



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*

Margaretha Jessica Winda Setiawan*, Anayanti Rahmawati, Vera Sholeha
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: margaretha_jessica17@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kerja sama kelompok B di TK Kristen Kerten Surakarta melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian adalah anak kelas B TK Kristen Kerten yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus Kemmis dan Taggart melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama, dibuktikan bahwa peningkatan presentase ketuntasan kemampuan kerja sama pada pratindakan dari total populasi sebanyak 4 anak atau 20%, kemudian pada siklus I dari total populasi yaitu 10 anak atau 50%, dan pada siklus II dari total populasi yaitu sebanyak 19 anak atau 95%.

Kata Kunci: *cooperative learning, team game tournament, group B*

ABSTRACT

This study aims to determine the ability of group B cooperation in Kerten Christian Kindergarten Surakarta through the application of a cooperative learning model of the *team game tournament* type. This type of research is classroom action research with a quantitative and qualitative data approach. The subjects of the study were 20 children in class B of Kerten Christian Kindergarten consisting of 10 girls and 10 boys. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, and documentation. The validity of the data used in this study was source triangulation and technique triangulation. The method in this study was classroom action research using the Kemmis and Taggart cycle model through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection which were carried out for two cycles. The results showed that the application of the *team game tournament* type cooperative learning model could improve cooperation skills proven that the increase in the percentage of completeness of cooperation skills in the pre-action from a total population of 4 children or 20%, then in cycle I from a total population of 10 children or 50%, and in cycle II from a total population of 19 children or 95%.

Keywords: *pembelajaran kooperatif, team game tournament, kelompok B*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak kemajuan suatu bangsa. Mutu sumber daya manusia sebuah negara dapat dilihat melalui pendidikan yang berkembang di negara tersebut. Setiap pribadi mempunyai hak yang setara untuk mendapat pendidikan yang layak karena pendidikan bertujuan untuk meningkatkan potensi yang ada dalam setiap individu. Pernyataan tersebut diatur dalam Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan.

Tahun-tahun awal sangat penting bagi pembentukan kehidupan manusia. Fondasi yang pada akhirnya akan berfungsi sebagai dasar bagi kehidupan masa depan terutama dipengaruhi oleh kehidupan awal. Pada usia ini, anak-anak akan terpapar pada berbagai fakta dan pengetahuan segar yang akan diserap dengan baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, seorang anak dianggap berada pada masa

kanak-kanak awal jika ia lahir sebelum usia enam tahun. Dalam hal pengembangan karakter dan kepribadian anak, ini adalah periode yang sangat kritis. Stimulus diperlukan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dan kapasitasnya. Stimulasi harus sama dengan tahap perkembangan anak. Agar anak-anak memiliki peluang agar dapat berkontribusi aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Sutaryani et al., 2021).

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 sampai 6 tahun. Pada usia ini, perkembangan anak berlangsung cukup cepat. Menurut Pasal 1 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, keterampilan anak mencakup semua aspek perkembangan dan pertumbuhan, meliputi fisik motorik, sosial emosional, seni, bahasa, nilai agama dan moral, serta kognitif.

Perkembangan sosial ialah kompetensi seseorang untuk bertingkah laku di masyarakat dengan sebuah tuntutan tertentu Hurlock (1978:250). Perkembangan sosial dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma atau aturan-aturan kelompok, moral, atau adat istiadat, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerja sama. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka membutuhkan interaksi dengan manusia lainnya karena interaksi sosial merupakan kebutuhan mutlak yang dimiliki oleh manusia. Gresham (Momeni, 2012: 1307) berpendapat bahwa kompetensi sosial dibutuhkan dalam keberhasilan interaksi sosial. Anak-anak dengan perilaku sosial yang rendah akan menghadapi masalah-masalah seperti penolakan, masalah perilaku dan menurunkan status pendidikan ketika memasuki sekolah. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara, teman sebaya atau orang dewasa lainnya. Manusia merupakan makhluk sosial. Hakikatnya, manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kerja sama merupakan hal penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kerja sama dapat dijumpai didalam proses sosial di masyarakat, antar individu dengan individu lain, antar individu dengan kelompok, dan dapat pula terjadi antar kelompok dengan kelompok lainnya.

Berdasarkan pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 1 disebutkan bahwa kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan pada pendidikan anak usia dini yakni aspek sosial emosional. Aspek sosial emosional merupakan aspek yang penting untuk perkembangan karakter anak di masa yang akan datang. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa kemampuan bekerja sama termasuk dalam aspek perkembangan sosial emosional anak umur 5-6 tahun. Johnson (2005) mengemukakan kerja sama adalah sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur dan merupakan suatu interaksi antara orang perorangan/kelompok untuk mencapai tujuan bersama dalam bekerja dan belajar. Kerja sama pada anak usia dini penting untuk dikembangkan karena anak dengan rentang umur 5-6 tahun kemampuan bersosialisasi anak sudah berkembang, sehingga apabila kerja sama dikembangkan dengan baik akan berdampak baik pada kehidupan di masa depan. Anak yang belum memiliki kemampuan kerja sama akan merasa terkucilkan karena anak tidak bisa bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Davis (2006) menyebutkan indikator kerjasama anak umur 5-6 tahun yakni saling terlibat, tanggung jawab, dan penerahan potensi secara optimal.

Kerjasama pada anak usia dini dianggap penting karena akan menciptakan hubungan yang baik antara anak dengan anak lainnya dan dengan orang lain,

ditunjukkan oleh anak yang memiliki sikap saling membantu dan sikap mampu menghargai satu sama lain. Kerjasama pada anak usia dini ditunjukkan oleh partisipasi aktif anak dalam kelompok dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan baik satu sama lain. Kerja sama pada anak usia dini memiliki manfaat yakni tugas maupun kegiatan yang diberikan dapat terselesaikan dengan lebih cepat dan mempunyai tingkat keberhasilan lebih tinggi. Asma (2006) menyampaikan manfaat kerja sama pada anak usia dini dapat memunculkan rasa kebersamaan dan dapat menstimulasi anak untuk aktif berkomunikasi dalam kelompok. Kerja sama memiliki makna bahwa manusia merupakan makhluk sosial yang saling ketergantungan sehingga harus selalu berinteraksi dengan orang lain. Saputra (2008) menyebutkan bahwa kerja sama ialah sikap saling mendekati dengan tujuan untuk mengurus kepentingan bersama. Sargent (1992) menjelaskan bahwa kerja sama ialah sebuah usaha yang sudah terkoordinasi pada sebuah anggota kelompok dan juga masyarakat dengan maksud untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Perkembangan kemampuan kerja sama anak usia 5-6 tahun menurut indikator Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2007) yaitu, senang bermain bersama teman (tidak menyendiri). Anak yang terlihat lebih senang bermain bersama teman-temannya daripada bermain sendiri dapat dikatakan bahwa anak merasa nyaman bermain dengan temannya tersebut. Selanjutnya, dapat melaksanakan tugas kelompok pada saat kerja kelompok. Nisaatul (2020) mengemukakan, kerja sama diperlukan anak dalam bermain untuk mempengaruhi interaksi dengan teman sebaya. Kerja sama merupakan suatu komponen yang penting, dimana kemampuan kerja sama yang baik dapat membantu kelompok tersebut untuk mendapatkan hasil yang optimal. Kemudian dapat memuji teman atau orang lain. Kemampuan kerja sama anak yang berkembang dengan baik memiliki sifat egosentris yang sangat minim, sehingga anak dapat lebih terbuka dengan orang lain. Hal ini dapat terlihat dengan anak yang dapat memuji serta menghargai orang lain.

Berdasarkan indikator dari Davis (2006) dan Adityasari (2013), hasil observasi anak kelompok B dan wawancara dengan guru kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta memperoleh hasil bahwa mayoritas anak belum mampu menyelesaikan tugas atau mengikuti arahan guru untuk bergabung dalam kelompok kecil yang telah dibentuk. Anak masih memiliki sifat egosentris dan kurang mampu untuk berbagi dan peduli terhadap teman sebayanya. Sebagian anak lebih suka melakukannya sendiri dan sering bertengkar dengan teman sebayanya. Beberapa anak cenderung memilih untuk mengerjakan sendiri serta kerap kali saling rebut. Kondisi tersebut bertentangan dengan pendapat Adistyasari (2013) yang menyatakan bahwa indikator kerja sama anak usia dini yakni anak dapat bergabung dalam kelompok dan anak dapat tolong menolong serta berbagi dengan teman-temannya. Berdasarkan hasil pengamatan yang mengacu pada indikator menurut Davis (2006) dan Adityasari (2013) dari 20 anak yang telah dibagi menjadi 4 kelompok kecil, 6 anak sudah mampu menunjukkan sikap kerjasama.

Efektivitas guru dalam memberikan pengetahuan kepada anak akan dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakannya. TK Kristen Kerten Surakarta menggunakan model pembelajaran klasikal. Pendekatan pembelajaran klasikal melibatkan guru dan siswa yang bekerja sama di kelas yang sama pada waktu yang sama, dengan menggunakan kegiatan yang sama (Isjoni, 2010). Model pembelajaran klasikal membuat anak hanya terpusat kepada guru sehingga minim terjadi komunikasi dengan teman yang lain dan hanya berfokus pada lembar kerja anak. Permasalahan yang ada pada TK Kristen Kerten Surakarta dapat terlihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih belum dapat menciptakan kemampuan bekerja sama antar anak satu dengan lainnya.

Menurut Slavin (1992), pembelajaran kooperatif adalah pendekatan belajar

mengajar yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang yang bekerja sama untuk mendorong pembelajaran. Untuk membantu anak-anak menjadi lebih kooperatif, model pembelajaran harus inovatif salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah model pembelajaran yang menerapkan turnamen pada kegiatan pembelajaran dengan anak yang akan berlomba sebagai wakil tim mereka (Slavin, 2005). Anak terlibat secara aktif dan langsung dalam model pembelajaran ini, serta menumbuhkan lingkungan belajar yang positif. Dengan sistem penilaian untuk setiap anggota tim, model pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan tim menggunakan kuis dalam bentuk pertandingan untuk menilai kapasitas anak-anak dalam kerja sama tim dengan meminta mereka berkompetisi sebagai perwakilan tim mereka. Anak-anak pertama-tama secara acak ditugaskan ke dalam kelompok untuk pembelajaran kooperatif jenis turnamen permainan tim, setelah itu mereka mendapatkan instruksi dalam bentuk pertanyaan atau tugas menggunakan model permainan. Anak-anak akan berjuang untuk membantu tim mereka mencetak poin. Anak-anak dibagi menjadi beberapa tim untuk pembelajaran kooperatif jenis turnamen permainan tim, di mana mereka berkompetisi (turnamen) dalam kuis berbasis permainan sebagai perwakilan tim mereka. Masing-masing model pembelajaran memiliki kelebihan. Slavin (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki kelebihan yakni: (1) Anak lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Anak memiliki semangat belajar yang tinggi, (3) Terbentuk sikap yang baik seperti kerja sama, toleransi, dan mau menerima pendapat orang lain, (4) Kelompok yang dibentuk memudahkan pendidik untuk mengatur anak. Sementara menurut Tandiredja (2012) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yaitu: (1) Anak memiliki kebebasan untuk menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain, (2) Meningkatkan rasa percaya diri anak, (3) Meminimalisir perilaku yang mengganggu anak yang lain, (4) Terjalin kerja sama antar anak satu dengan anak lain sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menarik dan tidak monoton.

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan indikator menurut Davis (2006) dengan perpaduan indikator menurut Adityasari (2013) yakni anak dapat bergabung dalam kelompok, anak memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok, dan saling tolong menolong serta mau berbagi. Rochmawati *et al.* (2017) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5 - 6 tahun. Rochmawati *et al.* (2017) telah melakukan penelitian mengenai peningkatan sosial emosional anak usia dini menggunakan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pada sosial emosional anak terdapat kemampuan kerja sama yang meningkat setelah diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

Trianto (2009) menjelaskan rancangan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yakni pembelajaran yang melibatkan anak untuk memainkan permainan dengan cara kompetisi untuk mendapatkan tambahan poin bagi skor tim kelompok. Rancangan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada anak usia dini menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga anak dapat berkompetisi untuk memperoleh skor tertinggi bagi timnya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* bagi anak usia dini disesuaikan dengan capaian perkembangan anak dengan menggunakan permainan yang sudah disesuaikan dengan tema untuk pembelajaran. Rancangan *team game tournament* bagi anak usia dini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan anak dan meningkatkan

keterampilan kerja sama anak. Rina (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* kemampuan kerja sama anak kelompok B meningkat. Isjoni (2014) menyampaikan rancangan *team game tournament* yakni melibatkan interaksi langsung yang terjadi antar anaktanpa adanya perantara, adanya hubungan imbal balik yang positif, dan menggunakan model permainan bersama kelompok. Model pembelajaran kooperatif yang akan diteliti untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan kerja sama anak ialah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman dan suasana belajar yang lebih baik lagi. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* membentuk anak hingga anak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menyenangkan dan anak dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dengan optimal.

Kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan sesuai harapan apabila memiliki langkah-langkah yang tepat. Slavin (2015) menjelaskan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* memiliki beberapa langkah-langkah yakni: (1) Mengelompokkan anak dengan jumlah anggota kelompok 3 - 5 orang. Anggota kelompok dibentuk secara heterogen meliputi kecerdasan, jenis kelamin, maupun latar belakang etnis yang berbeda, (2) Kegiatan belajar mengajar diawali dengan guru yang memberikan pemaparan materi berupa paparan masalah, pemberian data, dan contoh dengan tujuan meningkatkan rasa ingin tahu anak, (3) Anak diberikan tugas kelompok supaya dapat memahami konsep yang diberikan, kemudian anak diminta untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Anak-anak diperbolehkan untuk diskusi dan bertanya pada teman satu kelompok, (4) Anak memainkan pertandingan dalam turnamen, teman kelompok dan diperbolehkan membantu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kristen Kerten Surakarta yang terletak di Jalan Siwalan No. 42 Kelurahan Jajar Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah. TK Kristen Kerten memiliki 2 ruang kelas yang terdiri dari 1 ruang kelas kelompok A dan 1 ruang kelas kelompok B. Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di TK tersebut dikarenakan peneliti pernah melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di TK Kristen Kerten Surakarta. Hasil observasi dan wawancara peneliti di lapangan, peneliti menemukan adanya permasalahan pada kemampuan kerjasama peserta didik. Waktu penelitian dilakukan selama 2 minggu pada semester genap, yakni pada bulan Mei 2023 tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada ruang kelas TK Kelompok B, dengan jumlah siswa 20 orang anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian berupa Penilaian Tindakan Kelas atau yang dapat disebut dengan Classroom Action Research. (Mills, 2000) menjelaskan bahwa koordinasi antara peneliti dan guru diperlukan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan untuk mengatasi permasalahan yang ada dikelas. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui berbagai sumber yang meliputi: Anak Kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta tahun ajaran 2022/2023 sebagai objek penelitian, Narasumber yaitu Kepala Sekolah dan guru kelas kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta, Hasil wawancara yang berasal dari Kepala Sekolah dan guru dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan belajar mengajar pada kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta, dan Lembar Observasi yang didapatkan dari hasil kegiatan observasi peneliti yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar di kelompok B pada TK Kristen Kerten Surakarta. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan tiga

metode, yakni observasi yang diperoleh selama pelaksanaan peneliian, wawancara dengan guru kelas kelompok B, dan dokumentasi.

Data yang diperoleh berdasarkan arsip seperti kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar hasil kerja peserta didik, dan dokumentasi yang berupa foto selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian model Kemmis dan McTaggart (2014) yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Indikator yang digunakan peneliti ialah berdasar Lembaga Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (Adityasari, 2013), Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2003), Davis (2006), dan Tedjasaputra (2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usia anak 0-6 tahun merupakan masa-masa yang penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Anak usia dini memerlukan dorongan berupa stimulus/rangsangan supaya perkembangan anak menjadi lebih optimal. Anak usia dini mempunyai enam aspek perkembangan, salah satu diantaranya yakni aspek sosial emosional. Kemampuan kerja sama termasuk kedalam aspek sosial emosional. Anak yang mempunyai kemampuan kerja sama yang baik, maka pengembangan kerja sama anak akan berguna pada masa yang akan datang. DeVries dan Edwards Team Games Tournament (TGT) adalah sebuah kombinasi kerjasama kelompok (Noviastri, 2018), kompetisi antara kelompok, dan game-game instruksional. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara membuat pertandingan (turnamen) antar kelompok yang disajikan dalam sebuah permainan. Risdianti (2016) mengemukakan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam aspek kerja sama diantaranya 1) Anak mampu berdiskusi dan menyampaikan pendapat dalam kelompok maupun permainan; 2) Anak mampu ikut serta dan menyelesaikan permainan; 3) Anak mampu membantu teman dalam kelompok; 4) Anak mampu berbagi tugas dalam kelompok. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bulan November 2022 dan Mei 2023 dapat terlihat bahwa kegiatan belajar mengajar di TK Kristen Kerten Surakarta belum menunjukkan adanya pengembangan kemampuan kerjasama. Pengembangan kemampuan kerjasama yang masih rendah disebabkan karena kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan kurang bervariasi. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada TK Kristen Kerten Surakarta hanya pernah diterapkan beberapa kali, sehingga kemampuan kerjasama anak belum berkembang secara optimal. Pemberian materi dilakukan melalui penjelasan yang diberikan oleh guru, mengerjakan majalah, maupun tugas yang diberikan secara individu. Pemberian materi yang dilakukan oleh guru menimbulkan terbentuknya sikap anak yang individualis dan makin kuatnya sikap egosentris pada anak. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Penggunaan model pembelajaran ini dirasa cocok dengan situasi kegiatan belajar yang ada. Khasanah (2017) berpendapat bahwa minimnya kemampuan kerjasama anak dipengaruhi oleh anak yang sudah terbiasa memiliki pola kerja individual dan juga anak yang belum terbiasa untuk melakukan kegiatan dengan cara berkelompok.

Bern dan Erickson (2001) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengatur kegiatan belajar mengajar dengan kelompok-kelompok kecil dengan anak yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satu diantaranya adalah tipe *team game tournament*. Slavin (2015) mengemukakan bahwa *team game tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya dibagi kelompok dengan anggota 4 - 5 orang anak dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda - beda. Berdasarkan pernyataan diatas, maka pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak (Rahman & Kencana, 2020). Peningkatan kemampuan anak pada aspek lain, selain pada aspek kerja sama yakni dapat dilihat dari anak yang mampu bersabar untuk menunggu gilirannya, anak mampu memiliki sikap tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, serta memunculkan sikap yang mau mendengarkan arahan yang diberikan pada saat kegiatan berlangsung.

Keberhasilan peningkatan kemampuan kerja sama anak merupakan pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* karena model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak. Hal ini sesuai dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya. Isjoni (2009: 16) mengemukakan bahwa pada kerjasama anak terlibat dalam proses pembelajaran, hal tersebut membawa dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi anak, dan juga dapat memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuannya. Berdasarkan apa yang disampaikan oleh guru kelas kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* merupakan model pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek kerjasama dan juga aspek lainnya. Indikator kemampuan kerjasama yang dinilai ialah berdiskusi bersama kelompok, menyelesaikan permainan, menyampaikan pendapat dalam kelompok maupun permainan, ikut serta dalam permainan, membantu teman dalam kelompok, dan berbagi tugas dalam kelompok. Indikator tersebut berdasarkan Davis (2006) dan Adityasari (2013). Seluruh indikator pada penilaian kemampuan kerjasama anak masih kurang dari 90% sebagai target ketuntasan kemampuan kerjasama.

Penelitian ini menyisakan 1 anak yang dilihat dari data pratindakan hingga pengamatan siklus II tidak mengalami ketuntasan belajar dan hanya mendapatkan skor maksimum 2 atau mulai berkembang. Pada indikator berdiskusi bersama kelompok anak yang dinyatakan belum tuntas mempunyai hambatan yakni anak tersebut masih sering mengobrol dengan anak lain. Pada indikator menyelesaikan permainan, anak yang belum tuntas memiliki hambatan yakni anak tersebut tidak fokus pada saat diberikan intruksi oleh peneliti sehingga anak tersebut kebingungan pada saat melakukan permainan. Sedangkan untuk indikator menyampaikan pendapat dalam kelompok maupun permainan, anak yang belum tuntas memiliki hambatan yakni anak masih malu dan tidak percaya diri untuk menyampaikan pendapat didepan anak yang lain. Pada indikator ikut serta dalam permainan, anak yang belum tuntas memiliki hambatan yakni anak lebih memilih untuk bermain sendiri. Pada indikator membantu teman dalam kelompok, anak yang belum tuntas memiliki hambatan ditunjukkan dengan anak yang hanya diam saja pada saat melihat anak lain kesulitan. Sedangkan pada indikator berbagi tugas dalam kelompok, anak yang belum tuntas memiliki hambatan yakni anak mengerjakan semua tugas sendiri atau anak mengerjakan tugas milik anak lain. Pada umumnya, kemampuan kerjasama anak memiliki hambatan yang berbeda pada masing - masing anak, mulai dari anak yang tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran dan tidak memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas kelompok B, anak yang belum tuntas dalam kemampuan kerjasamanya memiliki hambatan yang jauh lebih banyak daripada dugaan peneliti, mulai dari anak yang tidak ingin bergabung dengan kelompoknya, hingga anak yang

menyelesaikan tugas maupun permainan sendiri dan tidak mau menyelesaikan bersama kelompoknya. Solusi bagi anak yang belum tuntas yakni dengan dilakukannya pendekatan secara individu serta pemberian pengertian khusus bagi anak.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Antar Siklus

NO	Indikator	Pra Tindakan	Siklus I		Siklus II	
			P 1	P 2	P 1	P 2
1.	Berdiskusi bersama kelompok	10%	25%	45%	65%	90%
2.	Menyelesaikan permainan	15%	30%	50%	65%	95%
3.	Menyampaikan pendapat dalam kelompok maupun permainan	10%	25%	45%	70%	90%
4.	Ikut serta dalam permainan	20%	30%	50%	65%	95%
5.	Membantu teman dalam kelompok	15%	30%	50%	75%	90%
6.	Berbagi tugas dalam kelompok	15%	35%	50%	75%	90%
Ketuntasan Klasikal		14,1%	29,1%	48,3%	69,1%	91,7%

Melihat hasil peningkatan kemampuan kerja sama anak pada siklus II, apabila penelitian sudah mencapai batas yang ditentukan maka penelitian tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan selama 2 siklus, guru akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* untuk mengasah kemampuan kerja sama anak kelompok B. Hasil dari pelaksanaan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan dan tindakan, dapat diketahui bahwa anak kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta telah mengalami peningkatan kemampuan kerja sama. Berdasarkan 6 indikator yang telah ditetapkan, maka diperoleh hasil presentase >90% yang dinyatakan tuntas. Anak telah dinyatakan memiliki peningkatan aspek kerja sama. Perlunya penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* adalah untuk mengetahui cocok atau tidaknya dijadikan sebuah tindakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak, dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori dan hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kristen Kerten Surakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Kristen

Kerten Surakarta. Peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B, ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah anak yang mendapatkan nilai tuntas dengan ditandai dengan tercapainya target ketuntasan anak yakni 90% dari total keseluruhan anak dalam kelas. Hal ini dapat dijelaskan bahwa pada kegiatan siklus I pertemuan 2, anak yang memenuhi nilai tuntas mencapai 50% atau sama dengan 10 anak, sedangkan yang belum memenuhi nilai tuntas terdapat 10 anak, setara dengan 50%. Pada kegiatan siklus II, anak yang memenuhi nilai tuntas mencapai 95% atau setara dengan 19 anak, sementara anak yang belum memenuhi nilai tuntas hanya mencapai 5% atau sama dengan 1 anak. Bagi anak yang belum memenuhi nilai ketuntasan, solusi yang diberikan yakni dengan memberikan pendekatan secara individu serta pemberian pengertian khusus bagi anak. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran untuk mengatasi masalah yang pada pembelajaran khususnya pada kemampuan kerjasama. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan anak. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terbukti mampu meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, 65. repository.ut.ac.id/4697/1/PAUD4107M1.pdf
- Braddock, J. H., & Slavin, R. E. (1992). Why ability grouping must end: Achieving excellence and equity in American education.
- Hijriati. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ar Raniry*, 3(1), 74–92.
- Isjoni. (2010). Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, 1, 16–68.
- Johnson, D.W., dan Johnson, Roger, T. 2004. *The New Circle of Learning*. Alexandria.Virginia
- Khasanah, F. uswatun. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament Di Taman Kanak-Kanak Improvement of Cooperation Skills With Team Games Tournament in Kindergarten. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 357–364.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47–58. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Luh Putu Mas Sutaryani, Subawa, P., & Suparya, I. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kotak Pos Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B2 Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 Di TK Sathya Sai Kumara Singaraja. *Nawa Sena: Jurnal PGPAUD*, 1(2), 41–50.
- Nasution, H. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Penerapan*

Model Kooperatif Pada Anak Di Ra Islamiyah Tanjung Morawa.

- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572>
- Rahman, M. H., & Kencana, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(2), 67–75. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i2.2177>
- Rochmawati, I., Sutarto, J., & Anni, C. T. (2017). Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Primary Education*, 6(2), 147–158. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/17568>
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *metode penelitian*.
- Copple, C. & Bredekamp, S. (2006). *Basics of developmentally appropriate practice: an introduction for teachers of children 3 to 6*. USA: National Association for the Education of Young Children.
- Gettman, D. (2016). *Metode pengajaran montessori tingkat dasar aktivitas belajar untuk anak balita*. Terj. Annisa Nuriowandari. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Segal, M., Bardige, B., Bardige, M.K., Breffni, L., & Woika, M.J. (2012). *All about child care and early education: a comprehensive resource for child care professionals*. New Jersey: PEARSON Education, Inc.
- Winegal, I., Sudarsini., Adi, E. P. (2018). The effect of practical life activity towards the improvement of an autistic child's fine motor skill. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, Vol.5 No. 1, Juli, 2018, 67-71. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.24>