

PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL

Oleh: aprilia dian kusumastuti
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta
diankusumastutiapriliana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan konstruktif di TK ABA Plosokerep. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan berkolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Subyek penelitian adalah anak didik, yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki yang berusia 5-6 tahun. Objek penelitian adalah kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi dan dokumentasi. Adapun data dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak dapat ditingkatkan melalui permainan konstruktif. Dari data pra tindakan menunjukkan bahwa hanya terdapat 1 anak (6,67%) dengan kategori Sangat Baik. Kemudian pada siklus I meningkat menjadi 8 anak (53,33%) dengan kategori Sangat Baik. Selanjutnya pada akhir siklus II meningkat menjadi 13 anak (86,67%) dengan kategori Sangat Baik. Akan tetapi masih ada 2 anak dalam kategori Baik. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena telah melampaui indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu 80%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak.

Kata kunci: kemampuan kerjasama, permainan konstruktif, anak usia 5-6 tahun

IMPROVING THE ABILITY OF COOPERATION THROUGH CONSTRUCTIVE GAME ON CHILDREN GROUP B IN KINDERGARTEN ABA PLOSOKEREP BUNDER PATUK GUNUNGKIDUL

Abstract

This study attempts to improve cooperation on child group B in kindergarten ABA Plosokerep. The type of research used in this research is Classroom Action Research (PTK). This research was done collaborating between researcher and classroom teacher. The subject are student, consisting of 8 girls and 7 boys aged 5-6 years. The object of research is the ability of children's cooperation through constructive game. The methods used in data collection are observation and documentation. The data were analyzed using qualitative descriptive and descriptive quantitative data analysis techniques. The results showed that the ability of children's cooperation can be improved through constructive game. From pre-action data shows that there is only 1 child (6.67%) with Very Good category. Then in the first cycle increased to 8 children (53.33%) with Very Good category. Furthermore, at the end of cycle II increased to 13 children (86.67%) with Very Good category. However, there are still 2 children in the Good category. It can be said that this research is successful because it has exceeded the predetermined success indicator of 80%. The conclusion of this research is constructive game can improve the ability of cooperation in children.

Keywords: ability of cooperation, constructive game, children aged 5-6 years

PENDAHULUAN

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak-anak Indonesia. Oleh karena itu PAUD merupakan investasi bangsa yang sangat

berharga dan sekaligus merupakan infrastruktur bagi pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang

dikembangkan meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Suyanto (2005: 130) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran anak usia dini adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang utuh, yang memiliki kepribadian dan akhlak mulia, cerdas dan terampil, mampu bekerjasama dengan oranglain, mampu hidup berbangsa dan bernegara serta bermasyarakat. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut kemampuan sosial merupakan hal yang sangat penting dalam mewujudkan manusia yang seutuhnya.

Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*). Manusia tidak dapat hidup menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup yang terkait dengan oranglain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan bantuan orang lain. Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan akan perhatian, kasih sayang, dan cinta. Anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sosialnya karena mereka belajar dan berkembang dari dan di dalamnya. Oleh karena itu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mendukung menjadi penentu kematangan psikologis anak kelak.

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang tepat bagi perkembangan kemampuan sosial anak. Di dalam lingkungan sekolah anak akan belajar berhubungan dengan teman-teman sebaya, guru dan warga sekolah lainnya. Di sekolah secara langsung terjadi proses penginternalisasi pedoman berperilaku yang ditetapkan masyarakat kepada diri anak.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain. Pada saat bermain anak bebas mengekspresikan perasaannya, seperti rasa gembira, marah, dan puas. Terkadang saat bermain anak menemui pasangan bermainnya yang marah, tidak setuju, atau mengambek. Anakpun belajar memahami perasaan, emosi, pendapat orang lain dan belajar memahami bahwa anak lain memiliki tuntutan dan hak yang sama seperti dirinya.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan "permainan". Parten (1932) dalam Ismail (2006: 32) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi bagi anak dan menyatakan terdapat enam tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak. Salah satu tahap perkembangan

bermain sosial anak adalah permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan kerjasama ini biasanya mulai muncul pada tahun-tahun awal prasekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya dalam permainan drama dan permainan konstruktif. Hal ini menunjukkan bahwa anak TK sudah mampu bermain secara berkelompok, dapat bekerjasama di dalam kelompok dan saling membantu antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

Permainan konstruktif merupakan salah satu bentuk dari permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan konstruktif merupakan permainan membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu menggunakan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan *lego*, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, dan yang semacamnya.

Suardiman (2003: 44) menyampaikan bahwa anak-anak biasanya akan tertarik terhadap permainan konstruktif karena pada umumnya anak lebih senang terhadap alat permainan yang dapat diubah-ubah, misalnya ditarik-tarik, dibongkar pasang, dapat bergerak, disusun daripada permainan yang sudah jadi tinggal pakai saja.

Saat anak melakukan permainan konstruktif anak dirangsang untuk bekerjasama dengan teman sebaya dalam membentuk atau membangun bentuk benda secara bersama-sama atau berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 23 September 2016 pada 15 anak kelompok B TK ABA Plosokerep, kemampuan kerjasama anak belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh bahwa ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik dengan persentase 6.67%, tiga anak mendapatkan kategori baik dengan persentase 20%. Dua anak mendapatkan kategori cukup dengan persentase 13.33%, enam anak mendapatkan kategori kurang dengan persentase 40% dan tiga anak mendapatkan kategori sangat kurang dengan persentase 20%.

Kemampuan kerja sama anak kurang optimal disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya upaya mengembangkan kemampuan kerja sama di Kelompok B TK ABA Plosokerep

yang belum maksimal. Hal tersebut dapat diamati ketika proses pembelajaran, guru menanamkan kemampuan kerjasama hanya melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab bukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada anak, padahal anak adalah pembelajar aktif, anak merekonstruksi pengetahuan dari pengalaman yang mereka peroleh.

Upaya pengembangan kemampuan kerjasama anak dibutuhkan peran orang dewasa khususnya orangtua dan guru dalam memberikan keteladanan, kesempatan dan pembiasaan bagi perkembangan sosial anak. Mengingat kemampuan sosial anak tidak dibawa sejak lahir, maka dibutuhkan proses belajar yang berkesinambungan untuk mengembangkan kemampuan sosial atau khususnya kemampuan kerjasama pada anak.

Usaha mengembangkan kemampuan kerjasama anak didik, hendaknya pendidik menciptakan suasana belajar yang mendukung terciptanya pengembangan kemampuan kerjasama sejak usia dini, salah satunya melalui pemberian pengalaman langsung melakukan permainan konstruktif secara bersama-sama atau terstruktur, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Guru sangat berperan dalam proses pengembangan pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan observasi peneliti, peneliti terdorong melakukan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B Di TK ABA Plosokerep".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sanjaya (2013:26) menyampaikan bahwa penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi yang nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif artinya peneliti tidak melakukan sendiri namun melakukan kolaborasi atau bekerjasama dengan teman sejawat guru kelompok B TK ABA Plosokerep. Guru berperan sebagai pengamat sekaligus mengajar di dalam kelas dan teman sejawat berperan sebagai kolaborator yang berperan sebagai pengamat. Kolaborator dan peneliti berdiskusi untuk

menyamakan pemahaman tentang permasalahan yang terjadi, pengambilan keputusan, dan menghasilkan kesamaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini. Kegiatan penelitian ini meliputi : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*), dan menganalisis data untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian adalah melakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama anak pada kegiatan sehari-hari, yaitu saat kegiatan pembelajaran, saat istirahat dan saat bermain. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 September 2016 menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B TK ABA Plosokerep masih rendah dan masih perlu bimbingan, hal ini terlihat dari beberapa hal yang umum terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, saat istirahat dan saat anak-anak sedang bermain.

Saat melakukan observasi kegiatan inti yang dilaksanakan di kelompok B TK ABA Plosokerep adalah mengerjakan LKA, menggambar dan bermain lego. Pada saat mengerjakan LKA, mayoritas anak terlihat sibuk mengerjakan LKA sendiri-sendiri tanpa memperdulikan jika ada temannya yang mengalami kesulitan, meskipun ada beberapa anak yang peduli dan mau membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan.

Selanjutnya saat kegiatan menggambar terlihat bahwa rasa saling menghargai antara anak kelompok B juga masih rendah, terlihat ketika beberapa anak saling mengejek hasil gambaran milik anak lain, begitu pula ketika ada salah satu anak yang ingin meminjam alat tulis, kebanyakan anak tidak mau meminjamkan alat tulis miliknya. Anak-anak kelompok B cenderung memilih-milih teman, biasanya hanya teman yang disukai saja yang akan dipinjami alat tulis.

Ada suatu kejadian dimana salah satu anak kelompok B meminjam alat tulis milik temannya tapi alat tulis tersebut dibawa pulang dan akhirnya hilang. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa rasa tanggung jawab anak kelompok B masih rendah. Begitupun saat mengerjakan tugas, terdapat beberapa anak yang tidak bersungguh-sungguh dan tidak bertanggung jawab terhadap tugasnya. Mereka berjalan-jalan di dalam kelas dan asyik bermain, dan ketika guru meminta mengumpulkan tugasnya, mereka hanya mengerjakan terburu-buru dan mengumpulkannya.

Selanjutnya saat kegiatan bermain lego, anak-anak terlihat saling berebutan ketika mengambil lego, terlihat hanya ada tiga anak yang berinisiatif bermain lego secara bersama-sama dan saling membantu satu sama lain untuk membangun lego.

Ketika istirahat tiba anak-anak bergegas keluar kelas dan mencuci tangan. Terlihat beberapa anak saling dorong mendorong ketika hendak mencuci tangan. Selanjutnya terdapat anak yang kurang bertanggungjawab dengan tidak menutup keran air setelah selesai digunakan.

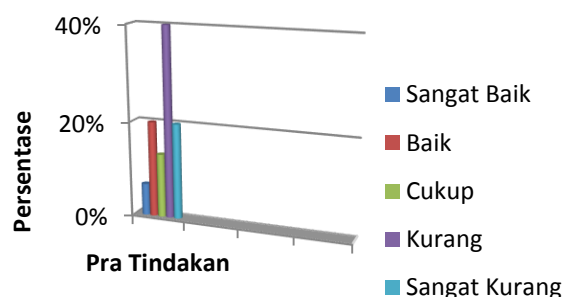
Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh hasil observasi kemampuan kerjasama anak yang dapat dijelaskan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Tindakan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Konstruktif

Kriteria	Σ	(%)
(SB)	1	6.67
(B)	3	20
(C)	2	13.33
(K)	6	40
(SK)	3	20
Total	15	100

Berdasarkan data pada tabel 1. tentang persentase kemampuan kerjasama anak pada pra tindakan, dapat diperjelas melalui gambar 1. Berdasarkan data yang diperoleh dari 15 anak hanya ada 1 anak kelompok B TK ABA Plosokerep yang mendapatkan kriteria Sangat Baik, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak masih belum berkembang secara optimal. Kegiatan pra tindakan ini dijadikan acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan

selanjutnya guna meningkatkan kemampuan kerjasama anak.



Gambar 1. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak pada Pra Tindakan

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan penelitian pada Siklus I terdiri dari, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat meliputi,

1) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di TK yang sudah sesuai dengan program semester dan rencana program pembelajaran mingguan yang diterapkan di TK. Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I adalah binatang dengan sub tema binatang yang hidup di laut. Secara berurutan dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam sub tema yang digunakan meliputi gurita, kepiting, kura-kura, dan lobster. Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan kelima adalah binatang, dengan sub tema binatang yang hidup di air tawar (ikan lele). Tema pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran siklus I pertemuan keenam adalah binatang, dengan sub tema binatang amfibi (katak).

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Dalam menyusun rencana program kegiatan harian dilakukan oleh peneliti dengan teman sejawat sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. RPPH disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian

perkembangan anak usia kelompok B. Pada siklus I pertemuan pertama sampai dengan siklus I pertemuan keenam kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif secara berurutan meliputi bermain *play dough* membentuk gurita, kepiting, kurakura, lobster, ikan leledan katak.

3) Menyiapkan alat dan bahan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan teman sejawat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *play dough*.

4) Menyiapkan instrumen penelitian

Peneliti dan teman sejawat mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa *check list* yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dalam melakukan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok.

5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi.

Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah kamera digital dan kamera *handphone*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari enam pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Oktober 2016 sampai dengan hari Sabtu tanggal 22 Oktober 2016. Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB.

Pada kegiatan penyambutan, diterapkan SOP penyambutan anak yang dimulai pada pukul 07.00 WIB.

Selanjutnya kegiatan pembukaan dimulai pada pukul 07.30 WIB. Pada kegiatan pembukaan anak-anak diajak berdoa dan mengucapkan salam sebelum memulai proses pembelajaran, melakukan hafalan doa sehari-hari, hadist dan surat pendek. Kemudian melakukan apersepsi terkait tema dan sub tema yang digunakan pada hari ini. Terakhir guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain hari ini.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.00 WIB, Kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada penelitian ini adalah bermain membentuk binatang menggunakan adonan *play dough* secara berkelompok.

Pertama-tama Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *play dough* meliputi adonan *play dough* dan alas tempat untuk meletakkan hasil karya. Selanjutnya guru menunjukkan hasil karya yang

sudah jadi kepada anak-anak, serta menjelaskan aturan main yang digunakan dalam bermain *play dough* berkelompok. Guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Anak-anak dijelaskan bahwa dalam satu kelompok hanya membuat satu hasil karya. Sehingga anak-anak harus saling bekerjasama saat bermain *play dough* membentuk binatang.

Ketika kegiatan telah selesai guru mengajak anak untuk merapikan alat-alat yang telah selesai digunakan. Memberikan arahan terhadap perilaku-perilaku yang dilakukan anak saat kegiatan. Apabila terdapat perilaku yang kurang tepat, guru mengajak anak mendiskusikannya dan mengarahkan pada perilaku yang baik.

Pukul 09.00 WIB anak-anak mulai beristirahat. Anak-anak bergesang mencuci tangan, makan bekal dan bermain bebas

Kegiatan penutup dimulai pada pukul 09.30 WIB. Kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan perasaan anak pada hari ini, apakah senang dengan kegiatan yang telah dilakukan apa tidak. Kemudian anak-anak menjawabnya. Guru lalu bertanya kepada anak satu persatu, kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan apa yang paling anak sukai. Setelah selesai guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan memberikan pesan-pesan sebelum pulang.

c) Pengamatan (Observasi)

Observasi pada siklus I dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dibantu teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak yang muncul ataupun belum muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I masih mengalami berbagai kendala, diantaranya pada hari pertama penelitian banyak anak yang kurang paham mengenai aturan main bermain *play dough* secara berkelompok. Sehingga guru harus memberikan penjelasan berulang kali kepada anak-anak agar anak-anak dapat memahaminya. Guru harus memberikan arahan bahwa anak A membuat apa, anak B membuat apa lalu digabung menjadi satu agar menjadi bentuk yang utuh.

Pada siklus pertama pertemuan kedua ini, anak-anak masih berada pada tahap penyesuaian bermain *play dough* secara bersama-sama dengan teman. Sehingga masih terlihat ada anak-anak yang belum memahami cara bekerja di dalam kelompok, terutama dalam hal pembagian tugas. Peran guru dalam memberikan arahan ketika bermain *play dough* masih diperlukan. Saat kegiatan bermain *play dough* sedang berlangsung terlihat ada anak yang mengerjakan, ada pula anak yang bermain-main sendiri. Guru masih harus mengingatkan anak-anak mengenai tanggung jawab akan tugasnya ketika bermain *play dough* secara berkelompok. Selain itu ditemukan masalah lainnya yaitu adonan *play dough* terlalu lengket sehingga menyebabkan anak-anak mengeluh tangannya menjadi lengket.

Pada siklus pertama pertemuan ketiga, ketika guru membagi anak-anak ke dalam kelompok-kelompok kecil, sebagian besar anak-anak sudah mau bergabung ke dalam kelompoknya. Meskipun masih ada anak yang menolak untuk bergabung dengan teman yang ia tidak sukai. Misalnya Berlin mengatakan bahwa "Aku tidak ingin satu kelompok dengan Intan bu guru, Intan nakal". Lalu dalam pembagian tugas, anak-anak masih banyak yang berebut bagian tugas. Adapula anak-anak yang mengerjakan tugas yang sama.

Pada siklus pertama pertemuan keempat, ketika anak-anak dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, semua anak bersedia masuk ke dalam kelompoknya tanpa harus dibujuk oleh guru terlebih dahulu. Kegiatan bermain *play dough* juga berjalan dengan lancar. Anak-anak mendapatkan kesempatan yang sama dalam membentuk hasil karya di dalam kelompoknya. Meskipun masih ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh ketika bermain *play dough* di dalam kelompok. Seperti berjalan-jalan di dalam kelas dan melempar-lempar adonan *play dough*.

Pada siklus pertama pertemuan kelima ini, sebagian besar anak-anak sudah mengerti bahwa mereka mempunyai tugas di dalam kelompoknya. Ketika berada di dalam kelompoknya anak-anak mengatakan, "aku buat apanya ya?" mereka tahu bahwa mereka memiliki tanggung jawab di dalam kelompoknya. Selanjutnya, beberapa anak mengeluhkan mengapa adonan *play dough* menempel ditangan dan tidak berwarna. Kegiatan bermain *play dough* berjalan dengan lancar. Anak-anak mendapatkan kesempatan

yang sama dalam membentuk hasil karya di dalam kelompoknya. Meskipun masih ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh ketika bermain *play dough* di dalam kelompok.

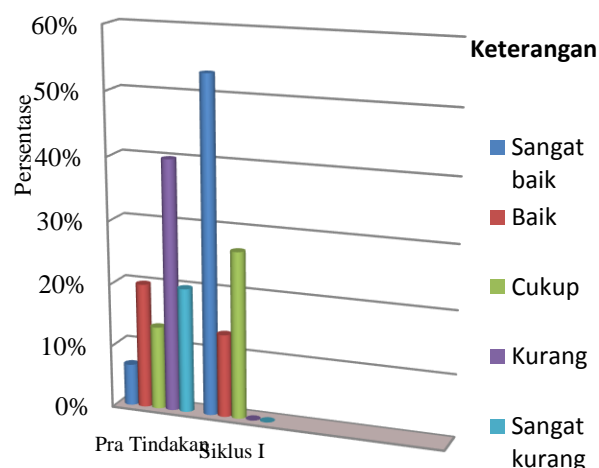
Pada siklus pertama pertemuan keenam, kegiatan bermain *play dough* berkelompok berjalan dengan lancar. Anak-anak tidak berebut ketika mengambil adonan *play dough*. Interaksi antara teman sekelompok ketika bermain *play dough* seperti berdiskusi juga sudah muncul. Ada 2 anak yang terlihat jiwa kepemimpinannya, yaitu Lutfi dan Taufiq.

Berdasarkan hasil observasi siklus I yang telah dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Pra tindakan dan Hasil Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif

No	Kriteria	Pra tindakan		Siklus I	
		Σ	(%)	Σ	(%)
1	SB	1	6.67	8	53.33
2	B	3	20	2	13.33
3	C	2	13.33	4	26.67
4	K	6	40	-	-
5	SK	3	20	1	6.67
Total		15	100	15	100

Berdasarkan data pada tabel 2. tentang rekapitulasi persentase kemampuan kerjasama anak pada pra tindakan dan siklus I, dapat diperjelas melalui gambar 2. yang berada di bawah ini :



Gambar 2. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi diatas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kriteria kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan Siklus I. Anak yang mendapatkan kriteria sangat baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 1 anak atau mencapai 6.67 %. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak atau mencapai 53.33%.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui apakah penelitian ini dilanjutkan pada siklus berikutnya apa tidak. Setelah dilakukan pertemuan enam kali pada siklus I ternyata tindakan yang diberikan belum berhasil. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh baru sebesar 53.33% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Dalam hal ini peneliti dan teman sejawat perlu melakukan tindakan pada siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti. Peneliti dan teman sejawat mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dan mendiskusikan solusi yang akan dilakukan pada siklus II. Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya pemahaman anak mengenai aturan bermain *play dough* secara berkelompok. Ada anak yang membentuk adonan sesukanya, ada pula anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya. Oleh sebab itu guru harus menjelaskan berulang kali kepada anak-anak agar mereka mengerti.
- 2) Anak-anak belum berinisiatif berbagi tugas. Belum munculnya pemimpin di dalam kelompok. Sehingga guru harus membantu membagi tugas kepada masing-masing anak. Misalnya guru mengatakan anak-anak mari kita berbagi tugas, ada yang membuat bagian ini, bagian itu lalu digabung menjadi satu agar menjadi besar.
- 3) Adonan *play dough* yang terlalu lengket membuat anak-anak mengeluh tangannya

menjadi lengket dan mengeluh karena adonan *play dough* tidak berwarna

- 4) Belum adanya *reward* menyebabkan anak kurang termotivasi dalam bermain *play dough* bersama-sama di dalam kelompoknya.

Dengan memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk memperoleh solusi agar kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat berjalan dengan lancar dan dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Solusi dari beberapa kendala tersebut yaitu:

- 1) Guru harus mendemonstrasikan bermain *play dough* secara langsung, agar anak-anak dapat memahami aturan bermain *play dough* dengan jelas.
- 2) Guru sebagai provokator, memberikan pancingan kepada anak agar muncul pemimpin di dalam kelompok. Misalnya, guru mengatakan mari anak-anak kita berbagi tugas, siapa yang mau menjadi memimpin angkat tangan. Nanti yang bersedia menjadi pemimpin akan mendapatkan bintang.
- 3) Takaran bahan-bahan diubah dengan mengurangi takaran tepung maizena agar adonan *play dough* tidak terlalu lengket dan mudah untuk dibentuk.
- 4) Agar anak-anak semakin bersemangat dalam bermain *play dough*, pada siklus II adonan *play dough* ditambahkan pewarna. Sehingga dapat menghasilkan warna-warna *play dough* yang menarik.
- 5) Pada siklus II akan diberlakukan *reward* bagi kelompok yang kompak dan dapat bekerjasama dengan baik. *Reward* bagi anak merupakan hal yang dapat memacu motivasi dan semangat dalam melakukan suatu hal. *Reward* akan dibuat berbeda-beda setiap harinya dan diberikan setiap hari pada akhir kegiatan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada Siklus I terdiri dari, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi.

a) Perencanaan

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti dan teman sejawat meliputi,

1) Menentukan tema pembelajaran

Tema pembelajaran disesuaikan dengan tema yang sedang digunakan di TK yang sudah sesuai dengan program semester dan rencana program pembelajaran mingguan yang diterapkan di TK. Tema pembelajaran yang

digunakan pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama adalah binatang, dengan sub tema binatang yang bisa terbang. Sub tema yang digunakan secara berurutan meliputi, burung bangau, burung nuri, capung, kupu-kupu, lebah dan kelelawar.

2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Dalam menyusun rencana program kegiatan harian dilakukan oleh peneliti dengan teman sejawat sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. RPPH disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia kelompok B. Pada siklus II pertemuan pertama sampai dengan siklus II pertemuan keenam kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif secara berurutan adalah bermain *play dough* membentuk burung bangau secara berkelompok, bermain *play dough* membentuk burung nuri secara berkelompok, bermain *play dough* membentuk capung secara berkelompok, bermain *play dough* membentuk kupu-kupu secara berkelompok, bermain *play dough* membentuk ikan lebah secara berkelompok, *play dough* membentuk kelelawar secara berkelompok.

4) Menyiapkan alat dan bahan

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan teman sejawat menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *play dough*. Alat dan bahan yang disiapkan adalah 2 gelas tepung terigu, 1 sendok makan tepung maizena, 1 gelas garam halus, 1 gelas air, 2 sendok makan minyak goreng, pewarna makanan warna kuning, biru, merah dan 1 wadah baskom. Peneliti dan teman sejawat menyiapkan adonan *play dough* 3 resep untuk 3 kelompok setiap harinya selama enam hari atau pada satu siklus.

5) Menyiapkan instrumen penelitian

Peneliti dan teman sejawat mempersiapkan instrumen penelitian yang berupa *check list* yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kemampuan kerjasama anak dalam melakukan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok.

5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi.

Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah kamera digital dan kamera *handphone*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II terdiri dari enam pertemuan. Pelaksanaan tindakan

siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Oktober 2016 sampai dengan hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2016. Pelaksanaan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB.

Berikut gambaran pelaksanaan penelitian yang dilakukan peneliti:

Pada kegiatan penyambutan, diterapkan SOP penyambutan anak yang dimulai pada pukul 07.00 WIB. Guru-guru sudah bersiap di depan kelas untuk menyambut kedatangan anak dan memeriksa kondisi anak. Selanjutnya guru mempersilakan anak untuk bermain bebas. Setelah itu anak-anak diminta untuk berbaris dan melepaskan sepatu kemudian diletakkan di raknya masing-masing. Terakhir guru mempersilakan anak untuk masuk ke dalam ruangan kelas dengan rapi.

Selanjutnya kegiatan pembukaan dimulai pada pukul 07.30 WIB. Pada kegiatan pembukaan anak-anak diajak berdoa dan mengucapkan salam sebelum memulai proses pembelajaran, melakukan hafalan doa sehari-hari, hadist dan surat pendek. Kemudian melakukan apersepsi terkait tema dan sub tema yang digunakan pada hari ini. Terakhir guru mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain hari ini.

Kegiatan inti dimulai pukul 08.00 WIB, Kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif pada penelitian ini adalah bermain membentuk binatang menggunakan adonan *play dough* secara berkelompok.

Guru memperlihatkan dan mengenalkan alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *play dough* meliputi adonan *play dough* dan alas tempat untuk meletakkan hasil karya yang sudah jadi. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara membentuk binatang menggunakan adonan *play dough*, serta menjelaskan aturan main yang digunakan dalam bermain *play dough* secara berkelompok. Guru membagi anak-anak menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari lima orang anak. Anak-anak dijelaskan bahwa dalam satu kelompok hanya membuat satu hasil karya. Sehingga anak-anak harus saling bekerjasama saat bermain *play dough* membentuk binatang. Guru juga mengundi siapa yang akan menjadi pemimpin untuk masing-masing kelompok. Pemimpin kelompok bertugas membagi tugas pada setiap anggota kelompoknya. Termasuk mengatur jalannya permainan di dalam kelompok.

Ketika kegiatan telah selesai guru mengajak anak untuk merapikan alat-alat yang telah selesai digunakan. Memberikan arahan terhadap perilaku-perilaku yang dilakukan anak saat kegiatan. Apabila terdapat perilaku yang kurang tepat, guru mengajak anak mendiskusikannya dan mengarahkan pada perilaku yang baik.

Pukul 09.00 WIB anak-anak mulai beristirahat. Anak-anak bergegas mencuci tangan, makan bekal dan bermain bebas.

Kegiatan penutup dimulai pada pukul 09.30 WIB. Kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan perasaan anak pada hari ini, apakah senang dengan kegiatan yang telah dilakukan apa tidak. Kemudian anak-anak menjawabnya. Guru lalu bertanya kepada anak satu persatu, kegiatan apa saja yang telah dilakukan dan kegiatan apa yang paling anak sukai. Kemudian guru memberikan *reward* pada anak-anak yang dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompoknya saat kegiatan bermain *play dough* berkelompok.

Setelah selesai, guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari dan memberikan pesan-pesan sebelum pulang. Anak-anak diajak bernyanyi dan tepuk untuk mengkondisikan anak siap untuk berdoa sebelum pulang. Guru memastikan anak-anak telah melakukan sikap sempurna berdoa, baru memulai berdoa. Setelah selesai berdoa guru mengucapkan salam dan meminta anak duduk dengan tenang. Kelompok yang paling tenang akan diminta pulang terlebih dahulu. Kemudian anak-anak berjabat tangan dengan guru dan pulang.

c. Pengamatan (Observasi)

Tahap observasi siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I, yaitu dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh teman sejawat. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak yang muncul maupun belum muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama saat kegiatan permainan konstruktif yaitu bermain *play dough* secara berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan lancar. Meskipun peneliti dan guru harus menjelaskan ulang mengenai aturan main bermain *play dough* secara berkelompok. Akan tetapi anak-anak dengan mudah dapat memahaminya. Selain itu dengan pemberian *reward* dan adonan *play dough* dibuat berwarna

warni, membuat anak-anak menjadi antusias dan bersemangat dalam melakukan permainan ini.

Pada pelaksanaan tindakan siklus kedua ini, anak-anak sangat berantusias ketika peneliti dan guru memperlihatkan adonan *play dough* yang berwarna warni. Anak-anak menjadi tidak sabar untuk segera bermain. Sebagian besar indikator kemampuan kerjasama anak sudah muncul. Dimana dalam indikator berbagi tugas, anak-anak dalam satu kelompok sudah melakukan musyawarah mengenai pembagian tugas. Sehingga terdapat pembagian tugas yang jelas dan adil. Hal tersebut juga disebabkan karena adanya pemimpin kelompok yang bertugas memimpin jalannya musyawarah. Anak-anak tidak keberatan berbagi tugas dengan teman dan mengerti apa tugas yang harus ia lakukan di dalam kelompoknya.

Selanjutnya mengenai indikator kesempatan yang sama dalam mengikuti kegiatan, semua anak sudah ikut bergabung di dalam kelompoknya masing-masing untuk melakukan permainan konstruktif. Sebagian besar anak sudah ikut berkontribusi dalam menghasilkan hasil karya di dalam kelompoknya.

Kemudian dalam indikator memberikan bantuan, sebagian besar anak-anak sudah mau memberikan bantuan kepada anggota kelompoknya yang membutuhkan bantuan. Perilaku yang muncul seperti, mau melayani teman dengan mengambil adonan *play dough* yang dibutuhkan teman, mau mencontohkan cara membentuk obyek kepada teman yang kesulitan, membantu menggabungkan obyek yang sudah jadi menjadi satu agar terbentuk hasil karya yang ingin dicapai bersama dan berinisiatif membantu teman membawa hasil karya ke depan kelas.

Pada indikator menerima bantuan, perilaku yang muncul meliputi mau menerima bantuan dari teman sekelompok ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mau dilayani teman, ketika teman berinisiatif mengambil adonan *play dough* untuknya. Lalu mau menerima bantuan dari teman ketika teman menawarkan bantuan membawa hasil karya ke depan kelas untuk dikumpulkan. Pada sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan indikator ini.

Selanjutnya dalam indikator mengingatkan teman, perilaku yang muncul adalah mau mengingatkan teman ketika teman

melakukan kesalahan. Kejadian yang muncul adalah mau mengingatkan teman ketika teman tidak segera bergabung di dalam kelompok. Mengingatkan teman ketika teman bercanda dan tidak segera mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mengingatkan teman ketika teman ketika teman tidak sesuai dalam membuat hasil karya kelompok. Pada indikator ini sebagian besar anak sudah mampu untuk melakukannya.

Kemudian untuk indikator menjaga barang-barang perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mau mengembalikan alat permainan yang sudah selesai digunakan pada tempatnya. Berinisiatif mengembalikan adonan *play dough* yang masih tersisa pada tempatnya. Mengumpulkan hasil karya kelompok ke depan kelas dengan penuh tanggung jawab dan berhati-hati. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Selanjutnya mengenai indikator bekerja bersungguh-sungguh, perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya sampai selesai, menyampaikan ide-ide atau gagasan tentang permainan yang sedang dilakukan, tidak meninggalkan kelompok saat permainan sedang berlangsung. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Kemudian untuk indikator merawat barang-barang, perilaku yang muncul saat dilakukan tindakan meliputi mau membersihkan meja dari sisa adonan *play dough* yang menempel, mau merawat adonan *play dough* dengan tidak mencampurkan adonan yang berwarna warni menjadi satu. Sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan perilaku tersebut.

Kemudian mengenai indikator mendengarkan teman, perilaku yang muncul selama dilakukan tindakan meliputi, mau mendengarkan teman saat teman mengingatkan agar segera mengerjakan tugas yang sudah menjadi bagiannya. Mendengarkan teman ketika ada teman yang mengingatkan agar segera menyerahkan hasil karya untuk digabung menjadi satu. Mendengarkan teman apabila ada teman yang memberikan saran mengenai hasil karya yang sedang dibuat. Sebagian besar anak-anak sudah muncul perilaku tersebut.

Selanjutnya mengenai indikator memperlakukan teman dengan baik, perilaku yang muncul saat tindakan sedang berlangsung meliputi tidak pilih-pilih teman, mau berkelompok dengan semua teman, mau besabar menunggu giliran ketika teman sedang

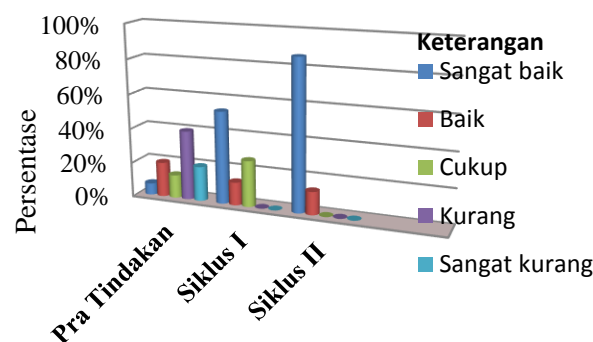
mengambil adonan *play dough*, tidak merebut dengan paksa adonan yang sudah diambil teman. Sebagian besar anak-anak sudah muncul perilaku tersebut.

Berdasarkan hasil observasi siklus II yang telah dilakukan menggunakan instrumen lembar observasi, diperoleh hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Pra tindakan, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Konstruktif

Kemampuan Kerjasama						
Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Σ	(%)	Σ	(%)	Σ	(%)
SB	1	6.67	8	53.33	13	86.67
B	3	20	2	13.33	1	13.33
C	2	13.33	4	26.67	1	0
K	6	40	-	0	-	0
SK	3	20	1	6.67	-	0
Total	15	100	15	100	15	100

Berdasarkan data pada tabel 3. tentang rekapitulasi persentase kemampuan kerjasama anak pada pra tindakan dan siklus I, dapat diperjelas melalui gambar 3. dibawah ini:



Gambar 3. Grafik Persentase Kemampuan Kerjasama Anak melalui Permainan Konstruktif pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi diatas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kategori kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat dilihat dengan jelas bahwa kemampuan kerjasama anak

mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan, setelah diberikan tindakan Siklus I dan setelah diberikan tindakan Siklus II. Anak yang mendapatkan kategori sangat baik sebelum diberikan tindakan berjumlah 1 anak atau mencapai 6.67 %. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus I meningkat menjadi 8 anak atau mencapai 53.33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II meningkat menjadi 13 anak atau mencapai 86.67%. Dari hasil tersebut dijadikan acuan untuk melanjutkan pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat di akhir siklus II. Berdasarkan data hasil observasi pada siklus II dapat dijadikan pedoman dalam penentuan tindakan selanjutnya. Pada siklus II kemampuan kerjasama anak melalui permainan konstruktif sudah mengalami peningkatan, dimana sebagian besar anak-anak sudah menunjukkan kemampuan kerjasama ketika melakukan permainan *play dough* berkelompok. Selain itu, karena adanya *reward* yang diberikan pada siklus II, menjadikan anak semakin bersemangat dan memotivasi anak dalam bekerjasama dengan teman. Peneliti dan teman sejawat sepakat untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Sebab, penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai, yaitu dengan pemerolehan kriteria sangat baik sebanyak 13 anak atau mencapai 86.67%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru selama dua siklus yang masing-masing terdiri dari enam kali pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B melalui permainan konstruktif mengalami peningkatan dan keberhasilan dalam penelitian. Kemampuan kerjasama yang diamati meliputi indikator berbagi tugas, kesempatan yang sama, mau memberikan bantuan, mau menerima bantuan, mau mengingatkan teman, menjaga barang-barang, merawat barang-barang, mau mendengarkan teman dan memperlakukan teman dengan baik.

Kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK ABA Plosokerep mengalami peningkatan secara bertahap. Dimana berdasarkan data observasi pada pra tindakan menunjukkan bahwa hanya ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 6.67%. Kemudian setelah diberikan tindakan

siklus II, meningkat menjadi delapan anak yang mendapatkan kriteria sangat baik atau mencapai 53.33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat kembali menjadi 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87.67%. Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan konstruktif dihentikan pada Siklus II karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 80%.

Peningkatan kemampuan kerjasama pada akhir Siklus I sudah mulai terlihat. Anak-anak sudah mau saling berinteraksi dan bermain bersama-sama di dalam kelompok. Sudah terlihat juga perilaku saling berbagi, saling menghargai, dan saling membantu antara teman di dalam kelompok. Selain itu, beberapa anak sudah mengerti mengenai tanggung jawabnya di dalam kelompok. Hal tersebut sesuai dengan teori Parten (1932) dalam Ismail (2006: 32) yang menyatakan bahwa tahapan *cooperative play* atau permainan kerjasama sudah mulai terlihat pada tahun-tahun pertama pra sekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran diantara anak yang terlibat di dalam permainan.

Meskipun demikian, masih ada beberapa anak yang belum terlibat aktif di dalam kelompoknya. Ada anak yang diam saja, belum mau bermain bersama-sama dengan teman. Adapula anak yang belum memahami tanggung jawabnya di dalam kelompok dan tidak bersungguh-sungguh dalam bermain. Kemampuan kerjasama anak masih harus ditingkatkan. Pada siklus I persentase kemampuan kerjasama anak mencapai 53.33%.

Peneliti dalam melaksanakan Siklus I masih menemui beberapa kendala, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II agar indikator keberhasilan dapat tercapai. Kendala yang terjadi pada Siklus I diantaranya adalah kurangnya pemahaman anak mengenai aturan bermain *play dough* secara berkelompok. Ada anak yang membentuk adonan sesukanya, ada pula anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya. Anak-anak belum berinisiatif berbagi tugas. Belum munculnya pemimpin di dalam kelompok. Sehingga guru harus membantu membagi tugas kepada masing-masing anak. Misalnya guru mengatakan anak-anak mari kita berbagi tugas, ada yang membuat bagian ini, bagian itu lalu

digabung menjadi satu agar menjadi besar. Selanjutnya, adonan *play dough* yang terlalu lengket membuat anak-anak mengeluh tangannya menjadi lengket. Anak-anak juga mengeluh karena adonan *play dough* tidak berwarna. Sehingga anak-anak kurang bersemangat dalam bermain *play dough*. Selain itu, belum adanya *reward* menyebabkan anak kurang termotivasi dalam bermain *play dough* bersama-sama di dalam kelompoknya.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk melakukan perbaikan. Peneliti dan teman sejawat sepakat bahwa dalam memberikan penjelasan guru tidak hanya menjelaskan secara lisan dan menunjukkan contoh hasil karya yang sudah jadi. Melainkan guru harus mendemonstrasikan bermain *play dough* secara langsung, agar anak-anak dapat memahami aturan bermain *play dough* dengan jelas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Masitoh (2007: 7.26) yang menyatakan bahwa melalui demonstrasi anak-anak akan memperoleh penjelasan yang lebih menarik, lebih menantang tentang caranya mengerjakan sesuatu dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru. Selain itu demonstrasi juga dapat meningkatkan daya pikir anak dalam kemampuan mengenal dan mengingat.

Guru sebagai provokator, guru bertugas memberikan pancingan kepada anak agar muncul pemimpin di dalam kelompok. Misalnya, guru mengatakan mari anak-anak kita berbagi tugas, siapa yang mau menjadi pemimpin angkat tangan. Nanti yang bersedia menjadi pemimpin akan mendapatkan bintang.

Takaran bahan-bahan diubah dengan mengurangi takaran tepung maizena agar adonan *play dough* tidak terlalu lengket dan mudah untuk dibentuk. Kemudian, agar anak-anak semakin bersemangat dalam bermain *play dough*, pada siklus II adonan *play dough* ditambahkan pewarna. Sehingga dapat menghasilkan warna-warna *play dough* yang menarik. Selain itu, pada siklus II akan diberlakukan *reward* bagi kelompok yang kompak dan dapat bekerjasama dengan baik. *Reward* bagi anak merupakan hal yang dapat memacu motivasi dalam melakukan suatu hal. *Reward* dibuat berbeda-beda setiap harinya dan diberikan setiap hari pada akhir kegiatan.

Pada akhir Siklus II dapat diamati bahwa kemampuan kerjasama anak semakin meningkat. Dimana terdapat 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87.67%. Anak-anak sangat berantusias dan senang ketika

melakukan permainan konstruktif yang berupa bermain *play dough* berkelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suardiman (2003: 44) bahwa anak-anak biasanya akan tertarik terhadap permainan konstruktif, karena pada umumnya anak lebih senang terhadap alat permainan yang dapat diubah-ubah, misalnya ditarik-tarik, dibongkar pasang, dapat bergerak, disusun daripada permainan yang sudah jadi tinggal pakai saja.

Selanjutnya, ketika anak-anak bermain *play dough* berkelompok terdapat perilaku saling berbagi adonan *play dough*, saling menghargai, saling membantu agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai bersama yaitu menghasilkan hasil karya dari permainan konstruktif berupa bermain *play dough*. Hal tersebut sesuai dengan salah satu manfaat permainan konstruktif yang disampaikan Hurlock (1978: 330) yang menyatakan bahwa permainan konstruktif mendukung proses sosialisasi, dimana anak akan belajar bersikap sosial jika mereka membangun sesuatu bersama dengan teman bermainnya melalui bekerjasama dan menghargai prestasinya.

Peningkatan kemampuan kerjasama anak yang sangat pesat menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK ABA Plosokerep. Hal ini berarti bahwa permainan konstruktif tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Selain itu, pelaksanaan kegiatan yang berbeda dari biasanya, yaitu guru tidak hanya menanamkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan bercerita dan tanya jawab saja. Akan tetapi, dengan menerapkan permainan konstruktif anak dapat terlibat aktif dan memperoleh pengalaman langsung bermain di dalam kelompok yang membutuhkan kerjasama.

Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Kellough dalam Hartati (2008: 8-11) yang menyampaikan bahwa, anak usia dini adalah makhluk sosial, anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberi kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya. Sehingga tugas guru adalah menciptakan pembelajaran yang melibatkan kerjasama antara anak didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B di TK ABA Plosokerep dapat ditingkatkan melalui permainan konstruktif. Penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama anak yang meliputi indikator berbagi tugas, kesempatan yang sama, mau memberikan bantuan, mau menerima bantuan, mau mengingatkan teman, menjaga barang-barang, merawat barang-barang, bekerja bersungguh-sungguh, mendengarkan teman dan memperlakukan teman dengan baik.

Berdasarkan data pra tindakan menunjukkan bahwa hanya ada satu anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 6.67%. Kemudian setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat menjadi delapan anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 53.33%. Selanjutnya setelah diberikan tindakan siklus II, meningkat kembali menjadi 13 anak yang mendapatkan kategori sangat baik atau mencapai 87.67%. Namun masih terdapat 2 anak dalam kriteria baik.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini dikatakan berhasil, maka peneliti menyampaikan saran yaitu para guru hendaknya menerapkan permainan konstruktif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak.
 - b. Dalam melaksanakan permainan konstruktif, atau dalam penelitian ini adalah bermain *play dough* berkelompok. Hendaknya guru mempersiapkan media *play dough* semenarik mungkin, misalnya dengan membuat adonan *play dough* dengan memberikan warna pada adonan. Selain itu dengan pemberian *reward* menjadikan anak-anak lebih semangat dan berantusias dalam bermain *play dough* berkelompok.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya
 - a. Penelitian mengenai peningkatan kemampuan kerjasama masih terbatas pada permainan konstruktif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan media *play dough*. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi penelitian selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan

menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif. Sehingga lebih dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, S. (2005). *Perkembangan belajar anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 2* (M. Tjanadrassa, Trans.). Jakarta: Penerbit Erlangga. (Original work published 1978).
- Ismail, A. (2006). *Education games: menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Masitoh, dkk. (2007). *Strategi pembelajaran tk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suardiman, S.P. (2003). *Metode pengembangan daya pikir dan daya cipta untuk anak usia tk*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

BIODATA PENULIS

Aprilia Dian Kusumastuti, lahir di Gunungkidul pada tanggal 25 April 1992. Bertempat tinggal di Ngandong, Patuk, Gunungkidul, Yogyakarta. Pernah bersekolah di SD N Panjatan, lulus pada tahun 1999, kemudian melanjutkan sekolah di SMP N 1 Patuk, lulus tahun 2007 dan menempuh pendidikan di SMA N 2 Wonosari, lulus pada tahun 2010. Setelah itu tahun 2010 kembali melanjutkan studi di Perguruan Tinggi Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil Program Studi PGPAUD. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Konstruktif pada Anak Kelompok B di TK ABA Plosokerep, Bunder, Patuk, Gunungkidul".