

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Tes Karakter Kerjasama

Pada penelitian yang dilakukan di tiga TK Kecamatan Sematang Borang yaitu TK. Tunas Rimba, TK Xaverius 9, dan TK An-Nur yang dilakukan di kelas TK B yang semuanya terdiri dari 144 anak guna untuk mengetahui efektivitas dari bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada perkembangan karakter kerjasama anak. Setiap TK di berikan 2 treatment yaitu *cooking class* dan *role play* sehingga terbentuklah 3 kelas yaitu kelas eksperimen satu berupa *cooking class*, kelas eksperimen 2 berupa *role play* dan kelas kontrol berupa pembelajaran konvensional, di setiap kelas di ambil nilai pretest yaitu nilai sebelum diberikan treatment dan post test yaitu nilai setelah diberikan treatment. Adapun analisis data hasil tes karakter kerjasama adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Tes Karakter Kerjasama

	N	Mean	SD	Median
<i>Cooking Class</i>				
Pretest	48	10,00	2,467	10
Posttest	48	12,13	2,598	12
<i>Role play</i>				
Pretest	48	9,65	2,471	10
Posttest	48	10,83	2,563	11
Kontrol				
Pretest	48	9,56	2,378	10
Posttest	48	10,75	2,654	10,50

Hasil rata-rata pretest dari kelas *cooking class* yaitu sebesar 10,00 dan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 12,13 setelah diberikan treatment berupa bermain melalui *cooking class*. Hasil pada kelas *role play* yaitu rata-rata pretest sebesar 9,65 dan nilai posttest meningkat sebesar 10,83 setelah diberikan treatment berupa bermain melalui *role play* sedangkan hasil rata-rata pretest dari kelas kontrol 9,56 dan meningkat di rata-rata nilai posttest sebesar 10,75.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kelas yang memperoleh rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu kelas kontrol. Kelas yang memperoleh rata-rata pretest dan posttest tertinggi yaitu kelas *cooking class*. Kesimpulannya nilai karakter kerjasama pada kelas *cooking class* meningkat lebih tinggi dari kelas *role play* dan kontrol, dapat diartikan bermain melalui *cooking class* efektif untuk karakter kerjasama pada anak umur 5-6 tahun,

2. Deskripsi hasil bermain melalui *cooking class* pada karakter kerjasama anak

Pengukuran karakter kerjasama anak dilihat dari hasil pretest dan post test. Data *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan data *posttest* setelah diberikan perlakuan. Data hasil observasi karakter kerjasama anak dideskripsikan berdasarkan banyak siswa, mean, median, dan standar deviasi, Selanjutnya dihitung persentase siswa berdasarkan kategori pada Tabel 3, dengan menggunakan mean dan standar deviasi masing-masing kelas. Kategorisasi karakter kerjasama anak data pretest disajikan pada Tabel 8:

Tabel 8. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas bermain melalui *cooking class (Pretest)*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 12,467$	Sangat Tinggi	8	16,67
$12,467 > X \geq 10$	Tinggi	15	31,25
$10 > X \geq 7,533$	Rendah	16	33,33
$X < 7,533$	Sangat Rendah	9	18,8

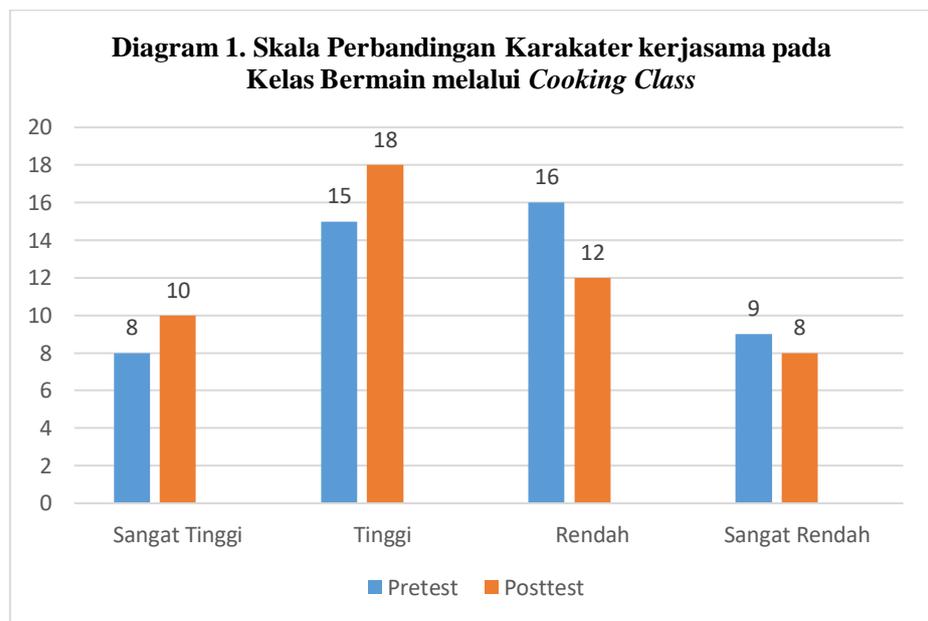
Dari tabel di atas jumlah anak seluruhnya 48 anak dari hasil *pretest* ialah 8 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 16,67 %, 15 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 31,25%, 16 anak dalam kategori rendah dengan persentase 33.33%, dan 9 anak dalam kategori rendah dengan persentase 18,8%. Hasil tersebut menunjuk data *pretest* karakter kerjasama mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tinggi yaitu 16 anak dengan persentase 33,33%. Lalu kategori pada hasil *posttest* disajikan pada tabel 9 :

Tabel 9. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas bermain melalui *cooking class (Posttest)*

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 14,728$	Sangat Tinggi	10	21
$14,728 > X \geq 12,13$	Tinggi	18	37,5
$12,13 > X \geq 9,532$	Rendah	12	25
$X < 9,532$	Sangat Rendah	8	16,67

Data hasil *posttest* diperoleh 10 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 21%, 18 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 37,5% , 12 anak dalam kategori rendah dengan persentase 25% , dan 8 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 16, 67 % . Hasil tersebut menunjuk data *posttest* karakter kerjasama mayoritas termasuk dalam kategori

tinggi yang memiliki frekuensi terbanyak yaitu 18 anak dengan persentase 37,5%. Hasil dari kedua data tersebut memiliki perbandingan yang disajikan lewat diagram 1, seperti berikut :



Dari diagram di atas diperoleh bahwa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa bermain melalui *cooking class* berdampak positif dimana hasil pretest anak paling banyak dikategori rendah meningkat menjadi frekuensi terbanyak di kategori tinggi.

3. Deskripsi hasil *role play* pada karakter kerjasama anak

Pengukuran karakter kerjasama anak dilihat dari hasil pretest dan post test. Data *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan data *posttest* setelah diberikan perlakuan. Data hasil observasi karakter kerjasama anak dideskripsikan berdasarkan banyak siswa, mean, median, dan standar deviasi. Selanjutnya dihitung persentase siswa berdasarkan kategori pada Tabel 3, dengan

menggunakan mean dan standar deviasi masing-masing kelas. Kategorisasi karakter kerjasama anak data pretest disajikan pada Tabel. 10.

Tabel 10. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas *role play* (*pretest*)

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 12,121$	Sangat Tinggi	7	14,58
$12,121 > X \geq 9,65$	Tinggi	12	25
$9,65 > X \geq 7,179$	Rendah	19	39,58
$X < 7,179$	Sangat Rendah	10	20,1

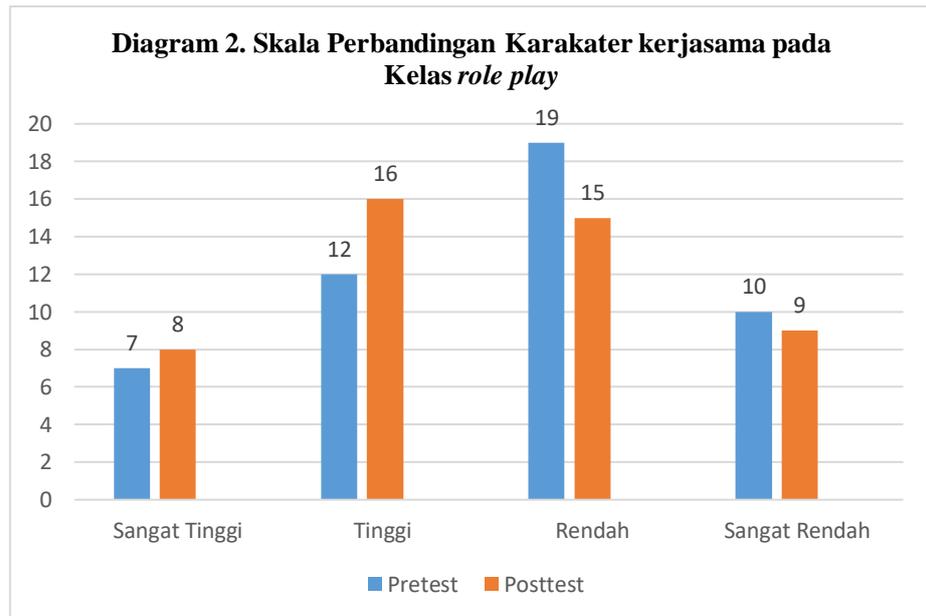
Dari tabel di atas jumlah anak seluruhnya 48 anak dari hasil *pretest* ialah 7 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 14,58%, 12 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 25%, 19 anak dalam kategori rendah dengan persentase 39,58%, dan 10 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 20,1%. Hasil tersebut menunjuk data *pretest* karakter kerjasama mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tinggi yaitu 19 anak dengan persentase 39,58 %. Lalu kategori pada hasil *posttest* disajikan pada tabel 11 :

Tabel 11. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas *role play* (*posttest*)

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 13,393$	Sangat Tinggi	8	16,67
$13,393 > X \geq 10,83$	Tinggi	16	33,33
$10,83 > X \geq 8,267$	Rendah	15	31,25
$X < 8,267$	Sangat Rendah	9	18,8

Dari tabel di atas jumlah anak seluruhnya 48 anak dari hasil *posttest* ialah 8 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 16,67%, 16 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 33,33%, 15 anak dalam kategori rendah dengan persentase 31,25%, dan 9 anak dalam kategori rendah dengan

persentase 18,8%. Hasil tersebut menunjuk data *posttest* karakter kerjasama mayoritas termasuk kategori tinggi yang memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 anak dengan persentase 33,38 %. Hasil dari kedua data tersebut memiliki perbandingan yang disajikan lewat diagram 2, seperti berikut :



Dari diagram di atas diperoleh bahwa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan berupa bermain melalui *role play* berdampak positif dimana hasil pretest anak paling banyak dikategori rendah meningkat menjadi frekuensi terbanyak di kategori tinggi.

4. Deskripsi hasil kelas kontrol pada karakter kerjasama anak

Pengukuran karakter kerjasama anak dilihat dari hasil pretest dan post test. Data hasil observasi karakter kerjasama anak dideskripsikan berdasarkan banyak siswa, mean, median, dan standar deviasi. Selanjutnya dihitung persentase siswa berdasarkan kategori pada Tabel 3, dengan menggunakan

mean dan standar deviasi masing-masing kelas. Kategorisasi karakter kerjasama anak data pretest disajikan pada Tabel 12:

Tabel 12. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas kontrol (pretest)

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 11,938$	Sangat Tinggi	8	16,67
$11,938 > X \geq 9,56$	Tinggi	11	22,3
$9,56 > X \geq 7,182$	Rendah	20	41,66
$X < 7,182$	Sangat Rendah	9	18,8

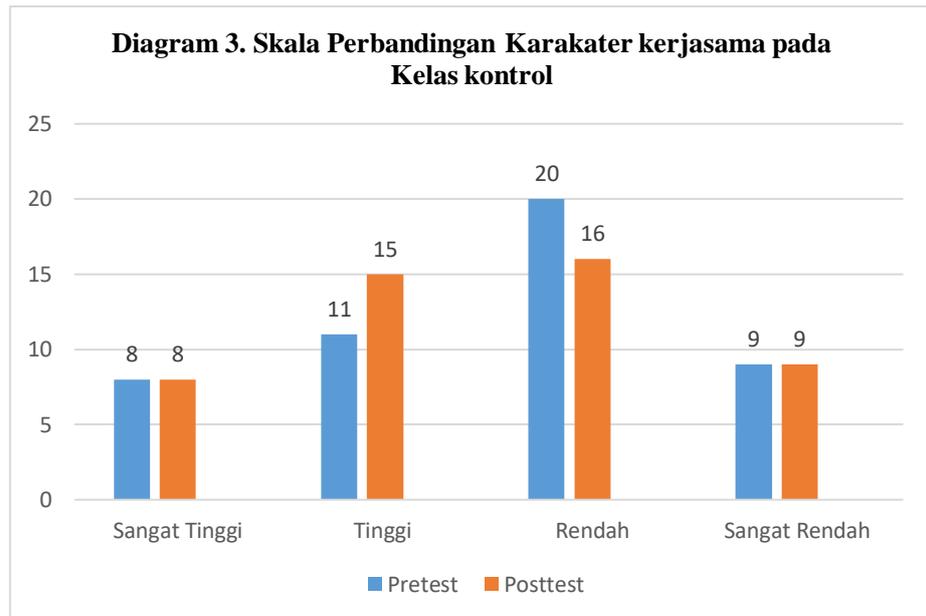
Dari tabel di atas jumlah anak seluruhnya 48 anak dari hasil *pretest* ialah 8 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 16,67%, 11 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 22,3%, 20 anak dalam kategori rendah dengan persentase 41,66%, dan 9 anak dalam kategori rendah dengan persentase 18,8%. Hasil tersebut menunjuk data *pretest* karakter kerjasama mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi tinggi yaitu 20 anak dengan persentase 41,66 %. Lalu kategori pada hasil *posttest* disajikan pada tabel 11:

Tabel 13. Kategorisasi karakter kerjasama pada kelas kontrol (posttest)

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 11,938$	Sangat Tinggi	8	16,67
$11,938 > X \geq 9,56$	Tinggi	15	31,25
$9,56 > X \geq 7,182$	Rendah	16	33,33
$X < 7,182$	Sangat Rendah	9	18,8

Data hasil *posttest* diperoleh 8 anak dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 16,67%, 15 anak dalam kategori tinggi dengan persentase 31,25% , 16 anak dalam kategori rendah dengan persentase 33,33% , dan 9 anak dalam kategori sangat rendah dengan persentase 18,8% . Hasil tersebut menunjuk data

posttest karakter kerjasama mayoritas termasuk dalam kategori rendah yang memiliki frekuensi terbanyak yaitu 16 anak dengan persentase 18,8%. Hasil dari kedua data tersebut memiliki perbandingan yang disajikan lewat diagram 3, seperti berikut :



Dari diagram di atas diperoleh data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol tidak memiliki perbedaan karena frekuensi terbanyak tetap dalam kategori rendah, sehingga dari penjelasan setiap kelas di atas kelas yang sudah mendapat perlakuan berupa bermain melalui *cooking class* mendapatkan anak yang terbanyak dalam kategori tinggi yaitu 18 orang anak dengan persentase 37,5%

5. Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah mengetahui perbedaan kemampuan anak setelah diberi kegiatan pada kelas eksperimen dengan kegiatan bermain melalui *cooking class* dan *role play* serta pada kelas kontrol dengan tanpa kegiatan

bermain melalui *cooking class* dan *role play* . Analisis untuk mengetahui perbedaan efektif bermain melalui *cooking class* pada karakter kerjasama. Menggunakan uji anova one way lalu bila ada perbedaan lanjut uji Post Hoc untuk mengetahui perbedaan yang signifikan dari bermain *cooking class* dan *role play* serta kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan setelah memenuhi uji asumsi, yaitu normalitas dan homogenitas. Hasil analisis data secara ringkas adalah sebagai berikut :

a. Uji Prasyarat

Uji Prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan homogenitas data. Hipotesis pada uji normalitas data adalah sebagai berikut: H_0 = sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Ketentuan normalitas data adalah apabila taraf signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal, sedangkan apabila taraf signifikansi $>0,05$ maka H_a ditolak yang berarti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Priyatno, 2012:90).

Adapun untuk uji homogenitas data, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = varians pada setiap kelompok homogen

H_a = varians pada setiap kelompok tidak homogen

Ketentuan homogenitas data adalah apabila taraf signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak yang berarti varians pada setiap kelompok tidak homogen, sedangkan apabila taraf signifikansi $>0,05$ maka H_a ditolak yang berarti

varians pada setiap kelompok homogen. Adapun ringkasan uji normalitas dan homogenitas data adalah sebagai berikut.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan analisis menggunakan data pretest dan posttest karakter kerjasama dengan program SPSS 23.0 melalui uji one-sample Kolmogorof-Smirnov. Adapun hasil analisis uji normalitas karakter kerjasama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Data Karakter Kerjasama

	N	Sig.	Keterangan
Cooking Class			
Pretest	48	0.119	Normal
Posttest	48	0.184	Normal
Role Play			
Pretest	48	0.055	Normal
Posttest	48	0.163	Normal
Kontrol			
Pretest	48	0.084	Normal
Posttest	48	0.182	Normal

Tabel menunjukkan bahwa output uji normalitas data karakter kerjasama menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan tabel dapat dilihat hasil nilai pretest skala dan posttest skala untuk *cooking class*, *role play*, dan kelas kontrol yaitu masing-masing nilai untuk pretest skala adalah 0,119, 0,055, dan 0,084. Hasil posttest skala untuk masing-masing kelas yaitu 0,184 0,163 dan 0,182. Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa seluruh nilai signifikansi data pretest skala dan posttest skala lebih dari 0,05

yang berarti H_0 diterima, dimana data pretest kala dan posttest skala dari ketiga kelas tersebut berdistribusi normal.

c. Uji homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan terhadap karakter kerjasama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan data pretest dan posttest. Adapun hasil uji homogenitas data karakter kerjasama adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Data Karakter Kerjasama

Jenis data	Sig.	Kondisi	Keterangan
Pretest	0.915	$p > 0,05$	Homogen
Posttest	0.971	$p > 0,05$	Homogen

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa hasil nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest Karakter kerjasama di *cooking class, role play*, dan kelas kontrol adalah $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yaitu varians pada setiap kelompok homogen.

B. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan uji ANOVA one way dan uji Pos hoc . Uji hipotesis dilakukan setelah didapatkan data Karakter kerjasama yang berdistribusi normal dan bersifat homogen. Tujuan dilakukannya uji Anova one way adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dari ketiga kelas tersebut terhadap karakter kerjasama. Uji ANOVA one way dilakukan dengan

menggunakan program SPSS 23 dengan ketentuan taraf signifikansi $> 0,05$. Apabila berbeda di lanjutkan uji Post Hoc untuk mengetahui kelas mana saja yang perbedaannya signifikan dengan kriteria $\text{sig} > 0,05$ H_0 diterima dan $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, adapun Hipotesisnya sebagai berikut

1. H_0 : Tidak ada perbedaan efektivitas bermain melalui *cooking class* dan *role play* pada pengembangan kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang
2. H_a : Ada perbedaan yang signifikan bermain melalui *cooking class* lebih efektif dibandingkan *role play* pada pengembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang

1. Uji ANOVA one way

Uji ANOVA one way untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara kelas *cooking class*, *role play* dan kontrol pada karakter kerjasama anak

Berikut rekapitulasi hasil ANOVA one way untuk karakter kerjasama anak :

Tabel 16. Hasil Uji ANOVA one way data karakter kerjasama

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Sebelum	Between Groups	5.181	2	2.590	0.435	0.648
	Within Groups	838.792	141	5.949		
	Total	843.972	143			
Sesudah	Between Groups	57.056	2	28.528	4.204	0.017
	Within Groups	956.917	141	6.787		
	Total	1013.972	143			

Pada tabel tersebut dapat kita lihat bahwa nilai dari prestes $F = 0,435$, $\alpha = 0,648$ ($P > 0,05$), yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang antara kelompok anak yang bermain melalui *Cooking Class* dengan kelompok anak yang bermain melalui *Role Play*, sedangkan pada nilai post test $F = 4,204$, $\alpha = 0,017$, ($P < 0,05$) yang artinya ada perbedaan yang signifikan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang antara kelompok anak yang bermain melalui *Cooking Class* dengan kelompok anak yang bermain melalui *Role play* karena adanya perbedaan dilanjutkan uji post hoc.

2. Post Hoc Test

Uji Post Hoc untuk mengetahui kelas mana saja yang perbedaannya signifikan dengan kriteria $\text{sig} > 0,05$ H_0 diterima dan $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak, berikut rekapitulasi hasil post hoc test :

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Post Hoc Test

Multiple Comparisons								
Dependent Variable	(I) perlakuan	(J) perlakuan	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval		
						Lower Bound	Upper Bound	
sebelum	Tukey HSD	CC	RP	.354	.498	.757	-.83	1.53
			K	.438	.498	.655	-.74	1.62
		RP	CC	-.354	.498	.757	-1.53	.83
			K	.083	.498	.985	-1.10	1.26
		K	CC	-.438	.498	.655	-1.62	.74
			RP	-.083	.498	.985	-1.26	1.10
	Bonferroni	CC	RP	.354	.498	1.000	-.85	1.56
			K	.438	.498	1.000	-.77	1.64
		RP	CC	-.354	.498	1.000	-1.56	.85
			K	.083	.498	1.000	-1.12	1.29
		K	CC	-.438	.498	1.000	-1.64	.77
			RP	-.083	.498	1.000	-1.29	1.12
sesudah	Tukey HSD	CC	RP	1.292 [*]	.532	.043	.03	2.55
			K	1.375 [*]	.532	.029	.12	2.63
		RP	CC	-1.292 [*]	.532	.043	-2.55	-.03
			K	.083	.532	.987	-1.18	1.34
		K	CC	-1.375 [*]	.532	.029	-2.63	-.12
			RP	-.083	.532	.987	-1.34	1.18
	Bonferroni	CC	RP	1.292 [*]	.532	.049	.00	2.58
			K	1.375 [*]	.532	.032	.09	2.66
		RP	CC	-1.292 [*]	.532	.049	-2.58	.00
			K	.083	.532	1.000	-1.21	1.37
		K	CC	-1.375 [*]	.532	.032	-2.66	-.09
			RP	-.083	.532	1.000	-1.37	1.21

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Dari gambar 1. Hasil Uji Post Hoc di atas bisa dilihat nilai post test bahwa *cooking class* memiliki perbedaan yang signifikan dengan *role play* karena sig $\alpha = 0.043$, ($P < 0,05$) dan juga *cooking class* ke kelas kontrol yang memiliki perbedaan yang signifikan karena sig $\alpha = 0,029$ ($P < 0,05$) sedangkannya yang lainnya tidak memiliki perbedaan yang signifikan, sehingga kelas *cooking class* memiliki perbedaan yang signifikan dari kedua kelas yang lainnya yaitu *role play* dan kontrol. Bila kita lihat hasil mean diatas :

Tabel 17. Perbandingan Hasil Mean dari Uji Post Hoc Karakter Kerjasama Antar Kelompok

Perbedaan	CC	RP	K
CC		1,292*	1,375*
RP	-1,292*		0,083
K	-1,375*	-0,083	

Mean kerjasama antara kelompok perlakuan *Cooking Class* berbeda secara signifikan dengan *Role Play* dan kelompok kontrol

Mean kerjasama antara kelompok perlakuan *Role Play* berbeda tidak signifikan dengan kelompok kontrol

Hasil post hoc di atas dan hasil mean dapat disimpulkan bahwa hipotesis halaman 64, H₀ ditolak dan H_a di terima:

H_a : Ada perbedaan yang signifikan bermain melalui *cooking class* lebih efektif dibandingkan *role play* pada pengembangan karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang

B. Pembahasan

Hasil di atas dapat kita lihat bahwa rata-rata dari kelas *cooking class, role play* dan kelas kontrol memiliki nilai yang berbeda-beda dengan *cooking class* mendapatkan rata-rata terbesar dan juga lebih signifikan dalam karakter kerjasama anak. Hal ini dikarenakan dalam kegiatannya anak lebih tertarik dan terlihat kerjasamanya meningkat dalam kegiatan bermain melalui *cooking class*, perbedaan dalam ketiga kegiatan tersebut dijelaskan di bawah ini :

1. Pelaksanaan bermain melalui *cooking class* pada perkembangan karakter kerjasama anak :

Bermain melalui *cooking class* masuk dalam tahapan bermain kooperatif yaitu kerjasama dalam bermain atau dengan aturan. Saat bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang saling mempengaruhi satu sama lain. Hal ini juga di dukung dari pendapat Vodopivec, J.P (2012) yang menyatakan: *cooking* termasuk dari aktivitas untuk melatih kerja sama anak”

Kegiatan bermain *cooking class* di kelas diawali dengan guru menjelaskan dulu tentang tema pada hari itu dan akan dikaitkan dengan kegiatan masak apa yang akan dilakukan pada hari itu , lalu guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan untuk memasak, setelah anak dibagi menjadi tiga kelompok, lalu anak dipakaikan baju masak agar baju sekolahnya tidak kotor, lanjut setiap kelompok diberikan alat satu-satu agar anak dapat berbagi dan berkerjasama untuk menyelesaikan masakan bersama-sama, anak akan bergiliran memasukan bahan masakan di tempat yang telah disiapkan

secara bergiliran, kemudian membuat adonan secara bergiliran, apabila masakan telah selesai anak akan membereskan tempat masak secara bersama-sama, dan terakhir setelah itu anak akan memakan masakan yang telah mereka buat bersama-sama.

Dalam kegiatan yang telah dilakukan tiga hari di tiga TK aktivitas bermain *cooking class* ini berjalan dengan lancar anak-anak bermain dengan baik sesuai dengan arahan gurunya ini sesuai dengan tahapan bermain anak seperti penjelasan di atas bahwa anak sudah dapat bermain secara terorganisir dan bersama-sama, hanya saja dari beberapa indikator yang agak sulit dilakukan anak saling membantu karena anak tersebut sibuk dengan aktivitasnya sendiri tapi semakin hari anak semakin terbiasa dan saling membantu dalam aktivitasnya memasak bersama karena *cooking* termasuk area untuk menstimulus anak dan salah satu tujuan dari kerjasama ialah. Didukung Isabel Duoquel et al (2016) menyatakan bahwa tujuan kerjasama adalah untuk mencapai tujuan bersama yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri dan bermanfaat untuk semua anggota kelompok lain, serta kemampuan kerjasama melibatkan kemampuan interaksi dan pengetahuan anak yang diperoleh melalui kemampuan perkembangan sosialnya. Pelaksanaan kegiatan indikator yang tidak valid yaitu memuji hasil karya teman sangat sulit terlihat dikarenakan anak masih dalam tahap egosetri. Egosetris ialah menjadi sadarilah perspektif Anda sendiri tetapi bukan perspektif orang lain. Artinya, perspektif individu adalah dianggap sebagai yang diberikan. Pada penggunaan sehari-hari kata ini digunakan untuk merujuk pada seseorang yang hanya

memikirkan diri (Carpendale dan Racine: 2011) dan ini muncul di anak saat saya teliti walaupun egosentris muncul pada umur 18 bulan tetapi dapat terulang pada umur 5-6 tahun atau tahap pra operasional didukung oleh pendapat piaget dalam Kesselring and Muller (2011) yang menyatakan egosentrisme menjadi fenomena yang terulang kembali beberapa kali, pada awal sensorimotor dan pada awal tahap pengembangan praoperasional.

Terdapat perubahan yang positif setelah diberikan perlakuan bermain melalui *cooking class* seperti dalam Diagram 1. Hal ini juga dikarenakan dalam bermain melalui *cooking class* bertujuan untuk kerjasama anak seperti pendapat *Texas Childcare Training, Cooking class to Soc-Emotional* tujuan *cooking class* dalam rana sosial emosional adalah mencari tahu tentang orang lain, bertukar ide, berbagi suka / tidak suka, bekerja sama, berbagi, bergiliran, dan mengambil perspektif orang lain sehingga tujuan dan indikator karakter kerjasama pun dapat tercapai dengan baik.

2. Pelaksanaan bermain melalui *Role Play* pada perkembangan karakter kerjasama anak

Bermain melalui *role play* menurut Sansawal (2014) 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. Sehingga *role play* suatu bentuk permainan yang dimainkan dalam kelompok dan memiliki tujuan menurut Joseph, Strain, 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 berbagi anak, jadi *role play* merupakan bermain yang dapat menstimul karakter perkembangan anak dimana beberapa indikator kerjasama ada dalam tujuan role play itu sendiri.

Kegiatan bermain *role play* diawali dengan guru menjelaskan tema pembelajaran hari tersebut, lalu dikaitkan dengan kegiatan *role play* yang akan dilakukan, guru akan menjelaskan cara bermainnya dengan guru menjelaskan alat yang akan di pakai untuk bermain lalu memberikan contoh di depan kelas, apabila anak sudah mengerti guru akan membagi anak menjadi 3 kelompok besar lalu setiap kelompok diberikan masing-masing satu alat bermain *role play* ketika bermain bersama anak akan saling bergilir menggunakan alat dan bertukar peran , lalu anak akan saling membantu bila ada teman kelompoknya yang tidak bisa atau belum mengerti perannya, apabila anak selesai bermain anak akan membereskan alat mainnya dengan meletakkan kembali ketempat yang telah guru siapkan.

Dalam kegiatan yang dilakukan selama tiga hari di tiga TK yang berbeda, aktivitas bermain *role play* berjalan lumayan dengan lancar anak-anak dapat bermain peran sesuai yang di arahkan oleh guru, tetapi tetap ada masalah dan ada beberapa indikator yang sulit tercapai hal ini disebabkan karena anak yang tidak suka dengan peran yang dilakukannya. Durasi bermain yang tidak terlalu panjang sehingga beberapa anak tidak dapat giliran karena anak lain sulit untuk berbagi alat bermain dengan teman kelompoknya sehingga anak tersebut

moodnya jelek dan tidak mau melakukan aktivitas bersama teman kelompoknya hal ini dikarenakan dalam *role play* memiliki kekurangan menurut Joma (2016) mungkin batasan utama berkaitan dengan meminta siswa untuk mengambil peran dan juga ada pendapat lain Joseph., Strain dan Yates. (2010: 9-33) 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, sehingga waktu dalam bermain dan pengambilan peran anak sangat penting agar *role play* terlaksana dengan baik.

Terdapat perubahan yang positif setelah diberikan perlakuan bermain melalui *role play* seperti dalam Diagram 2, tetapi tidak secara signifikan, karena pada 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, tetapi *role play* juga memiliki kekurangan yaitu menurut Suparman dalam Halida (2011) yaitu kecenderungan tidak bersungguh-sungguh, serta memerlukan waktu yang cukup dan hal tersebut terjadi saat proses penelitian berlangsung sehingga membuat bermain *role play* kurang efektif untuk perkembangan karakter kerjasama anak.

3. Pelaksanaan kegiatan konvensional (Kontrol) pada perkembangan karakter kerjasama anak

Kegiatan konvensional yang dilakukan di ketiga TK yang berbeda hampir sama yaitu, baca, tulis, hitung, mewarnai, bernyanyi dan mengerjakan LKA yang telah disiapkan oleh gurunya. Hal ini sangat bertolak belakang dengan kegiatan yang seharusnya dilakukan untuk anak usia TK seperti menurut pendapat Theobald , Danby, Einarsdóttir , Bourne, Jones, Ross, Knaggs dan Jones (2015). Aktivitas anak usia dini ini juga dilakukan melalui dengan kegiatan bermain dengan bermain anak dapat berimajinasi dan anak dapat merasakan kebahagiaan kesenangan tersendiri ini. Pada penelitian ini digunakan sampel anak berumur 5- 6 tahun sehingga sangat pas dalam aktivitasnya melalui bermain seperti pendapat Dunphy dan Farrell dalam Breathnach (2017:50) yang berusia empat hingga enam tahun di sebuah sekolah 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 sehingga sangat penting kegiatan bermain tersebut dilakukan dalam pembelajaran dan aktivitas di TK sehingga karakter kerjasama anak dapat berkembang secara optimal

Ketika kegiatan konvensional yang dilakukan di tiga TK berjalan dengan sebagaimana mestinya, diawali dengan baris di depan kelas, berdoa, bernyanyi, absen, apersepsi, lalu guru memberitahu tema hari itu dan menjelaskan temanya, di lanjutkan guru memberikan LKA untuk anak isi lalu diwarnai

bersama, dalam kegiatannya anak terlihat bosan dan tidak bersemangat melakukan kegiatan tersebut karena hampir setiap hari melakukan hal yang sama tanpa aktivitas bermain yang kreatif dari gurunya. Anak terlihat banyak mengerjakan sendiri-sendiri dan kurang terlihat karakter kerjasama antar anak tersebut. Hal ini dikarenakan pembelajaran tersebut tidak melalui bermain karena fungsi dari bermain menurut 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 karena itu dalam kegiatan konvensional ini karakter kerjasama anak kurang terlihat.

Pada kelas control tidak terjadi perubahan yang positif seperti dalam Diagram 3. Hasil tersebut membuktikan pentingnya pembelajaran di TK melalui bermain menurut pendapat Theobald, Danby, Einarsdóttir, Bourne, Jones, Ross, Knaggs & Jones (2015). Aktivitas anak usia dini ini juga dilakukan melalui dengan kegiatan bermain dengan bermain anak dapat berimajinasi dan anak dapat merasakan kebahagiaan kesenangan tersendiri ini. Dan juga berdampak pada perkembangannya. 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. Bermain di tahun-tahun

prasekolah memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dan memahami dunia di sekitar mereka, serta menggunakan dan mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

4. Perbandingan dari *Cooking Class*, *Role play*, dan Kontrol

Penjelasan di atas telah mendeskripsikan bagaimana nilai karakter kerjasama anak usia 5-6 tahun lebih efektif dengan bermain melalui *cooking class*. Hal tersebut disebabkan bermain melalui *cooking class* menggunakan benda nyata atau kongkret dan anak melakukannya sendiri secara bersama-sama dan bisa langsung mencicipi hasil yang mereka buat hal ini sangat berpengaruh bagi anak karena menurut Jones dalam Ahmad, Husaain, Batool, Sittar, dan Malik (2016) anak-anak berinteraksi dengan mereka realitas dan sebagian besar barang, prosedur, dan kesempatannya dengan prosedur penyelidikan menyentuh, memperhatikan, mencicipi, mencari, dan mendengarkan dengan metode ini anak-anak untuk urusan sosial dan menghubungkan data baru dengan apa yang sebelumnya mereka alami atau mereka ketahui.

Hal hampir sama juga di sampaikan oleh pendapat piaget bahwa anak di umur 5-6 tahun masuk dalam tahap pra operasional, sehingga objek nyata lebih mudah dipahami oleh anak. Hal ini seperti disampaikan oleh Piaget dalam Newton dan Harrison (2010) pada tahap pra-operasional, anak-anak dapat menggunakan operasi tetapi tidak mengerti bahwa mereka dapat dibalik. Biasanya, anak lebih menekankan pada aspek visual objek ketimbang pada pemahaman intelektualnya tentang objek, operasi, dan reversibilitas dengan

contoh benda-bendanyata dalam proses belajarnya. Hal ini semakin didukung oleh jurnal Vodopivec, J.P (2012) yang menyatakan *cooking* termasuk dari aktivitas untuk melatih kerja sama anak.

Role play juga merupakan kegiatan bermain yang memiliki tujuan untuk berlatih saling puji sesama teman, untuk lebih merespon apa yang terjadi di sekitar anak, membantu sesama teman, dan juga membangun keterampilan berbagai anak sehingga *role play* merupakan bermain yang dapat menstimul karakter perkembangan anak (Joseph, Strain, dan Yates 2010:9-33). Tujuan tersebut termasuk dalam indikator kerjasama anak tetapi dalam prakteknya kelemahan dari *role play* sendiri tidak bisa dihindari, seperti karakter yang tidak disukai anak, waktu yang terbatas sehingga anak tidak puas atau tidak dapat giliran untuk bermain sehingga dalam prosesnya anak menjadi kurang tertarik dalam bermain, sedangkan dalam kelas konvensional guru benar-benar tidak menggunakan kegiatan bermain sehingga anak terlihat bosan dalam aktivitasnya walaupun beberapa anak sudah baik nilai kerjasamanya karena telah terbiasa dengan keadaan tersebut tapi masih banyak anak yang belum meminiliki nilai yang baik dalam karakter kerjasamanya karena bermain sangat penting dalam proses belajar di usia anak 5-6 tahun tersebut. sehingga bermain melalui *cooking class* lebih efektif pada perkembangan karakter kerjasama anak umur 5-6 tahun dibandingkan bermain dengan *role play* dan pembelajaran konvensional.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti telah berusaha mencapai kesempurnaan hasil penelitian, namun pada prosesnya masih banyak keterbatasan maka hasil yang dicapai dalam penelitian ini masih perlu disempurnakan. Keterbatasan peneliti yang dimaksud antara lain :

1. Pada saat penelitian dilakukan di tempat dan waktu yang berbeda sehingga fasilitas dan suasana yang ada berbeda, gurunya pun berbeda membuat cara maupun kemampuan guru berbeda sehingga data yang dihasilkan kurang valid.
2. Pada saat penelitian dilakukan pada akhir semester dua, sehingga kegiatan belajar kurang kondusif dan anak-anak jarang masuk sekolah, menyebabkan sampel yang terkumpul hanya 144 anak dengan waktu penelitian yang lama dari semestinya.