

**PENGEMBANGAN PERMAINAN UNTUK  
MENINGKATKAN KETRAMPILAN KERJASAMA PADA  
ANAK USIA DINI**

\*Pravissi Shanti,

\*Farah Farida Tantiani

\*Ike Dwiastuti

\*) Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Malang

**Abstrak:** *Pengembangan permainan untuk meningkatkan ketrampilan kerjasama pada anak usia dini dimaksudkan agar anak-anak dapat bekerjasama mengingat saat ini lebih banyak kegiatan yang bersifat kompetisi. Pengembangan permainan ini menggunakan dua jenis permainan yang diberi judul “Kura-kura Raksasa” dan “Bola Menari” yang dilakukan pada 93 anak usia 5-6 tahun di kelas TK B, TK Pembina Malang. Permainan ini menggunakan alat-alat sederhana yang biasa ditemukan sehari-hari seperti selimut dan bola pantai. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa anak-anak dapat menampilkan rata-rata 3 sampai 4 indikator perilaku kerjasama ketika memainkan permainan tersebut. Selain itu, terdapat juga peningkatan indikator kerjasama dari permainan pertama ke permainan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan sederhana seperti bermain kura-kura raksasa dan bola menari, anak-anak dapat mengembangkan nilai kerjasama.*

**Kata-kata kunci :** *permainan, kerjasama, ketrampilan, anak usia dini*

Nilai kerjasama menjadi semakin penting karena berdasarkan pemberitaan beberapa tahun terakhir, nilai-nilai kerjasama semakin terkikis, tergantikan oleh banyaknya perselisihan dan perpecahan di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya perpecahan, seperti peristiwa di

Poso atau perselisihan akibat tidak diterimanya hasil Pilkada. Hal ini juga merambat pada pertikaian antar pelajar dalam bentuk yang populer dikenal tawuran. Tawuran ini semakin memprihatinkan karena menurut berita makin muda pula usia peserta tawuran,

seperti kasus tawuran antara SDN 12 dan SDN 07 Serdang Jakarta Pusat pada bulan Desember 2012. Tawuran tersebut melibatkan 15 siswa (Ridwansyah, 2015),

Dengan pemberitaan tawuran yang makin muda usia pesertanya serta kesadaran bahwa nilai kerjasama tidak begitu saja hadir, maka dianggap cukup penting untuk mulai mempromosikan nilai kerjasama ini sedini mungkin. Anak-anak yang mulai mengenal interaksi sosial seperti anak-anak yang duduk di bangku prasekolah atau taman kanak-kanak dianggap usia yang pas untuk mulai mengenalkan nilai kerjasama ini. Berdasarkan teori perkembangan bermain menurut Parten (1932, dalam Tedjasaputra, 2001) anak-anak mulai mengenal kerjasama pada saat berusia kurang lebih 5 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada pada tahap *cooperative play* atau bermain bersama yang ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai suatu tujuan bersama. Menurut Tedjakusuma (2001), perkembangan kerjasama ini sangat tergantung pada latar belakang orangtua. Bila orangtua kurang memberi kesempatan bagi anak-anaknya untuk bergaul dengan oranglain, bisa saja *cooperative play* ini tidak terlaksana

sehingga ketrampilan kerjasama pun jadi tidak terlatih.

Anak-anak yang berada di usia pra sekolah menggunakan waktu mereka untuk bermain. Dengan bermain, anak-anak belajar banyak nilai-nilai penting, seperti melatih kemampuan strategi berpikir, berkomunikasi dengan orang lain, berkompetisi namun juga anak-anak belajar untuk bekerjasama. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah melalui permainan yang bersifat *cooperative play* dapat menampilkan ketrampilan dan nilai kerjasama anak usia 5-6 tahun?

## **PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI**

UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 16 menyatakan bahwa, “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut” (Kemendiknas, Lembar UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Berdasarkan UU ini, dapat diketahui bahwa anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun.

Sedangkan menurut bahasan Psikologi Perkembangan, istilah anak usia dini biasa diterjemahkan sebagai “early childhood”, sehingga terdapat perbedaan yang cukup signifikan terkait rentang usia, karena menurut Papalia (2010), *early childhood* didefinisikan sebagai anak yang berada pada rentang usia 3 hingga 6 tahun, yang dikenal dengan masa pra sekolah, dimana masa ini merupakan masa transisi dari masa bayi (di bawah 2 tahun), menuju masa kanak-kanak.

Terlepas dari perbedaan mengenai rentang usia, pada dasarnya semua ahli sepakat bahwa anak usia dini adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dalam aspek fisik, motorik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan kemampuan komunikasi (Papalia, 2010).

## **KERJASAMA**

Para peneliti menemukan bahwa nilai-nilai sosial seperti saling menyayangi, empati, sikap saling menolong, murah hati, saling berbagi dan toleransi mulai berkembang pada anak usia dini. Nilai-nilai sosial ini merupakan bagian dari perilaku prososial yang penting bagi perkembangan sosial emosional anak. Salah satu bentuk perilaku prososial yang dapat dikembangkan pada

anak usia dini adalah kemampuan kerjasama.

Kerjasama adalah kemampuan bekerja bersama orang lain untuk mencapai tujuan yang sama (Essa, 1996). Dalam mempromosikan kerjasama pada anak usia dini, sebaiknya pada program pendidikan anak prasekolah tidak melibatkan kegiatan-kegiatan kompetisi, seperti permainan yang mana ada anak yang keluar sebagai pemenang dan ada anak yang kalah dalam permainan tersebut. Hal ini justru menyebabkan timbulnya perasaan tertolak, marah, gagal dan kurangnya kepercayaan diri pada anak.

Kegiatan yang dapat disebut sebagai kerjasama adalah kegiatan yang melibatkan dua orang atau lebih, yang mana mereka berbagi tujuan yang sama, berbagi pemikiran dan peralatan atau fasilitas, melibatkan adanya negosiasi dan adanya koordinasi untuk mencapai tujuan tersebut (Goffin, dalam Essa, 1996).

## **TEORI BERMAIN**

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, sosial, moral dan emosional (Moenandar, 1995). Mildred Parten, salah seorang ahli dalam bidang psikologi anak, menyoroti

kegiatan bermain sebagai salah satu sarana sosialisasi dan sebagai bentuk kegiatan untuk melihat perkembangan interaksi sosial pada anak. Parten mengemukakan bahwa anak melalui beberapa tahapan perkembangan terkait dengan interaksi sosialnya dengan orang lain, yaitu :

### **1. Unoccupied Play**

Anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati yang ada disekitarnya yang menarik perhatian anak.

### **2. Solitary Play**

Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak lain di sekitarnya  
→ egosentris

### **3. Onlooker Play**

Kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

### **4. Parallel Play**

Tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama tetapi bila diperhatikan tidak ada interaksi diantara mereka.

### **5. Associative Play**

Ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar mainan, akan tetapi bila diamati anak tidak terlibat dalam kerjasama.

### **6. Cooperative Play**

Menurut Essa (1996) *cooperative play* ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, saling berbagi ide dan peralatan permainan, adanya negosiasi untuk mencapai satu tujuan bersama. Hal ini diharapkan akan mampu mempromosikan ketrampilan kerjasama dikalangan anak-anak, yaitu kekuatan yang akan menyatukan manusia bekerjasama untuk mencapai tujuan yang sama. Rasionalisasi dari pentingnya *cooperative games* adalah untuk meningkatkan kualitas hidup

manusia pada intinya, memperkenalkan nilai perdamaian dan harmoni serta menurunkan agresivitas.

## **PERMAINAN KERJASAMA PADA ANAK USIA DINI**

Dengan memperhatikan definisi *cooperative play* yang sudah diutarakan, ada beberapa jenis permainan untuk mempromosikan kerjasama yang akan digunakan dalam penelitian ini (Essa, 1996), yaitu:

### *1. Kura-kura Raksasa (Big Turtle)*

Pada permainan ini, tujuh hingga delapan anak jongkok bersama di bawah selimut besar seperti rumah kura-kura. Kelompok ini akan berusaha berputar di ruang kelasnya tanpa menjatuhkan selimut tersebut.

### *2. Bola Menari (Beach Ball Balance)*

Pada permainan ini, ada kelompok yang terdiri dari tiga hingga empat anak yang mencoba menjaga agar bola besar diantara mereka tidak akan terjatuh tanpa memegang bola dengan tangannya.

Dengan melakukan kegiatan-kegiatan seperti yang dimaksud di atas, diharapkan

dapat dilihat tampil atau tidaknya ketrampilan bekerjasama pada anak-anak usia 5-6 tahun.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen *one-group posttest design*, yakni dengan menggunakan satu kelompok sampel yang diberi perlakuan namun tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Kelompok sampel yang digunakan adalah anak yang berusia 5-6 tahun atau berada di tingkat pendidikan TK-B. Dalam penelitian ini, peneliti merencanakan untuk menggunakan dua macam instrumen penelitian, yaitu Modul Observasi Perilaku Kerjasama yang digunakan sebagai data primer, dan alat permainan yang memuat nilai-nilai kerjasama. Modul observasi dibuat sedemikian rupa sehingga terstandar untuk digunakan oleh guru dan peneliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gambaran subjek penelitian terdiri dari 36 laki-laki dan 57 perempuan dengan usia antara 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 hari di minggu keempat bulan November 2013 bertempat di

kelas TK-B, TK Pembina. Kegiatan pelaksanaan penelitian untuk tiap kelas adalah sebagai berikut:

1. Peneliti dan observer melakukan persiapan-persiapan serta meminta ijin kepada guru kelas untuk memulai penelitian.
2. Guru kelas memperkenalkan peneliti dan para observer kepada para siswa.
3. Tahap awal, peneliti memberi nametag kepada para siswa dan membentuk 4 kelompok besar. Kelompok tersebut diacak sehingga jumlah siswa laki-laki dan perempuan terbagi rata.
4. Permainan pertama adalah permainan kura-kura raksasa. Pada permainan ini, anak-anak dibagi menjadi 4 kelompok, tiap kelompok anak terdiri dari 7-8 anak dengan masing-masing kelompok mendapatkan perlengkapan yang ada.
5. Guru membacakan instruksi permainan kura-kura raksasa. Selanjutnya anak-

anak mulai melakukan permainan kura-kura raksasa dengan menutupi badan mereka dengan selimut lalu berjalan berputar ruangan dengan tidak menabrak teman-temannya baik di dalam kelompoknya maupun antara kelompok lainnya. Anak-anak melakukan permainan ini sampai satu lagu selesai diputar.

6. Setelah permainan kura-kura raksasa, fasilitator meminta anak-anak untuk menggambarkan perasaannya sambil beristirahat kurang lebih 5 menit.
7. Setelah 5 menit, fasilitator akan membentuk kembali kelompok-kelompok kecil sejumlah 3-4 anak. Pada tiap kelompok dibagikan bola. Setelah semua kelompok mendapatkan bola, fasilitator membacakan instruksi untuk kelompok anak berputar ruangan dengan diiringi lagu dengan tujuan tiap kelompok dapat

berputar ruangan tanpa menjatuhkan bola. Permainan ini dilakukan selama 1 lagu selesai diputar.

8. Setelah selesai, anak-anak diminta untuk merapikan kembali peralatannya lalu dibagikan bingkisan terimakasih.

Hasil observasi permainan kura-kura raksasa adalah di tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
permainan kura kura	93	0	6	3.96	1.503
Valid N (listwise)	93				

Hasil observasi permainan bola menari adalah sebagai berikut:

Tabel 2

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
permainan bola pantai	93	0	6	4.10	1.533
Valid N (listwise)	93				

Sedangkan hasil observasi dari dua permainan yaitu bola menari dan kura-kura raksasa di tabel sebagai berikut:

Tabel 3

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
kerjasama	93	2	12	7.97	2.521
Valid N (listwise)	93				

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa melalui permainan Kura-kura raksasa, partisipan dapat menampilkan rata-rata tiga indikator kerjasama.

Sedangkan dari permainan bola menari, partisipan dapat menampilkan rata-rata 4 indikator kerjasama. Sedangkan jika dilihat dari dua permainan yang dimainkan, dari maksimum nilai 12, rata-rata nilai yang dihasilkan adalah 7. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang dirancang untuk menampilkan kerjasama ini, yaitu permainan Kura-kura Raksasa dan Bola Menari, dapat menampilkan perilaku kerjasama di kalangan anak-anak usia dini.

Anak-anak usia 5-6 tahun memang menurut tahapan perkembangan Parten (dalam Tedjasaputra, 2001) sedang dalam tahap bermain kerjasama atau *cooperative play*. Namun menurut Tedjasaputra (2001) dinyatakan bahwa untuk dapat menampilkan kerjasama perlu ada stimulus dari lingkungannya karena jika tidak akan sulit ditampilkan. Dari penelitian, hal ini memang terlihat bahwa pada awalnya anak-anak masih berusaha untuk mengalahkan teman lainnya, tetapi setelah permainan kedua, anak-anak sudah mulai mampu saling mengingatkan teman-temannya dan mulai dapat bernegosiasi untuk mencapai tujuan bersama.

Dilihat dari hasil-hasil tersebut, diketahui bahwa tujuan permainan untuk menampilkan perilaku kerjasama dapat terlihat dari tampilnya kurang lebih tiga

hingga empat indikator kerjasama. Anak-anak tidak hanya mampu mendengarkan instruksi yang diberikan tetapi juga mampu mengingatkan teman-teman lainnya ketika tidak saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.

Banyak hal yang masih harus dilakukan dalam program pengembangan permainan untuk meningkatkan ketrampilan kerjasama pada anak usia dini. Selain karena partisipan yang jumlahnya sedikit, juga karena terbatasnya waktu yang tersedia untuk menjalankan program permainan ini. Penelitian ini juga belum mengontrol adanya sejarah awal ketrampilan kerjasama yang dimiliki anak-anak karena desain penelitiannya adalah penelitian eksperimen yang sifatnya hanya melihat efek setelah perlakuan, tidak diketahui perbedaan perlakuan antara sebelum diberikan permainan dan sesudah permainan. Hal ini merupakan kelemahan dari desain *one-group post test only* (Seniati dkk, 2010).

Permainan yang diberikan hanya dalam jangka waktu sekali pertemuan untuk tiap kelas, tentu saja waktu yang singkat belum mampu menggambarkan dengan baik efektivitas permainan dalam meningkatkan ketrampilan kerjasama pada anak usia dini. Namun dari hasil observasi tampak peningkatan tampilnya indikator



kerjasama dari permainan pertama (kura-kura raksasa) ke permainan kedua (bola menari). Hal ini jika dilanjutkan mungkin akan makin memperkuat ketrampilan bekerjasama dalam keseharian anak-anak usia 5-6 tahun ini.

Pengambilan data awal ini hanya dilakukan oleh fasilitator, hal ini tentu kurang mampu menggambarkan kondisi anak secara menyeluruh, karena guru yang sehari-hari berhadapan dengan anak. Modul penelitian memang hendak diberikan pada guru untuk nantinya dikembangkan menjadi kegiatan permainan pada anak-anak usia dini. Sehingga pada penelitian ini, hendak dilihat terlebih dahulu kemampuan permainannya untuk menampilkan sikap kerjasama pada anak usia 5-6 tahun.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah bahwa memang permainan yang bersifat *cooperative play* dapat menampilkan indikator kerjasama di kalangan anak-anak usia dini, khususnya pada penelitian ini adalah pada anak-anak usia 5-6 tahun.

## **SARAN**

Untuk Pengajar anak usia dini pengembangan alat permainan yang sifatnya sederhana seperti kura-kura raksasa dan bola menari tampaknya cukup mampu menampilkan indikator bekerjasama pada anak-anak. Anak-anak dapat saling mengingatkan satu dengan yang lainnya saat sedang melakukan permainan. Diharapkan kegiatan-kegiatan ini lebih sering diadakan di sekolah sehingga dapat menjadi alternatif selain kegiatan yang sifatnya kompetisi. Hal ini juga akan berguna untuk melatih ketrampilan berbagi pada anak-anak yang dominan di kelas serta untuk memotivasi anak-anak yang pasif untuk lebih berani. Sifat kegiatan ini tidak menggunakan penilaian sehingga diharapkan dapat lebih menarik untuk anak-anak.

Untuk Penelitian selanjutnya, penelitian ini masih merupakan tahap awal, sehingga baru melihat tampil tidaknya indikator kerjasama dari permainan yang dilakukan. Disarankan untuk penelitian selanjutnya melibatkan guru sebagai fasilitator juga sebagai pengamat agar data dapat lebih menyeluruh. Waktu

pemberian permainan juga diharapkan dapat lebih diperpanjang sehingga keberlangsungan penanaman nilai kerjasama di kalangan anak-anak usia dini ini tetap terjaga. Selain itu, gunakan juga subjek yang lebih banyak sehingga dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok yang mendapatkan permainan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan permainan. Pengambilan data juga disarankan untuk dilakukan sebelum pemberian perlakuan yaitu permainan, selain setelah melaksanakan permainan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Essa, Eva. 1996. *Introduction to Early Childhood Education 2nd-ed.* United State of America: Delmar Publishers
- Ningtyas, Dhita Paranita. *Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan "Estafet Keluarga Ikan" Pada Anak Kelompok B di PAUD Permata Bunda Blitar.* <http://library.um.ac.id/free-contents/download/pub/pub.php/53820.pdf>. (di akses tanggal 2 September 2013)
- Papalia, Olds, & Feldman. 2010. *Human Development.* New York : McGraw-Hill
- Ridwansyah. (2012, Desember 12). *Tawuran, Siswa SD dibawa ke Koramil.* e-paper: <http://metro.sindonews.com/read/696962/31/tawuran-siswa-sd-dibawa-ke-koramil-1355316252>. diunduh 2 September 2013
- Sakti, Galih. *Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Bola Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita II Pecuk Patianrowo.* <http://ejournal.unesa.ac.id/article/6352/19/article.pdf>. (di akses tanggal 2 September 2013)
- Seniati, Liche, Yulianto, dan Setiyadi. 2008. *Psikologi Eksperimen.* Jakarta: Indeks
- Seriati, Ni Nyoman & Hayati, Nur. *Permainan Tradisiional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.* <http://staf.uny.ac.id/site/default/files/artikel>. (di akses tanggal 2 September 2013)
- Tedjasaputra, M.S. (2001) *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo

Utama, Bandi. *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini.*  
<http://staf.uny.ac.id/site/default/files/penelitian>. (di akses tanggal 2 September 2013)