

PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF DI KELOMPOK B TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN BANTUL

Naniek Nurhayati
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta
naniek.nurhayati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak melalui permainan kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B kelas B3 TK Pembina Kecamatan Sanden. Subjek penelitian ini berjumlah 23 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Batas keberhasilan penelitian ini adalah minimal 80% anak memiliki kemampuan kerja sama berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerja sama anak dapat meningkat melalui permainan kooperatif, yang dilakukan melalui langkah-langkah 1) membagi anak dalam sebuah kelompok, 2) guru dan anak melakukan yel-yel, 3) guru menjelaskan langkah dan aturan dalam permainan, 4) anak mencoba permainan, 5) guru memberikan *reward* bagi kelompok yang selesai dan memotivasi kelompok yang belum selesai, 6) guru dan anak melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan. Peningkatan dapat dilihat dari Pra tindakan anak yang telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebesar 30,43 %, meningkat pada Siklus I menjadi 65,21 %, dan meningkat menjadi 86,96 %, pada Siklus II.

Kata kunci: kemampuan kerja sama, permainan kooperatif

IMPROVEMENT COOPERATION ABILITY THROUGH COOPERATIVE GAMES IN GROUP "B" TK PEMBINA KECAMATAN SANDEN BANTUL

Abstract

The aim of this research was to improve the cooperation ability of children through the cooperative games in the group B "TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul". The type of the research is a collaborative classroom research with the model of Kemmis and Mc Taggart. Setting of the research is group B3 TK Pembina Kecamatan Sanden. The subjects of the research were 23 children consisted 11 boys and 12 girls. Data collecting technique by using observation. This research succeeded is 80% children be able to cooperation criteria evolve as hope and thrive well. Data analysis method by using descriptive quantitative method. The result indicated that was cooperation of children can be improved through cooperative game with steps 1) divided the children in a group, 2) the teacher with child do "yel-yel", 3) the teacher explained the steps and the rule of game, 4) child tried the game, 5) teacher given reward to group have done and given motivation to unfinished group, 6) teacher and child discussed about game have done. The improvement can be seen from the result of pre-action is 30,43%, improved of cycle I to 65,21% and then improved to 86,96% on Cycle II.

Keyword: cooperation ability, cooperative games

PENDAHULUAN

Anak usia dini dilihat dari UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 14 adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini (0-6 tahun) sangat menentukan bagi anak dalam mengembangkan potensi-potensi

yang dimilikinya. Menurut Mutiah (2012: 3) usia ini sering disebut "usia emas" (*the golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk perkembangan kualitas manusia. Oleh karena itu, pada usia ini adalah waktu

yang tepat untuk memberikan stimulasi. Salah satunya yaitu lembaga sekolah harus memberikan stimulasi yang direncanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan usia anak, sehingga perkembangan anak dapat terstimulasi dengan baik.

Ada beberapa aspek yang harus distimulasi dalam perkembangan anak usia dini. Salah satu aspek yang harus dikembangkan tersebut adalah aspek perkembangan sosial. Menurut Muhyidin, dkk (2014: 176) perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Tingkat jalinan interaksi yang dilakukan anak dengan orang lain akan menghasilkan tingkah laku sosial. Anak akan memiliki tingkah laku sosial dari hasil tuntutan sosial dari pengalaman yang di terima anak. Tingkah laku sosial tidak dapat dimiliki anak secara instan, anak belajar mengenai tingkah laku sosial melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial ini tidak dapat lepas dari kehidupan anak. Oleh karena itu, aspek perkembangan sosial ini sangat penting dalam pembentukan tingkah laku sosial anak. Hal tersebut disebabkan anak juga merupakan makhluk sosial dimana tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. Tidak hanya itu, tingkah laku sosial anak ini akan bermanfaat hingga dewasa nanti.

Anak memperoleh kemampuan sosial dari kegiatan bersosialisasi. Syaodih (2005) berpendapat, untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangkan orang dan kegiatan sosial. Jika anak dapat melakukannya, anak akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial teman anak bergaul. Kegiatan sosial yang dilakukan anak selama di rumah diperoleh dari pengalaman sosial dengan keluarga dan teman sebaya. Kegiatan sosialisasi dengan teman sebaya kurang dengan adanya perubahan pola sosialisasi anak dari tahun ke tahun. Contohnya, dulu anak bermain berkelompok dengan teman sebaya dan sekarang cenderung secara individu dengan *gadget*. Sedangkan ketika di sekolah, anak memperoleh pengalaman sosial dari interaksi dengan guru dan teman sebaya. Salah satu interaksi yang dilakukan di sekolah yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah diharapkan dapat mengembangkan sikap anak terhadap orang lain. Zulkifli (2012: 45) berpendapat bahwa sikap sosial adalah hubungan antara manusia dengan manusia yang lain, saling bergantung dengan manusia yang lain dalam berbagai kehidupan bermasyarakat. Sikap sosial anak akan terbentuk melalui seberapa baik interaksi anak dengan lingkungannya. Anak akan mudah menerima pembelajaran tentang sikap anak kepada orang lain melalui apa yang dialami oleh anak secara langsung. Dari kegiatan sosialisasi tersebut akan muncul tingkah laku sosial. Salah satu tingkah laku sosial yang akan muncul pada anak usia empat tahun adalah bekerjasama dengan orang lain; berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Allen & Marotz, 2010: 143)

Kerjasama merupakan salah satu komponen yang penting dalam melakukan kegiatan berkelompok. Yusuf (2007: 125) mengemukakan kerjasama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Pada anak usia dini, anak mulai mampu menyesuaikan diri sendiri menuju sikap mau bekerja sama atau sosiosentris yaitu mau memperhatikan kepentingan orang lain. Oleh karena itu, kemampuan kerjasama penting dilatih sejak usia dini karena akan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

Nugraha dan Rachmawati (2005: 213) berpendapat semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melatih ketrampilan kerjasama, semakin cepat anak belajar dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupannya. Anak yang memiliki kemampuan kerjasama yang baik dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat disekitarnya. Pembelajaran yang baik untuk anak dalam mengembangkan kemampuan kerjasama yaitu dengan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri. Anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bersama-sama dengan temannya untuk menyelesaikan masalah.

Kerjasama pada anak salah satunya dapat dilatih melalui metode bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Wood (dalam Anning, Cullen, dan Fleeer, 2009: 27) mengemukakan, bermain merupakan prinsip

dasar untuk pembelajaran dan perkembangan dalam pendidikan anak usia dini. Pada anak usia dini akan lebih efektif dan lebih cepat di tangkap pada saat anak bermain. Ada banyak sekali pengaruh yang didapatkan dari kegiatan bermain itu sendiri. Salah satu pengaruh itu adalah dalam bermain anak tidak sendiri, tetapi hampir selalu berada dalam lingkungan anak lain. Dengan berhubungan dengan anak lain maka anak belajar membentuk hubungan sosial dan menghadapi serta memecahkan permasalahan secara bersama, atau membicarakan dengan teman tentang berbagai hal yang muncul dari hubungan sosial tersebut (Poewarti & Widodo, 2005: 91). Semakin banyak kesempatan anak bermain dengan teman-temannya, anak akan saling berinteraksi dan melakukan kegiatan berkelompok sehingga dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama anak.

Sebagian besar interaksi teman sebaya selama masa anak-anak melibatkan permainan. Permainan yang dilakukan anak dengan anak yang lainnya akan mengasah tingkah sosial anak. Salah satu tingkah laku sosial yang diperoleh dalam permainan yaitu anak belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Stimulasi yang diberikan melalui permainan akan mudah diingat oleh anak. Anak akan belajar secara langsung melalui pengalaman bermain bersama dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B3 TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul pada bulan Juli 2017, kerjasama anak masih perlu distimulasi. Hal tersebut ditunjukkan ketika 16 anak dari 23 anak belum mau menyelesaikan tugas bersama seperti membantu membersihkan kelas, membereskan mainan setelah digunakan bersama dan masih bekerja sendiri saat mengerjakan tugas kelompok. 5 anak masih terlihat enggan bermain dengan temannya, 4 anak masih saling berebut mainan, 7 anak menyerobot antrian ketika sedang antri cuci tangan, masuk dan keluar kelas. Anak sibuk mengerjakan kegiatan sendiri dan tidak menyelesaikan tugas kelompoknya secara bersama. Anak masih perlu panduan guru untuk melakukan kerjasama.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut maka disimpulkan bahwa kerjasama anak di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul belum sesuai dengan teori kerjasama oleh Beaty (2013: 184) yang menyatakan kerja sama mencakup: 1) berbagai perilaku prososial,

termasuk bergiliran, 2) bergantian menggunakan mainan, peralatan, atau kegiatan, 3) memenuhi permintaan atau dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh teman atau guru 4) anak dapat mengkoordinasikan tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan bersama, 5) menerima ide-ide anak lain, 6) bernegosiasi dan berkompromi dalam bermain.

Masalah yang terjadi di atas disebabkan oleh pembiasaan kegiatan yang diberikan oleh guru secara mandiri. Metode kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah metode pemberian tugas secara individu. Metode pemberian tugas dirasa kurang memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kerjasamanya. Ketika anak sudah melaksanakan atau mengerjakan tugas yang diberi guru, anak sudah fokus dengan tugasnya masing-masing. Pemberian tugas menggunakan kegiatan LKA (Lembar Kerja Anak) seperti kegiatan menebalkan, menghitung, mewarnai, dan lain-lain. Kegiatan LKA dilakukan hampir setiap hari. Hal itu kurang sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Wood yang menyatakan bahwa bermain merupakan prinsip dasar dalam pembelajaran yang dilakukan di Pendidikan Anak Usia Dini. Selain itu, dalam pembelajaran jarang menggunakan kegiatan kelompok. Dari hasil wawancara, guru menganggap bahwa anak usia ini masih belum bisa kerjasama dan memang kegiatan pembelajaran lebih banyak pada kegiatan yang mandiri. Sehingga, pembelajaran secara berkelompok jarang dilakukan.

Berdasarkan masalah yang terjadi, guru menentukan metode untuk melatih kerjasama anak. Ada banyak kegiatan yang dapat menstimulasi kerjasama anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan kerjasama anak melalui permainan kooperatif. Permainan kooperatif adalah aktivitas bermain secara bekerjasama dalam satu kelompok dengan pembagian peran masing-masing di kelompok itu (Rasyid, Mansur, & Suratno, 2012:78). Melalui permainan kooperatif diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak dengan teman-temannya. Ada berbagai macam permainan kooperatif antara lain: permainan estafet, menjala ikan, makhluk berkaki tiga, atas bawah, dan masih banyak lagi yang lainnya. Permainan kooperatif ini tidak dapat dilakukan sendiri, sehinggamerlukan orang lain untuk melakukan kegiatan permainan ini. Permainan

kooperatif akan melatih anak untuk mengembangkan sikap tolong menolong, sportif, saling berinteraksi dengan temannya untuk mencapai tujuan bersama, dan mau mengalah.

Permainan kooperatif ini jarang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul karena guru lebih memilih menggunakan kegiatan secara mandiri. Permainan kooperatif dapat menstimulasi kerjasama anak. Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk menerapkan permainan kooperatif sebagai kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kelebihan dari permainan kooperatif ini, yaitu berinteraksi dengan temannya, bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama, dan keterlibatan anak dalam membantu temannya. Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul*”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Mc Tanggart sebagaimana yang dikutip Akbar (2010: 85). Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul yang beralamatkan di Bonggalan, Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta. Waktu pelaksanaan tindakan pada bulan Juli-Agustus 2017. Subjek penelitian ini adalah semua siswa Kelompok B (5-6 Tahun) kelas B3 TK Pembina Kecamatan Sanden Semester I Tahun Ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Objek dalam penelitian adalah kerjasama anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat peneliti. Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Sanjaya, 2010:84). Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi menggunakan *checklist*. Berikut kisi-kisi pedoman kerja sama anak pada tabel 1.

Tabel 1.
Kisi-kisi Pedoman Observasi Kerjasama Anak

Variabel	Aspek	Indikator
Kerjasama	Tanggung jawab bersama	1. Menyelesaikan tugas bersama sampai selesai 2. Mentaati aturan bersama
	Interaksi	1. Bermain bersama teman yang lain
	Komunikasi	2. Memotivasi temannya untuk semangat

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskripsif kuantitatif. Data analisis menggunakan rumus penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak. Rumus yang digunakan dalam analisis data deskriptif kuantitatif secara dipaparkan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P:	angka persentase
F:	frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N:	jumlah frekuensi/banyaknya individu/ indikator (Sudjiono, 2010: 43)

Hasil dari data diinterpretasikan kedalam empat tingkatan yaitu:

1. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) jika anak memperoleh nilai 76%-100%.
2. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) jika anak memperoleh nilai 51%-75%.
3. Kriteria MB (Mulai Berkembang) jika anak memperoleh nilai 26%-50%.
4. Kriteria BB (Belum Berkembang) jika anak memperoleh nilai 0%-25%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pra tindakan yang dilakukan menunjukkan bahwa anak B3 TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul masih kurang menunjukkan kemampuan kerjasama. Hal itu terlihat ketika anak belum bisa antri, anak masih berebut mainan dan alat tulis, anak masih bermain sendiri, anak belum menyelesaikan tugas kelompok, anak belum mau membersihkan kelas, dan anak belum mentaati aturan bersama. Hasil pra tindakan menunjukkan bahwa pencapaian kerja

samanak dalam kriteria berkembang sangat baik belum ada, berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak, mulai berkembang sebanyak 12 anak, dan belum berkembang ada 4 anak. Hal itu dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerjasama Anak Pratindakan

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1	Berkembang sangat baik	0	0 %
2	Berkembang sesuai harapan	7	30,43 %
3	Mulai berkembang	12	52,17 %
4	Belum berkembang	4	17,39 %

Dari permasalahan tersebut, peneliti dan guru berdiskusi untuk melakukan perbaikan dengan membuat tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Peneliti dan guru bersepakat memberi tindakan dengan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan kelompok yang dilakukan yaitu melalui permainan kooperatif. Permainan yang digunakan adalah lengkapi aku, cocokan aku, dan atas bawah. Anak bermain dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal itu dapat terlihat ketika anak saling berkompromi saat menyusun letak bentuk geometri untuk menjadi bentuk orang. Setiap anak memperoleh kesempatan untuk bergiliran mengambil gambar yang sesuai dengan jenisnya. Hal itu sesuai dengan pendapat Jahja (2013: 193) anak-anak bermain dalam sebuah kelompok yang terorganisasi dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan setiap anak memiliki peranan sendiri-sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan Siklus I sudah terdapat peningkatan namun belum optimal. Perubahan perilaku yang nampak antara lain: anak dapat bermain bersama dengan teman, dapat menyelesaikan tugas bersama. Hal itu sesuai dengan pendapat Hartanti (2005: 15) yang menyatakan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan, dan mengontrol emosi. Walaupun masih ada beberapa anak

yang kurang perhatian saat guru menyampaikan cara dan aturan permainan.

Hasil tindakan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Kerja Sama Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang sangat baik	3	13,04 %
2	Berkembang sesuai harapan	12	52,17 %
3	Mulai berkembang	7	30,43 %
4	Belum berkembang	1	4,35 %

Selama pemberian tindakan Siklus I, anak masih terlihat bingung dengan permainan yang dilakukan, sehingga membuat tindakan diulang beberapa kali. Pada Siklus I pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 3 anak dengan persentase 13,04%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 12 anak dengan persentase 52,17%, kriteria mulai berkembang sebanyak 7 anak dengan persentase 30,43%, kriteria belum berkembang sebanyak 1 anak dengan persentase 4,35%.

Berdasarkan Siklus sebelumnya, peneliti melanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, guru dan peneliti melakukan perubahan tindakan berdasarkan refleksi pada Siklus I. Beberapa perubahan tindakan yang dilakukan guru antara lain: 1) kelompok dibagi oleh guru karena terdapat anak-anak yang belum menunjukkan kerja sama tergabung menjadi satu kelompok, 2) guru mengajak anak untuk melakukan tepuk dan bernyanyi untuk memfokuskan anak karena pada Siklus I banyak anak yang kurang fokus saat guru memberikan penjelasan, dan 3) mengganti dua permainan yang dirasa masih sulit dimainkan oleh anak yaitu ketika anak melakukan perpindahan dari anak satu ke anak yang satunya masih bingung dan harus diberitahu oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran melalui permainan kooperatif menunjukkan bahwa anak telah menunjukkan kemampuan mereka dalam berkerjasama seperti bisa mengejerk bersama tugas kelompok yang diberikan oleh guru, mentaati aturan bersama, bermain

bersama teman-teman, dan memotivasi temannya yang belum menyelesaikan tugasnya. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Kerja Sama Anak pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Berkembang sangat baik	10	43,48 %
2	Berkembang sesuai harapan	10	43,48 %
3	Mulai berkembang	2	8,7 %
4	Belum berkembang	1	4,35 %

Paparan di atas sesuai dengan pendapat Landy (dalam Susanto, 2015: 169) bahwa perkembangan perilaku sosial anak pada usia 4-6 tahun yaitu pada anak usia ini tampak bermain dengan permainan yang terorganisir dan bekerjasama dengan aturan-aturan tertentu menjadi lebih umum. Hal itu juga dipertegas oleh Beaty (2013: 133) bahwa permainan mendorong interaksi sosial. Anak-anak belajar bagaimana menyelesaikan konflik, menyelesaikan masalah, saling bergaul, mengambil giliran, bekerja sama, dan berbagi.

Pelaksanaan pada Siklus II, anak sudah mulai mentaati peraturan dengan mengoperkan bola sesuai dengan urutan. Hal itu juga terlihat ada salah satu anak Khr yang akan mengambil bola tidak sesuai dengan urutannya namun oleh temannya tidak diberikan karena belum urutnya. Melalui permainan kooperatif mampu melatih anak untuk mentaati aturan dan mau bergiliran untuk melakukan kegiatan. Hal itu sesuai pendapat dari Hartanti (2005: 104-105) permainan dapat membantu anak untuk bekerjasama (tolong menolong, saling berbagi, dan bergiliran dalam segala hal). Anak juga sudah terlihat saling komunikasi saat permainan cari teman. Anak-anak saling bertanya tentang warna kertas sambil menunjukkan kertas yang dimilikinya untuk mencari kelompoknya. Anak terlihat bahagia ketika sudah menemukan kelompoknya.

Anak juga sudah mampu memberikan motivasi kepada temannya saat anak bermain estafet bola, masing-masing anak dalam satu kelompok saling memotivasi untuk segera memberikan bola kepada teman sekelompoknya supaya kelompoknya memenangkan permainan tersebut. Selain itu,

beberapa anak mencoba mengingatkan teman yang ada di dekatnya untuk bermain sesuai dengan aturan yang telah disampaikan. dan juga membantu temannya yang belum bisa mengerjakan tugas yang diberikan. Hal itu sesuai dengan pendapat Susanto (2005: 183) bahwa kerja sama yaitu perilaku mau kerja sama dengan kelompok.

Anak begitu antusias saat melakukan kegiatan permainan. Hal itu terlihat ketika anak selalu meminta guru untuk mengulangi permainan yang diberikan. Senyuman dan tawa menghiasi wajah anak-anak saat permainan dilakukan. Selain itu, anak juga terlihat saling berkompromi saat terjadi masalah dengan temannya dalam sebuah permainan kooperatif sehingga anak belajar bahwa sikap yang dilakukannya tidak diterima atau diterima oleh temannya. Permainan kooperatif menuntut anak saling berinteraksi untuk menyelesaikan tujuan permainan. Permainan kooperatif tidak dapat diselesaikan secara individu. Hal itu sesuai dengan Daniel Barlyne (dalam Santrock, 2007: 217) yang berpendapat bahwa fungsi permainan adalah sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan karena permainan memuaskan dorongan eksplorasi yang anak semua miliki.

Guru juga memberikan *reward* berupa *tos* yaitu menepukan telapak tangan guru dengan telapak tangan anak, senyuman, dan acungan jempol. Selain itu, guru juga memberikan pujian pada anak yang dapat menyelesaikan tugas bersama. Pemberian *reward* diberikan sebagai pengukuh agar anak termotivasi untuk mengulangi perbuatan positif yang telah dilakukannya. Pemberian *reward* memberikan semangat pada anak dalam melaksanakan tugas bersama. Anak merasa senang ketika apa yang dilakukan diapresiasi dengan baik sehingga anak akan mengulangi perbuatan tersebut. Hal itu sesuai dengan pendapat Thorndike (dalam Seefeldt & Wasik, 2008: 185) menghipotesiskan bahwa setiap perilaku yang diikuti oleh hadiah atau penguat akan diulang, setiap perilaku yang tidak diberi hadiah atau diperkuat akan surut.

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa kemampuan kerja sama di kelompok B di TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif. Meningkatnya kemampuan kerja sama anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan jumlah anak dengan kriteria sesuai harapan sebesar 30,43% pada

pelaksanaan Siklus I meningkat sebesar 65,21% dan pada pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 86,96%. Hal itu menunjukkan bahwa permainan kooperatif dapat melatih kemampuan kerja sama anak yaitu : dapat menyelesaikan tugas bersama, menaati aturan bersama, bermain bersama teman, dan memotivasi membantu teman. Pada siklus II didapatkan hasil adanya peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerja samadengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Peningkatan jumlah anak yang memiliki kemampuan kerja sama dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dari Pra tindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat peningkatan pada tabel 8 berikut ini.

Tabel 8. Rekapitulasi Data Kerja Sama Anak Sebelum Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

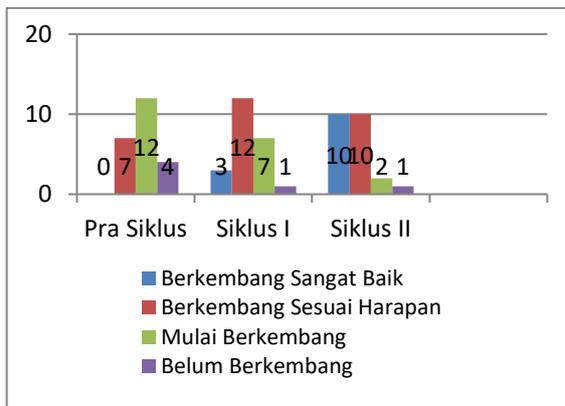
No	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I		Siklus II	
		F	P	F	P	F	P
1	Berkembang sangat baik	0	0	3	13,04%	10	43,48 %
2	Berkembang sesuai harapan	7	30,43 %	12	52,17%	10	43,48%
3	Mulai berkembang	12	52,17 %	7	30,43%	2	8,7 %
4	Belum berkembang	4	17,39 %	1	4,35 %	1	4,35 %

Keterangan:

F : Frekuensi P : Persentase

Data hasil penelitian ditampilkan pada gambar histrogram sebagai berikut:

Gambar 1. Grafik Persentase Peningkatan Kerja



Sama Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan Gambar 1 terlihat adanya suatu peningkatan kerja sama anak. Pada saat pra tindakan terlihat anak yang berkembang sesuai harapan hanya 12 anak. Di Siklus I, terdapat peningkatan menjadi 15 anak dan

pasca Siklus II sebanyak 20 anak. Penelitian dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% anak memiliki kemampuan kerja sama dengan kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan kemampuan kerja sama anak dapat ditingkatkan melalui permainan kooperatif. Permainan yang digunakan yaitu “atas bawah, satukan aku, lengkapi aku, cari teman, dan roda berputar”. Permainan kooperatif dilakukan dengan beberapa langkah yaitu: (1) guru membagi anak dalam beberapa kelompok, (2) guru mengkondisikan anak dengan memberikan yel-yel, (3) guru menjelaskan cara dan aturan permainan, (4) anak melakukan permainan, (5) guru memberikan *reward* bagi kelompok yang berhasil dan memberikan motivasi bagi kelompok yang belum selesai, (6) guru melakukan diskusi tentang permainan yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil data observasi pada aspek tanggung jawab, interaksi dan komunikasi pada setiap siklus mengalami peningkatan. Sebelum adanya tindakan, jumlah anak yang memiliki kemampuan kerja sama dengan kriteria baik sebesar 30,43%. Pada pelaksanaan Siklus I menjadi 65,21% dan pada pelaksanaan Siklus II meningkat menjadi 86,96%.

SARAN

1. Bagi guru
 - a. Dalam pembelajaran sosial emosial, khususnya kemampuan kerja sama guru dapat memberikan permainan kooperatif.
 - b. Guru mempertimbangkan permainan yang sesuai dengan anak
 - c. Guru dapat beinovasi untuk mengkondisikan anak

2. Bagi sekolah

Sekolah sebaiknya meyediakan buku tentang permainan kooperatif sehingga dapat memberikan referensi pada guru untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dengan permainan

3. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya dapat memilih permainan kooperatif yang sesuai dengan kemampuan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K.E & Marotz, L.R. (2010). *Profil perkembangan anak: prakelahiran hingga usia 12 tahun*. Alih bahasa: Valentino. Jakarta: Indeks.
- Akbar, S.(2010) *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Anning A, Cullen J, Flear M. (2009). *Early childhood education society & culture*. London: Sage Publications Ltd.
- Beaty, J.J. (2013). *Observasi perkembangan anak usia dini*. (Terjemahan Arif Rakhman). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hartanti, S. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Jahja, Y. (2013). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedi pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Iman Madani.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nugraha, A dan Racmawati, Y. (2005). *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Poewanti, E dan Widodo, N. (2005). *Perkembangan peserta didik*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rasyid H, Mansyur, & Suratno. (2012). *Assesmen perkembangan anak usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santrock. J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Penerjemah: Mila Rachmawati & Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, C & Wasik, B. A. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Penerjemah: Pius Nasar. Jakarta: Indeks.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & konseling di taman kanak-kanak*. Jarkarta: Prenada Media Group.
- Syaodih, E. (2005). *Bimbingan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yoni, A, dkk. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Zulkifli. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

BIODATA PENULIS

Naniek Nurhayati lahir di Bantul 7 Juni 1994. Tempat tinggal beralamat di Ngunan-unan, Srigading, Sanden, Bantul, Yogyakarta. Riwayat pendidikan meliputi jejang TK Pamardi Putra pada tahun 2000, SD Wuluhadeg I pada tahun 2006, SMP N 2 Bambanglipuro pada tahun 2009, SMA N 2 Bantul pada tahun 2012, Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2017. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Permainan Kooperatif di Kelompok B TK Pembina Kecamatan Sanden Bantul.