Pada siklus kedua, dua puluh anak keterampilan sosial meningkat. Persentase kenaikan tertinggi dalam keterampilan sosial yang dicapai oleh Yz subjek, di 96,6% . metode bermain bermain peran pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru mempunyai langkah: (1) mengemukakan dan membahas situasi; (2) menyiapkan sebuah Roleplaying; (3) bermain; (4)

mengungkapkan pengalaman;. Tujuan dari penelitian ini telah dicapai dengan maksimal sesuai diharapkan .

5. Elly Singer (2015) meneliti kegiatan untuk pengasuhan anak, penelitian ini menyimpulkan bahwa Bermain membantu mengatasi perbedaan kekuatan dalam hubungan pengasuh-anak, dan bermain adalah sumber kesenangan dan kreativitas bersama. Salah satu contoh dari permainan ini merupakan memasak bersama
6. Tsunghui Tu (2006) meneliti kegiatan sains untuk anak usia dini salah satunya kegiatan memasak, untuk Penelitian ini menyelidiki lingkungan sains prasekolah di 20 ruang kelas prasekolah (N = 20) di 13 pusat perawatan anak-anak midwestern. Penelitian menunjukkan bahwa separuh ruang kelas prasekolah memiliki area ilmu pengetahuan. Salah satu kegiatan yang melibatkan guru prasekolah ialah memasak, sebagian besar tidak terkait dengan kegiatan sains (86,8%), 4,5% dari kegiatan terkait dengan sciencing formal, dan 8,8% dari kegiatan terkait dengan sciencing informal.
7. Stephen Rushton , Anne Juola-Rushton , Elizabeth Larkin (2010) artikel ini mengeksplorasi komponen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menstimulasi contoh dari kegiatan tersebut memasak bersama; salah satu yang sengaja dirancang untuk secara aktif melibatkan pikiran anak-anak muda untuk membantu memperkuat jaringan saraf mereka. Artikel ini mengakhiri penjelajahannya dengan peran “ neuron cermin ’di lingkungan pembelajaran dan bagaimana mereka memengaruhi suasana hati, emosi, dan empati anak muda.

8. Robert L. Munroea and Mary Gauvainb (2012) penelitian ini memeriksa kembali data lapangan tentang kinerja kognitif dalam penelitian terbaru yang menunjukkan memasak terbuka - dengan emisi zat berbahaya - untuk menimbulkan risiko bagi perkembangan fisik yang sehat. penelitian diperlukan pada efek pada perkembangan otak praktik yang melibatkan produksi asap dalam ruangan.
9. Jurka Lepičnik Vodopivec (2011) artikel ini meneliti karakteristik pembelajaran kooperatif dan strategi pendukung dalam sistem taman kanak-kanak. Lingkungan yang mendorong adalah jenis lingkungan di mana interaksi sosial yang positif dan saling percaya adalah hal yang lazim, sehingga Pendidik mendukung pembelajaran kooperatif anak-anak di taman kanak-kanak melalui strategi dukungan khusus, seperti mengatur ruang dan lingkungan, membangun suasana interaksi sosial yang positif, mendorong kegiatan anak dan memikirkan serta mempertimbangkan minat dan inisiatif mereka. Salah satu area pembelajaran kooperatif ialah area memasak
10. Fatmawati.P, Haenilah.E & Riswandi. (2017) meneliti kreativitas anak pada aspek kognitif dengan menggunakan kegiatan *fun cooking*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan aktivitas bermain sebelum dan sesudah diberikannya aktivitas bermain *fun cooking* dan adanya pengaruh aktivitas bermain *fun cooking* terhadap perkembangan kreativitas pada aspek kognitif melalui hasil karya pada anak usia 5-6 tahun.
11. Sari A Melia. (2017) meneliti kreativitas pada kegiatan *Fun Cooking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan pada

kegiatan fun cooking. Peningkatan kreativitas terjadi pada setiap Siklus dan meningkat dengan baik. Pada tahap pra tindakan persentase pencapaian kreativitas anak sebanyak 30,76% berada pada kriteria mulai berkembang, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 53,84% berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada Siklus II persentase pencapaian kreativitas anak meningkat mencapai 84,61% berada pada kriteria berkembang sangat baik.

Pada kajian relevan di atas persamaanya sama-sama menggunakan kegiatan *cooking class* dan *role play* tetapi secara terpisah dan untuk perkembangan sains, kognitif, fisik motorik, sosial dan kreativitas tidak dengan secara langsung untuk kerjasama anak. Metode penelitiannya menggunakan kualitatif dan Penelitian tindakan kelas.

Posisi penelitian ini ada pada efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play*, dimana berdasarkan penelitian lain menghasilkan kegiatan untuk stimulasi karakter kerjasama terbatas, dengan didukung pada hasil penelitian yang menyatakan bahwa bermain melalui *cooking class* dan *role play* menjadi kegiatan yang efektif digunakan di Taman Kanak-kanak untuk anak usia 5-6 tahun, maka munculah pemikiran penulis untuk membandingkan efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di kecamatan sematang borang Palembang

### C. Kerangka Pikir

Kerjasama merupakan karakter yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dimana manusia merupakan makhluk sosial yang mengharuskan untuk bisa untuk saling berkerjasama, karakter kerjasama juga merupakan hal yang sudah ada pada dalam diri anak usia 5-6 tahun dan merupakan hal yang disukai anak seperti yang diungkapkan Morisson (2015:597) yang menyatakan anak-anak TK suka bereksperimen dan berkerjasama dengan anak-anak lain. Tetapi pada kenyataan masih banyak anak yang belum memiliki karakter kerjasama dikarenakan guru kurang menstimulus karakter kerjasama anak dengan kegiatan bermain yang bervariasi untuk anak, sehingga dibutuhkan kegiatan bermain untuk yang dapat menstimulus perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun. Adapun kegiatan bermain untuk mengembangkan karakter kerjasama adalah bermain melalui *cooking class* dan *role play*.

Bermain *cooking class* merupakan kegiatan yang dapat mestimulasi perkembangan karakter kerjasama karena dengan bermain *cooking class* anak akan bersama-sama membuat makanan untuk kelompoknya seperti pendapat Vodopivec, J.P (2011) yang menyatakan memasak merupakan aktivitas untuk melatih kerjasama anak. *Role play* juga merupakan bermain yang dapat menstimulus perkembangan karakter kerjasama anak karena dengan bermain *role play* anak dapat bermain peran bersama dengan teman-teman seperti yang dikatakan Sansawal (2014) *Role play* adalah permainan membantu anak menemukan nilai-nilai sosial dan membantu memecahkan masalah individual dengan bantuan kelompok, tetapi bermain *cooking class* dianggap lebih efektif untuk karakter kerjasama anak karena



menurut Jones dalam Ahmad, Husaain, Batool, Sittar, dan Malik (2016) anak-anak menjalani prosedur dan kesempatan memasak secara realistis dalam praktek kegiatannya melibatkan menyentuh, memperhatikan, mencicipi, mencari dan mendengarkan, sehingga dengan metode ini anak-anak untuk urusan sosial dengan menghubungkan data baru dengan apa yang sebelumnya mereka alami atau mereka ketahui

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, jika bermain melalui *cooking class* lebih efektif dari *role play* dapat menstimulus perkembangan karakter kerjasama anak, sehingga penelitian ini untuk menguji dari dua kegiatan bermain untuk dilihat perbandingan efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Bermain melalui *Cooking Class* lebih efektif dibandingkan dengan *Role Play* pada perkembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang