



PENGARUH *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sagita Sari*, Vera Sholeha

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: sagitasari@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Perilaku prososial menjadi pondasi yang penting pada masa anak usia dini dalam menjalin interaksi dengan orang lain. Penerapan model pembelajaran yang kurang efektif dapat menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya perilaku prososial pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *team games tournament* terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian menggunakan metode kuantitatif *pre-experimental design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *sampling* jenuh. Populasi dan sampel berjumlah sama yaitu 14 anak. Teknik pengumpulan data dengan *behaviour checklist*. Hasil rata-rata *pretest* sebesar 3,07, sedangkan *posttest* 8,21. Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan $p < 0,05$, hasil tersebut menandakan terdapat pengaruh *team games tournament* terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini memberikan bukti model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat menjadi model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *anak usia dini; Team Games Tournament; perilaku prososial*

ABSTRACT

Prosocial behavior is an important foundation in early childhood in establishing interactions with others. The application of ineffective learning models can be one of the causes of less than optimal prosocial behavior in children. This study aims to determine the effect of *team games tournament* on prosocial behavior in children aged 4-5 years. The study used a quantitative *pre-experimental design* method. The sampling technique was done by saturated sampling. The population and sample amounted to the same, namely 14 children. Data collection techniques with behavior checklist. The average *pretest* result was 3.07, while the *posttest* was 8.21. The results of hypothesis testing with a significance value of 0.001, which means that there is a significant difference between the conditions before and after treatment. The basis for decision making $p < 0.05$, these results indicate that there is an effect of *team games tournament* on prosocial behavior in children aged 4-5 years. This study provides evidence that the *Team Games Tournament* learning model can be an effective learning model in developing prosocial behavior in children aged 4-5 years.

Keywords: *early childhood; Team Games Tournament; prosocial behaviour*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial menjadi bagian penting bagi manusia dalam menjalani kehidupan. Makna dari perkembangan sosial yang diterangkan oleh Hurlock (dalam Senturk, 2021) diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam berperilaku dan berinteraksi dengan lingkungan sosial sesuai dengan norma atau tuntutan sosial yang berlaku. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, hubungan dengan teman sebaya, serta pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan sosial di sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan pendapat Indrijati et al., (2017) yang menjelaskan perkembangan sosial mencerminkan

kematangan individu dalam berhubungan dengan orang lain serta proses adaptasi terhadap nilai-nilai kelompok, moral, dan tradisi. Hakikatnya manusia tidak langsung memiliki sifat sosial sejak lahir, sehingga anak usia dini masih memerlukan bimbingan dalam membangun kemampuan dalam bersosialisasi. Perkembangan sosial yang optimal dapat mendorong seseorang untuk menjalin hubungan yang baik, memahami perasaan serta kebutuhan orang lain, dan memberikan kontribusi positif dalam lingkungan sosialnya.

Bentuk perilaku sosial yang disampaikan oleh (Annisa & Djamas, 2021) dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu perilaku prososial dan perilaku antisosial. Perilaku prososial mencakup tindakan positif yang membantu menciptakan hubungan sosial harmonis dan mempererat kebersamaan yang didukung juga oleh pernyataan Haryani et al., dkk (2022) perilaku ini juga dianggap sebagai perilaku moral yang bertujuan memberikan manfaat kepada orang lain. Perilaku prososial yang dimiliki anak usia dini berfungsi sebagai dasar bagi anak untuk mempersiapkan diri menjadi anggota kelompok yang baik dan memberikan kontribusi positif dalam perkembangan sosial selanjutnya. Pernyataan tersebut ditegaskan oleh Mayangsari et al., (2017) yang menerangkan perilaku prososial juga penting untuk membangun interaksi sosial yang baik dengan lingkungan sekitar, diawali dengan melatih kemampuan beradaptasi dan berkolaborasi dalam aktivitas bermain.

Perilaku prososial menjadi bagian penting dari perilaku sosial yang berpengaruh terhadap cara individu menjalin hubungan dengan orang lain, seperti melakukan kerja sama, simpati, empati, dan rasa peduli. Definisi perilaku prososial menurut Eisenberg & Mussen (dalam Haryani, 2022) adalah tindakan sukarela yang bertujuan memberikan bantuan atau manfaat bagi orang lain, baik individu maupun kelompok. Contoh perilaku prososial yang dapat dikembangkan pada anak sesuai dengan pendapat Annisa & Djamas (2021) antara lain adalah empati, kepedulian, dan kerja sama. Perilaku prososial menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter anak untuk kehidupan di masa depan. Mengembangkan perilaku prososial pada anak memberikan dampak yang positif karena anak belajar untuk bekerja sama, memiliki empati, dan saling menolong. Perilaku prososial yang terbentuk dengan baik sejak dini, akan menjadikan anak tumbuh sebagai individu yang peduli, memiliki keterampilan sosial yang baik, dan mampu menolong orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Upaya dan rangsangan atau stimulasi yang sesuai perlu dilakukan untuk menumbuhkan perilaku prososial pada anak usia dini agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Pengamatan yang dilaksanakan menunjukkan perkembangan perilaku prososial pada anak masih belum menunjukkan perkembangan yang optimal. Observasi dilakukan dengan melakukan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Perkembangan perilaku yang belum optimal ditunjukkan oleh data hasil pengamatan pada beberapa indikator, seperti anak belum menunjukkan sikap kompetitif dan mau menerima kekalahan selama melakukan permainan. Selama melakukan permainan anak belum menunjukkan semangat untuk bersaing dan ketika belum memenangkan permainan anak cenderung merasa bersedih dan berkecil hati. Indikator saling membantu ketika melaksanakan permainan, anak lebih memilih untuk bekerja sendiri

dan tidak melibatkan diri dalam diskusi atau penyelesaian tugas bersama. indikator menghibur teman yang sedang bersedih, ketika melaksanakan permainan berkelompok terdapat anak yang menangis karena merasa tidak bisa mengerjakan, dari 14 anak hanya satu anak yang mau menghibur dan menenangkan temannya yang sedang menangis dan ketika permainan selesai dan salah satu kelompok menjadi pemenang, hampir secara keseluruhan anak belum menunjukkan sikap empati dengan mengucapkan selamat kepada teman yang memenangkan permainan sehingga perkembangan anak pada indikator mengucapkan selamat kepada teman yang memenangkan permainan masih belum optimal. Indikator menggunakan alat main secara bergantian, anak masih enggan untuk saling bergantian alat main contohnya ketika bermain balok beberapa anak masih mengerjakannya sendiri dan tidak saling bergantian alat main. Berdasarkan data tersebut, indikator yang paling banyak belum berkembang adalah indikator menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan ucapan selamat kepada teman yang memenangkan permainan yaitu hampir keseluruhan anak usia 4-5 tahun belum berkembang secara optimal.

Permasalahan perilaku prososial dalam diri anak yang belum berkembang secara optimal disebabkan karena perilaku prososial belum menjadi bagian dari pembiasaan. Temuan ini diperoleh berdasarkan hasil pengamatan langsung selama proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan ketika anak bermain di luar kelas. Pembelajaran yang diterapkan bersifat individual sehingga menyebabkan kemampuan sosial anak belum terstimulasi. Sebagian anak belum mau merelakan peralatan pembelajaran untuk saling berbagi dengan teman walaupun sudah diingatkan, bahkan kemampuan berempati anak masih rendah dimana anak sudah diarahkan untuk membantu teman, tetapi anak tidak mau membantu. Anak juga jarang melakukan aktivitas yang dapat mendorong untuk saling bekerja sama, berbagi, dan bersosialisasi dengan orang lain sehingga perlu adanya penerapan proses pembelajaran bersifat kelompok yang menarik, menyenangkan, serta mampu mendorong anak dalam mengoptimalkan perilaku prososial dalam dirinya. Anak usia dini memiliki keunikan dalam melakukan proses pembelajaran. Proses belajar pada anak usia dini harus disampaikan dengan tanpa adanya paksaan dan diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan bermain yang bermakna. Lestarinigrum (2021) menyatakan anak usia dini memiliki keunikan tersendiri dimana cara belajarnya harus secara menyeluruh dan kontinyu sebagai hal yang tanpa paksaan, menyenangkan serta peningkatan kualitas hidup dengan beragam potensi agar mampu menyesuaikan diri pada tingkatan berikutnya.

Anak usia dini memiliki cara belajar yang unik. Proses pembelajaran pada anak harus berlangsung tanpa paksaan serta diwujudkan melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna dalam bentuk permainan. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Lestarinigrum (2021) setiap anak pada usia dini memiliki karakteristik yang beragam, sehingga model pembelajaran perlu dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan. Pembelajaran sebaiknya juga berlangsung secara alami tanpa tekanan dengan suasana yang menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas hidup anak. Berbagai potensi yang dimiliki anak juga perlu dikembangkan agar anak mampu beradaptasi dengan baik pada tahap perkembangan selanjutnya.

Model pembelajaran yang diterapkan memegang peranan penting dalam mengembangkan perilaku prososial pada anak, terutama dalam konteks belajar. Model yang dapat diterapkan untuk mengembangkan perilaku prososial pada anak adalah model pembelajaran yang berbasis kerja sama (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif yang diterangkan oleh Santrock (dalam Sari & Maimunah, 2017) terjadi ketika anak berkolaborasi dalam kelompok kecil, saling mendukung, serta belajar secara bersama-sama guna mewujudkan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memberi anak peluang untuk berinteraksi secara aktif, berbagi ide, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui diskusi dan kolaborasi. Penjelasan tersebut sesuai yang disampaikan oleh Digama (2019) belajar kooperatif adalah proses belajar yang melibatkan orang lain untuk memperluas pengetahuan, bukan hanya secara individu. Model pembelajaran kooperatif juga mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kepercayaan diri anak. Pembelajaran dalam kelompok, menyebabkan anak belajar untuk mengandalkan satu sama lain dan berusaha memberikan yang terbaik untuk kemajuan bersama. Pembelajaran ini mengajarkan kepada anak untuk bekerja sama dalam tim, menyelesaikan masalah bersama, dan menghargai perbedaan pendapat. Model pembelajaran kooperatif tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik anak, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan prososial pada tahap yang akan datang.

Team Games Tournament (TGT) menjadi salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dapat mengembangkan perilaku prososial pada anak. Najmi et al., (2021) menyatakan TGT merupakan model pembelajaran yang menempatkan anak dalam tim dengan kemampuan berbeda-beda untuk menghadapi semua turnamen. Sejalan dengan pendapat (Fauziyah et al., 2019) yang menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan unsur permainan dan kompetisi atau turnamen, dimana anak didorong untuk bekerja sama dalam tim guna mencapai hasil terbaik. Pelaksanaan model pembelajaran TGT ini terdiri dari turnamen dan permainan yang memiliki tujuan memberikan fasilitas kepada anak untuk bersaing dalam konteks positif dengan teman yang memiliki kemampuan akademik yang setara, dengan begitu anak akan bertanggungjawab dan berperan secara aktif demi mengumpulkan poin untuk kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat didefinisikan sebagai sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan kepada kerja sama dalam kelompok serta kompetisi sehat untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan bersama untuk mengumpulkan poin terbanyak.

Penelitian yang dilakukan oleh Digama (2019) meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada perilaku prososial anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Temuan dari penelitian mengungkapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*, yang dikombinasikan dengan aktivitas bermain puzzle dalam kelompok, dapat berkontribusi dalam meningkatkan perilaku prososial anak. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang menggunakan tipe *Group Investigation*, penelitian memiliki tujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dari model pembelajaran dengan tipe *Team Games*

Tournament (TGT). Model TGT dipilih karena mengandung unsur permainan dan turnamen yang dapat menumbuhkan semangat kerja sama, membangun tanggung jawab kelompok, serta mendorong anak untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Perilaku prososial yang tertanam dalam diri anak usia dini saat ini masih belum berkembang secara optimal, sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak. Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk mengkaji dan memahami pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap perkembangan perilaku prososial pada anak berusia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK daerah Kartasura dengan subjek penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan yaitu Bulan Desember 2024. Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan menerapkan desain *pre-experimental design* dalam bentuk *One-Group Pretest-Posttest*. Penelitian melibatkan populasi dan sampel sebanyak 14 anak. Penelitian yang dilakukan untuk mengukur perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun dengan 9 indikator antara lain; 1) Anak meniru temannya atau seseorang yang berperilaku baik, seperti saling membantu ketika bermain, 2) Anak menunjukkan sikap mau menerima kekalahan, 3) Anak menunjukkan sikap kompetitif dan tetap mendukung teman dalam menyelesaikan permainan, 4) Anak saling membantu ketika melaksanakan permainan, 5) Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih, 6) Memberikan ucapan selamat kepada teman yang memenangkan permainan, 7) Anak melakukan permainan secara rukun dengan teman, 8) Anak bersedia menggunakan alat main secara bergantian, dan 9) Anak mau bersahabat atau berteman dengan temannya tanpa membedakan.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif. Uji validitas dilakukan menggunakan validitas isi atau *content validity*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan *behaviour checklist* serta validasi dari dosen ahli (*expert judgement*). *Behaviour checklist* yang digunakan menerapkan indikator yang dikembangkan dari pola perilaku yang diadaptasi dari Hurlock (1980) dan menghasilkan sejumlah 9 indikator. Skala pengukuran menggunakan skala guttman dengan ketentuan 0 = belum muncul dan 1 = sudah muncul. Uji validitas instrumen diolah dengan berbantuan SPSS 27 For Windows dengan *Product Momen Pearson Correlation*.

Pengujian validitas instrumen penelitian menggunakan dasar keputusan apabila nilai r hitung > nilai r tabel. Uji coba instrumen dilakukan pada responden sejumlah 14 anak. Uji validitas instrumen menghasilkan nilai *pearson correlation* untuk setiap indikator yang secara keseluruhan lebih besar dari r tabel, yaitu 0,497. Seluruh nilai *pearson correlation* dari setiap indikator menunjukkan hasil yang lebih besar dari r tabel sehingga dapat disimpulkan semua indikator dalam instrumen tersebut valid dan layak digunakan untuk mengukur variabel perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun.

Uji reliabilitas pada penelitian didasarkan pada nilai koefisien reliabilitas. Jika nilai koefisien lebih dari 0,6 ($> 0,6$), maka instrumen dianggap reliabel. Sebaliknya, jika nilai koefisien kurang dari 0,6 ($< 0,6$), maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan menghasilkan nilai koefisien reliabilitas *cronbach's alpha* yang diperoleh sebesar 0,923, menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari 0,6 ($> 0,6$). Dengan demikian, instrumen penelitian dapat dikategorikan sebagai reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian prasyarat diterapkan melalui uji normalitas dengan maksud untuk menentukan apakah data dalam penelitian memiliki distribusi normal atau tidak normal. Penelitian ini menerapkan uji *Shapiro-Wilk* untuk menguji normalitas data. Dasar keputusan uji normalitas yang diungkapkan oleh Sugiyono (2013) menyatakan jika nilai p kurang dari sama dengan 0,05 ($\leq 0,05$) maka data dianggap berdistribusi tidak normal, sedangkan jika nilai p lebih dari sama dengan 0,05 ($\geq 0,05$) maka data dikategorikan berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.159	14	.200*	.961	14	.733
Posttest	.265	14	.009	.798	14	.005

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil pengujian normalitas dalam penelitian ini mengungkapkan data yang diperoleh berdistribusi tidak normal yang terlihat dari uji normalitas *Shapiro Wilk* yang menunjukkan nilai p -value untuk data *pretest* adalah 0,733, sedangkan untuk data *posttest* adalah 0,005. Nilai p -value pada *posttest* kurang dari 0,05, maka data tidak memenuhi asumsi normalitas sehingga peneliti menganalisis data menggunakan metode statistik non-parametrik sebagai alternatif.

Uji *paired sample t-test* membutuhkan data dengan distribusi normal sedangkan data *posttest* pada variable perilaku prososial dalam penelitian menunjukkan data yang tidak berdistribusi normal sehingga penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon. Pemilihan Teknik didasarkan pada hasil dari pengujian normalitas yang menunjukkan p -value data *posttest* lebih kecil dari 0,05, sehingga tidak memenuhi asumsi normalitas. Pengujian dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$) untuk menganalisis pengaruh antara variable independen dan variable dependen. Kriteria pengambilan

keputusan dalam penelitian ini adalah: 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Posttest – Pretest
Z	-3.329 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Hasil uji *wilcoxon* dalam penelitian ini menunjukkan nilai p yang diperoleh sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $p < 0,05$. Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil pengujian ini mengungkapkan hipotesis *team games tournament* memiliki pengaruh terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun diterima. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan atau positif terhadap perkembangan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini mengacu pada teori Hurlock (1980) dalam mengidentifikasi pola perilaku prososial, yang mencakup aspek meniru, persaingan, kerja sama, simpati, empati, dukungan sosial, berbagi, dan perilaku akrab. Indikator perilaku prososial anak usia 4-5 tahun yang diterapkan dalam penelitian mencakup beberapa aspek penting yang mencerminkan kemampuan anak dalam berinteraksi secara positif dalam lingkungan sosialnya. Indikator tersebut meliputi : 1) Anak meniru temannya atau seseorang yang berperilaku baik, seperti saling membantu ketika bermain, 2) Anak menunjukkan sikap mau menerima kekalahan, 3) Anak menunjukkan sikap kompetitif dan tetap mendukung teman dalam menyelesaikan permainan, 4) Anak saling membantu ketika melaksanakan permainan, 5) Anak mau menghibur temannya yang sedang sedih, 6) Memberikan ucapan selamat kepada teman yang memenangkan permainan, 7) Anak melakukan permainan secara rukun dengan teman, 8) Anak bersedia menggunakan alat main secara bergantian, 9) Anak mau bersahabat atau berteman dengan temannya tanpa membedakan.

Tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) harus dilaksanakan secara sistematis agar pembelajaran berlangsung dengan optimal. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran ini disampaikan oleh Aji dan Tuasikal (2020), antara lain: 1) penyajian materi (*class presentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) turnamen (*tournament*), 5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Langkah-langkah TGT yang serupa juga di ungkapkan oleh dalam Fathurrohman (2015) yang terdiri dari beberapa tahapan utama, yaitu: 1) penyajian kelas (*class presentation*), guru menyampaikan materi dengan metode ceramah atau diskusi. Fokus utama dari tahap ini

adalah untuk memastikan anak memahami konsep sebelum mengikuti turnamen, 2) belajar dalam kelompok (*teams*), anak dibagi dalam kelompok kecil yang beragam, yang terdiri dari 5-6 anggota. Anak bekerja sama untuk memahami materi, saling membantu, dan mempersiapkan diri menghadapi turnamen, 3) turnamen permainan (*games tournament*), setiap kelompok mengikuti permainan edukatif yang dirancang untuk menguji pemahaman anak terhadap materi yang telah dipelajari, 4) penghargaan kelompok (*team recognition*), ketika turnamen telah selesai, skor kelompok dihitung, dan tim yang terbaik diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi. Menurut Al-Tabany (2014), penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mencakup empat komponen utama, yaitu presentasi guru, kerja kelompok, turnamen, dan penghargaan kelompok. 1) guru menyiapkan berbagai perlengkapan pembelajaran, seperti kartu berisi soal, lembar kerja siswa, serta alat dan bahan yang diperlukan, 2) anak dibagi ke dalam kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari lima anggota untuk bekerja sama dalam memahami materi, 3) guru menjelaskan aturan permainan yang akan dijalankan agar anak memahami mekanisme serta tujuan dari kegiatan tersebut. Langkah-langkah dalam penerapan TGT diawali dengan pembentukan kelompok belajar yang terdiri dari empat anak. Setiap kelompok dibentuk secara acak berdasarkan tingkat kemampuan, suku, dan jenis kelamin untuk menciptakan keberagaman. Selanjutnya, guru menyampaikan materi pembelajaran, kemudian anak bekerja sama dalam tim untuk memastikan seluruh anggota memahami materi dengan baik. Pada tahap akhir, setiap anak mengerjakan kuis secara individu, tanpa bantuan dari anggota tim lainnya.

Team Games Tournament (TGT) menjadi bagian dari tipe dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berbasis konstruktivisme (Muttaqien et al., 2021). Dengan diterapkannya TGT, setidaknya akan membuat anak menjadi belajar tentang bagaimana menghargai orang lain, mempererat persahabatan tanpa adanya perbedaan status, dan bertanggung jawab. Penelitian terkait dengan *Team Games Tournament* memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* yang diimplementasikan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Peningkatan perilaku prososial pada anak dapat diamati melalui perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilaksanakan. Sebelum diberikan perlakuan atau intervensi menggunakan model pembelajaran TGT, nilai rata-rata perilaku prososial anak tercatat sebesar 3,07 kemudian diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 8,21. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil yang demikian, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum penerapan TGT dan sesudah penerapan TGT yang membuktikan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap perkembangan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun dilandasi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

Pertama, dalam pelaksanaan penelitian ini, diperlukan koordinasi yang baik dengan guru agar kegiatan dapat berjalan secara optimal. Koordinasi mencakup penjelasan mengenai teknis pelaksanaan penelitian sehingga prosesnya dapat terlaksana dengan lancar dan baik. Sejalan dengan yang disampaikan Hairunisa & Abdurahman (2024) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan sebuah tipe model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan anak untuk berpartisipasi dalam kerja tim yang terorganisir dalam kelompok-kelompok kecil. Model ini diterapkan dengan cara guru terlebih dahulu menyampaikan materi yang telah disiapkan, kemudian mengadakan kompetisi antar kelompok melalui permainan yang menarik, interaktif, serta menyenangkan bagi anak usia dini. Model ini bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan. Penerapan model pembelajaran TGT yang tepat dapat membantu mengembangkan perilaku prososial anak sebab permainan yang bervariasi membuat anak terlibat secara aktif dan merasa antusias selama kegiatan berlangsung.

Kedua, perilaku sosial menjadi aspek penting dalam kehidupan sosial anak yang memungkinkan untuk berinteraksi dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Melalui penerapan pembelajaran TGT, anak yang sebelumnya kurang termotivasi untuk bekerja sama mulai menunjukkan sikap yang lebih kooperatif dalam mencapai tujuan bersama, yaitu menyelesaikan permainan dengan baik dan cepat. Model pembelajaran ini juga mendorong anak untuk menjadi aktif serta memiliki semangat yang tinggi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rakhman & Khalif Alam (2022) yang mengungkapkan motivasi belajar anak meningkat karena adanya unsur persaingan positif dalam TGT, yang mendorong anak untuk berusaha menjadi tim terbaik. Dengan demikian, maka kemampuan kerja sama anak berkembang menjadi lebih baik.

Ketiga, pengimplementasian dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan meningkatkan perilaku prososial pada anak. Kegiatan dalam model pembelajaran ini dirancang dengan scenario yang menyenangkan, menenangkan, serta menuntut kerja sama dan kekompakan antar anggota kelompok guna menciptakan persaingan yang sehat dan positif. Model ini tidak hanya melatih anak dalam menyelesaikan tugas bersama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebersamaan, seperti membantu satu sama lain. Pendapat (Lindung et al., 2024) menyatakan dalam sistem kerja kelompok, setiap anggota tidak hanya menjalankan perannya masing-masing, tetapi juga diajarkan untuk memberikan pertolongan atau membantu orang lain yang membutuhkan. Beberapa permainan kelompok yang diterapkan dalam penelitian meliputi: 1) permainan puzzle berkelompok, dimana anak secara bersama-sama Menyusun puzzle yang terdiri dari Sembilan keping dengan tema hewan berkaki empat. 2) permainan *memory card*, yang mengharuskan anak untuk mencari pasangan kartu bergambar yang sama. 3) permainan menyusun menara dengan balok, yang menuntut anak untuk bekerja sama membangun menara setinggi mungkin dalam waktu yang ditentukan. Permainan ini memerlukan fokus tinggi serta kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Ketiga permainan tersebut dirancang dalam bentuk perlombaan atau turnamen, kelompok yang mampu menyelesaikan tantangan dengan cepat akan keluar sebagai pemenang dan memperoleh *reward*.

Pemberian *reward* dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berperan dalam menumbuhkan sikap simpati, empati, serta kemampuan anak dalam menerima kekalahan. Setelah pemenang diumumkan, peneliti memberikan *reward*

kepada kelompok yang berhasil menang. *Reward* ini hanya diberikan kepada pemenang, sehingga anak yang belum berhasil menang mulai belajar menerima kekalahan dengan lebih baik. Awal pelaksanaan *pretest* menunjukkan beberapa anak menampakkan rasa kecewa dan masih belum mampu untuk menerima kekalahan, bahkan enggan memberikan apresiasi kepada teman yang menang dengan mengucapkan selamat. Terdapat pula anak yang belum menunjukkan kepedulian dengan menghibur teman yang merasa sedih atau sikap empati. Pelaksanaan TGT dirancang untuk mendorong interaksi sosial antar anak melalui permainan berkelompok. Anak belajar bekerja sama, saling membantu, serta mengembangkan rasa simpati dan empati kepada teman. Pendapat dari (Lopo, 2023) menyatakan pemberian hadiah atau *reward* perlu diiringi dengan penjelasan mengenai perilaku apa yang layak mendapatkan *reward*. Anak yang menunjukkan perubahan perilaku yang positif yang akan menerima *reward*, sehingga dapat memotivasi anak lainnya untuk berusaha meningkatkan perilaku anak menjadi lebih baik. Pemberian *reward* membuat anak mulai menunjukkan sikap peduli, seperti menolong, membujuk teman yang sedih, serta memahami perasaan orang lain. Melalui proses pembelajaran yang konsisten yaitu pada pelaksanaan *posttest*, perilaku prososial anak terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Pernyataan tersebut selaras dengan yang disampaikan (Miranda et al., 2021) *reward* dapat menjadi sarana yang menyenangkan serta memotivasi anak dalam belajar. Penghargaan yang diberikan mampu memicu semangat belajar anak dan mendorong perubahan perilaku yang lebih positif.

Penerapan *Team Games Tournament* dalam pembelajaran dapat dikatakan inovatif dan efektif dalam merangsang perkembangan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut disebabkan oleh pendekatan berbasis permainan kelompok yang memungkinkan anak untuk berinteraksi lebih intens dengan temannya. TGT menawarkan beragam variasi permainan yang menarik dan menantang, sehingga sangat sesuai dengan dunia anak yang penuh dengan eksplorasi dan aktivitas bermain. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Astini et al., 2021) mengungkapkan anak sangat antusias ketika mengikuti pembelajaran dengan TGT. Anak terlihat bersemangat dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan guna memperoleh *reward*.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang signifikan dan positif terhadap perkembangan perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Pengaruh dari model pembelajaran TGT terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* yang semula 3,07, mengalami peningkatan mencapai 8,21 pada pelaksanaan *posttest*. uji signifikansi juga menghasilkan nilai 0,001, yang kurang dari 0,05, sehingga membuktikan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Hasil menunjukkan model pembelajaran TGT berkontribusi secara efektif untuk mengembangkan perilaku prososial anak, seperti kerja sama, rasa empati, dan sikap peduli terhadap teman sebaya. Perubahan perilaku anak terlihat setelah diberikan *treatment*, anak mulai menunjukkan sikap sosial yang lebih baik. Anak yang sebelumnya kurang terbiasa bekerja sama mulai menunjukkan keterampilan dalam berkolaborasi, memiliki rasa simpati, empati, serta lebih terbuka dalam membantu teman. Anak juga belajar untuk memahami pentingnya bekerja sama dalam tim, berbagi peran, serta menghargai kemenangan dan kekalahan dengan sikap yang sportif. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* juga memberikan motivasi kepada para pendidik dalam menciptakan model

pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Suasana pembelajaran yang dikemas dengan menyenangkan membuat anak akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas belajar yang dirancang. Minat anak dalam belajar meningkat karena proses pembelajaran terasa seperti permainan yang seru dan menantang sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran serta anak memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan sosial yang berperan penting dalam kehidupan keseharian. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan terdapat pengaruh *Team Games Tournament* terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun. Melalui TGT, guru juga dapat terus mengeksplorasi atau mengembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif untuk membangun suasana belajar yang efisien dan efektif, menggembirakan, menarik, serta mendukung perkembangan karakter anak. Tujuan pembelajaran akan tercapai dalam membentuk pribadi anak yang lebih sosial, peduli, dan mampu bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat.

SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku prososial anak secara signifikan. Pengaruh dari model pembelajaran TGT terlihat dari peningkatan rata-rata nilai *pretest* yang semula 3,07, mengalami peningkatan mencapai 8,21 pada pelaksanaan *posttest*. uji signifikansi juga menghasilkan nilai 0,001, yang kurang dari 0,05, sehingga membuktikan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan model TGT sehingga model pembelajaran TGT berkontribusi secara efektif untuk mengembangkan perilaku prososial anak, seperti kerja sama, rasa empati, dan sikap peduli terhadap teman sebaya. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan terdapat pengaruh *Team Games Tournament* terhadap perilaku prososial pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, F. W., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepakbola Dengan Pendekatan Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Siswa. *JPOK, Universitas Negeri Surabaya*, 8(3), 17-28.
- Al-Tabany, T. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integrasi/KTI). Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.
- Anita Rakhman, S. K. A. (2022). Metode Bermain Kooperatif Dalam Meningkatkan Antusias Belajar Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19. *Abdimas Siliwangi*, 5(1), 54-61.
- Annisa, D., & Djasas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42-51.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., Nurhasanah, N., & Apriani, M. (2021). Penerapan Metode Tegtatur (Teams-Games-Tournament) untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(2), 265-271.

- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121-129.
- Azwar, S. (2015). Metode Penelitian. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Beaty, J.J. (2013). Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana.
- Digama, E. (2019). Pengaruh Strategi Belajar Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbantuan Permainan Puzzle Berkelompok Terhadap Perilaku Prosocial Anak dengan Teman Sebaya di TK Negeri Pembina Kab. Tanah Datar.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196-210.
- Fitria, F., Utomo, H. B., & Dwiyanti, L. (2020). Pembentukan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 123-132.
- Haryani, R. I., Dimyanti, & Fauziah, P. Y. (2022). Peranan Pengasuhan Kakek dan Nenek terhadap. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 173-181.
- Hurlock, E. B. (1978). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Jilid1 (Edisi Keenam). Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1980). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai (Edisi Pertama)*. Prenada Media.
- Lestarinigrum, A., Wijaya, I. P., Iswaningtyas, V., & Lailiyah, N. (2020). Implementasi Kolaborasi Guru Dan Orang Tua dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Covid-19.
- Lopo, R. J. K. (2023). Dampak Pemberian Hadiah Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelompok B Di PAUD Laismanekat Nasipanaf Kupang. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(1), 242-247.
- Lusi Lusiana, R., Kusumastuti, N., & Tanto, O. D. (2024). Peningkatkan Perilaku Prosocial melalui Media *Magic Tree* pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 12(1), 69-78.
- Mayangsari, D., Sari, E. D. N., & Munaila, N. (2017). Peningkatan Perilaku Prosocial pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Outbond Fun Estafet di Tk PGRI Langkap Burneh Bangkalan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 115-132.
- Miranda, R., Hasani, S., & Kustanti, R. (2021). Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Di Kb Ar-Rozzaaq Kp. Bojongbenteng Pagerageung Tasikmalaya. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 32-47.

- Muttaqien, A. R., Suprijono, A., Purnomo, N. H., & AP, D. B. R. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432-437.
- Najmi, N., Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (2021). The Effect Of Cooperative Learning Model Type Of Teams Games Tournament (TGT) On Students' Learning Achievement. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Parapat, A. (2020). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini: Upaya Menumbuhkan Perilaku Prososial*. Edu Publisher.
- Salsabila, N., Senditia, A. A., Nurkhoeriah, S., & Dzulqadri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 460-470.
- Sari, N. T. I., & Maimunah, S. (2017). Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Round Robin terhadap prestasi mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SMA. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 25-32.
- Senturk, E. (2021). Permasalahan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (TK) Sekolah Internasional: Studi Kasus Anak Didik Warga Negara Asing (WNA) (*Bachelor's thesis, emine*).
- Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Hasibuan, L. P. L. (2023). Perbedaan perilaku prososial anak usia dini ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3618-3626.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.