

Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle

Aji Nur Shofiah¹

shofieathaleta@gmail.com

Fauzi²

fauzi@uinsaizu.ac.id

^{1,2} Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto

Received: December 12th 2022

Accepted: January 19th 2023

Published: January 31th 2023

Abstrak: *Egosentris sifat alamiah anak yang perlu di arahkan agar mereka dapat mengembangkan pemahaman terhadap pendapat orang lain dan memiliki kemampuan untuk bekerjasama. Anak yang memiliki kemampuan bekerjasama akan mudah bersosialisasi dengan temannya. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini melalui kegiatan fun game circle. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas B semester satu di RA Muslimat NU Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Sumber data yang digunakan adalah purposif sampling diantaranya terdiri dari kepala sekolah, guru kelas dan guru pembimbing. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data (data reduction), penyajian data (data display) penarikan kesimpulan (conclusion drawing). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan Fun Games Circle dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Karena dalam Fun games circle itu anak-anak dikondisikan untuk menaati aturan-aturan, memecahkan masalah bersama temannya, dan terdapat masalah yang harus diselesaikan bersama. Kondisi tersebut yang membuat anak terbiasa untuk bekerjasama. Kemudian fun games circle membuat anak mau bergabung dengan temannya, anak antusias mengikuti games, anak mau bermain saat istirahat, anak mau berbagi dengan teman, anak membantu dan mendorong anak lain untuk mengikuti games, anak merespon baik jika ada yang menawarkan bantuan, anak terlibat aktif dalam kegiatan games, mengucapkan terimakasih ketika dibantu teman, anak mampu mengatur strategi untuk menyelesaikan kegiatan, anak membagi tugas dalam kegiatan.*

Kata Kunci: *Anak usia dini; fun games circle; kerjasama.*

How to cite this article:

Shofiah, A.N., & Fauzi.(2023). Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Fun Games Circle. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 207-218.
doi:<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.207-218>

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan pesat (golden age). Karakteristik anak usia dini diantaranya yaitu egosentris, mau menang sendiri dan hanya mengikuti keinginannya sendiri dan tidak mau mendengarkan orang lain, hanya memandang dari sudut pandangnya sendiri (Candra et al., 2017). Egosentris merupakan sifat alamiah anak yang harus diarahkan agar dapat memahami pendapat orang lain dan mau bekerjasama. Anak yang mempunyai kemampuan kerjasama akan dengan mudah bergaul dengan temannya.

Sebagai seorang pendidik tentunya harus mampu mengembangkan kemampuan kerjasama dan adaptasi anak. Pendidik juga harus mampu menerapkan metode yang tepat untuk dapat mengoptimalkan kemampuan kerjasama anak. Ikhtiar guru dalam membiasakan kerjasama pada anak melalui kegiatan bermain sangatlah penting. Kerjasama tidak dapat dibangun secara instan tapi butuh proses pembelajaran berkesinambungan (Widayati, 2009). Melalui permainan dan kombinasi alam terbuka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga muncul komunikasi, interaksi dan Kerjasama antar anak usia dini. hal tersebut jika dilakukan terus menerus akan dengan sendirinya membangun pola kerjasama anak usia dini (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Kerjasama adalah keinginan saling mendekati karena mempunyai cita-cita atau tujuan dan kepentingan bersama (Abidah & Dewi, 2019), kerjasama juga diartikan sebagai aktifitas dua anak atau lebih yang didalamnya mendorong anak untuk dapat menghargai orang lain (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Mengacu pada definisi diatas keterampilan kerjasama adalah kemampuan saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.

Penelitian ini lebih difokuskan pada stimulus kemampuan kerjasama anak di usia dini kelas B rentang usia 5-6 tahun di Raudlotul Athfal Muslimat NU Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas melalui fun games circle. Pembelajaran metode “fun games circle” merupakan pembelajaran yang berorientasi pada permainan (learning by games) yang mengajarkan kerjasama, percaya diri, semangat dan koordinasi tubuh (Fadlillah & Wiyani, 2003). Penelitian ini dilatarbelakangi anak sering bermain sendiri, berebut mainan, belum mau berbagi dengan temannya dan duduk diam tidak mau bermain dengan temannya.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Asteria, Aloysius Mering, Muhamad Ali dengan judul “Peningkatan Kerjasama Anak dalam Bermain dengan Metode Kelompok. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Johnson 1993 (Isjoni, 2013) yang menyebutkan bahwa “Kerjasama akan memunculkan kemampuan akademik, berfikir kritis, melatih anak untuk beradaptasi dari egosentris menuju sikap kooperatif.

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini penulis mencoba mengembangkan kerjasama anak melalui bermacam-macam permainan dengan cara melingkar. Yang melatarbelakangi penulis mengangkat hal tersebut adalah ketika anak tertarik pada suatu kegiatan atau permainan diharapkan dia akan berusaha maksimal untuk bisa menang agar bisa diterima di kelompoknya. Ketika anak mempunyai rasa ingin diterima dengan baik oleh kelompoknya anak akan berusaha membentuk hubungan persahabatan, mencari berbagai informasi, belajar sopan santun serta mengurangi perilaku yang kurang baik serta menghargai orang lain (Mafra, 2015).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian yang sekaligus berperan sebagai guru di sekolah tersebut secara holistic dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian dilakukan di lapangan dengan objek penelitian RA Muslimat NU Kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas. Sumber data yang digunakan adalah purposif sampling diantaranya kepala sekolah, guru kelas dan guru pembimbing. Metode yang digunakan yaitu wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data (data reduction) dari penyajian data (data display) penarikan kesimpulan (conclusion drawing) (Kunandar, 2008). Reduksi data dalam penelitian anak usia dini mengacu pada proses mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis informasi yang diperoleh dari partisipan penelitian yang berusia dini untuk menghasilkan temuan yang relevan dan bermakna. Reduksi data dilakukan untuk

menyederhanakan kompleksitas informasi yang terkandung dalam data yang dikumpulkan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang muncul dari data tersebut. Adapun penyajian data dalam penelitian ini menggunakan diagram agar mudah di pahami untuk kemudian ditarik menjadi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Satu bagian penting dari pengembangan sosial emosional adalah kemampuan kerjasama (Abidah & Dewi, 2019). Banyak penelitian yang menyatakan bahwa hal yang berperan penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang baik pada anak usia dini adalah kemampuan kerjasama. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada psikologis anak dimasa yang akan datang. Kemampuan kerjasama juga harus diarahkan agar dapat digunakan dengan baik sehingga anak mampu menyesuaikan diri dalam hal akademik maupun bidang lain yang berhubungan dengan kehidupan sosial. Kemampuan kerjasama anak mulai muncul dan berkembang saat usia pra sekolah (4-5) tahun. Menurut (Putri & Zulminiati, 2020) dalam Bermain dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini dinyatakan bahwa perkembangan dan peralihan kegiatan sosial pada usia 3-4 tahun persentasinya sekitar 37% kemudian meningkat menjadi 43% pada usia 4-5 tahun.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pada usia 4-5 tahun anak seharusnya sudah mengenal berbagai bentuk interaksi sosial dan berbagai bentuk permainan yang memuat unsur kerjasama. Dalam standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini kemampuan kerjasama juga menjadi salah satu tolok ukur dalam perkembangan sosial emosional anak.

Hurlock menjelaskan bahwa kerjasama adalah pola perilaku dalam situasi sosial masa kanak-kanak. Anak usia prasekolah sudah mulai menunjukkan perilaku sosial yang mengarah pada kegiatan bekerjasama. Hal ini terlihat dari cara anak berkomunikasi dan perkembangan tahapan dari bermain ke bermain kelompok. Anak-anak usia prasekolah tampaknya mulai berkomunikasi satu sama lain, memilih teman untuk bermain dan mengurangi perilaku agresif (Gunawan & Nurmawan, 2010).

Kemampuan kerjasama memiliki keunggulan dalam menyelesaikan kegiatan lebih cepat dengan tingkat keberhasilan yang tinggi (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Kemampuan kerjasama juga sangat penting untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Nur Asma dalam buku Model Pembelajaran Kooperatif, kemampuan kerjasama pada masa kanak-kanak dapat menumbuhkan rasa persatuan, melatih anak untuk terbiasa berkomunikasi secara kelompok (Farhurohman, 2017).

Piaget juga mengatakan bahwa anak yang bekerjasama akan memicu konflik sosial yang menciptakan ketidakseimbangan kognitif yang nantinya akan memicu pengambilan keputusan dan perkembangan kognitif mereka. Dalam kegiatan kerjasama ini anak-anak secara tidak langsung terlibat dalam diskusi dan kemudian konflik kognitif yang muncul diselesaikan bersama, sehingga memungkinkan kemampuan kognitif anak akan berkembang lebih baik di masa yang akan datang (Mafra, 2015).

Tentu saja, gambaran ideal tentang kerjasama pada anak usia 4-5 tahun sering kali bertentangan dengan realita mengenai berbagai karakteristik anak usia dini. kenyataan mengenai sifat egosentris anak usia dini yang cenderung menonjol tentunya sudah seharusnya menjadi fokus perhatian, karena sejatinya sifat egosentris tersebut harus di arahkan setahap demi setahap melalui berbagai stimulasi dan kegiatan yang sifatnya melatih kemampuan Kerjasama (Putri & Zulminiati, 2020).

Dunia anak adalah permainan, jadi ketika anak mengikuti kegiatan berbasis Kerjasama atau belajar berkelompok harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Untuk anak-anak berlari, berjalan, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi, bermain tanah dan lain

sebagainya adalah bermain. Bermain memungkinkan anak untuk melatih ketrampilan dan kemampuannya dengan cara yang menyenangkan. Bermain pada hakekatnya memiliki motivasi dan dilakukan spontan yang merupakan keinginan setiap individu (Setyaningsih et al., 2022).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara spontan atau langsung oleh anak atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi dengan orang lain dan benda-benda disekitarnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, secara aktif menggunakan panca indra atau seluruh tubuh (Prabandari & Fidesrinur, 2021). Bermain merupakan suatu istilah yang digunakan secara luas sehingga makna yang sebenarnya mungkin hilang. Makna yang lebih tepat adalah setiap kegiatan yang menghasilkan perasaan senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan sukarela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Majid & Ridwan, 2019).

Sejak abad ke 19 beberapa teori yang berkaitan dengan bermain dikemukakan para ahli dari berbagai disiplin ilmu. Teori Psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson menganggap bermain sebagai alat yang penting bagi anak-anak untuk melepaskan emosi yang ada dan mengembangkan harga diri mereka saat dapat menguasai tubuhnya dan memiliki keterampilan social (Cahyati et al., 2022). Teori perkembangan kognitif Piaget menyatakan bahwa manusia memiliki struktur pola kognitif secara fisik dan mental yang menjadi dasar aktivitas dan perilaku anak (Ardiati, 2021). Teori kognitif ini menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektual. Dalam teori ini dipercaya bahwa afeksi

dan emosi manusia muncul dari proses yang sama dalam tahapan tumbuh kembang kognitif. Teori dari Vigotsky menekankan pada hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif (Ardiati, 2021), hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengetahuan pertama dari kehidupan sosialnya kemudian berkembang menjadi perkembangan kognitif. Melalui bermain anak akan berpikir dan mencari cara untuk memecahkan masalah yang ada.

Dari teori-teori yang telah dipaparkan beberapa ahli seperti Sigmund Freud, Erik Erikson, Piaget dan juga Vigotsky tersebut diatas dapat ditarik benang merahnya bahwa bermain dinilai sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak baik itu dari aspek sosial emosional, Bahasa, kognitif, afektif dan psikomotorik.

RA Muslimat NU kembaran Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas merupakan lembaga pendidikan dasar yang operasionalnya murni dari masyarakat dengan orientasi sosial. RA Muslimat NU Kembaran mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri karena siswa yang bersekolah kebanyakan berasal dari beberapa desa sekitar dengan latar belakang pendidikan orangtua yang berbeda. Kondisi ini tentunya berpengaruh pada karakter dan pergaulan siswanya. Kondisi awal pembelajaran terdapat anak yang sering bermain sendiri, berebut mainan, tidak mau berbagi dan diam tidak mau bermain dengan yang lain.

Kurikulum RA Muslimat NU Kembaran mengacu pada kurikulum 2013 spirit IKM (KMA 347 tahun 2022) yang diselaraskan dengan nilai-nilai islam termasuk pendidikan karakter. Kemampuan kerjasama merupakan titik fokus pembelajaran siswa, karena dengan meningkatnya kemampuan kerjasama anak akan membuat anak lebih percaya diri, semangat belajar yang muaranya pada efektifitas transformasi pengetahuan. Adapun jadwal kegiatan RA Muslimat NU Kembaran pada tabel 1

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Waktu	Hari	Kegiatan
07.00 - 08.00	Senin-Sabtu	Mengaji iqro dan literasi
08.00 – 09.15		Materi berbasis <i>fun games</i>
		<i>circle</i>
09.15 – 09.45		Istirahat
09.45 – 10.15		Pembiasaan

- Senin-sabtu sebelum kegiatan anak-anak mengaji iqro dan kegiatan literasi
- Ekstra kurikuler Lukis tiap sabtu
- Pembelajaran melalui *fun games circle* di indoor maupun outdoor

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan kepala RA Muslimat NU Kembaran penerapan *fun games circle* dalam kegiatan pembelajaran melalui beberapa prinsip yang harus dikuasai guru diantaranya : *pertama*, Permainan yang digunakan harus aman, menggunakan media yang berbetuk nyata. *Kedua*, Permainan harus memenuhi keingintahuan anak yang ada hubungannya dengan perkembangan pengetahuan dan menstimulasi kreativitas anak. *Ketiga*, Permainan yang digunakan juga harus menstimulasi perkembangan otak kanan dan kiri anak. *Keempat*, permainan harus berbasis pengembangan aspek nilai agama dan moral, kognitif, Bahasa, sosial emosional dan seni

Permainan untuk anak usia dini sebaiknya adalah permainan yang mampu menstimulasi dan mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Pada standar tingkat perncapaian perkembangan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, bahasa, fisik motoric dan seni. Berikut ini beberapa contoh Fun Game Circle yang di inplementasikan di RA Muslimat NU Kembaran dalam kegiatan belajar mengajar:

1. Permainan yang menstimulasi perkembangan aspek kognitif (menghitung benda)

Alat yang digunakan adalah benda yang ada di dalam kelas, halaman atau lingkungan sekitar sekolah. Anak diajak untuk menghitung benda yang ada di dalam kelas seperti papan tulis, pintu, kursi, meja, lemari, gambar, spidol, penghapus, penggaris atau alat tulis anak di loker. Untuk menghindari kebosanan anak kegiatan tersebut juga dilakukan di halaman sekolah dan sesekali jalan-jalan ke lingkungan sekitar sekolah. Kombinasi kegiatan dalam kelas dengan di alam terbuka akan memberikan kesempatan bagi anak usia dini mengubah berbagai pola tingkah laku dan kebiasaan belajar melalui proses yang menyenangkan (Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020).

Contoh kegiatan misalnya anak-anak di ajak untuk menghitung jumlah pohon, bunga, rumah atau kendaraan yang terparkir di dekat sekolah. Untuk kegiatan yang dilakukan diluar ruangan guru membagi menjadi 2 kelompok untuk memudahkan anak menghitung benda di sekitar. Anak-anak diajak jalan-jalan di sekitar sekolah anak yang barisannya di sebelah kiri bertugas menghitung benda yang ada di sebelah kiri. Dan anak-anak yang berbaris di sebelah kanan menghitung benda yang ada di sebelah kanan. Setelah selesai anak-anak di ajak guru untuk melingkar dan menyebutkan berapa banyak benda yang dilihat dan dihitung serta menyebutkannya (Setyaningsih et al., 2022).

2. Permainan yang mengembangkan aspek bahasa

Alat yang digunakan pada permainan ini adalah buku cerita anak. Cara memainkannya guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar kemudian guru menyapa lalu memberikan ice breaking dulu agar mood anak dalam keadaan baik. Membacakan sebuah cerita pendek dengan ekspresif. Setelah guru selesai bercerita, guru menanyakan apakah ada anak yang ingin menceritakan kembali tentang cerita yang baru saja guru sampaikan. Jika ada anak yang bersedia minta anak untuk bercerita di depan teman-temannya, kemudian guru memberikan penghargaan berupa bintang atau pujian yang meriah.

Memberikan reward disetiap akhir kegiatan memiliki pengaruh besar terhadap anak dalam mengikuti kegiatan. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Dimiyati dan Mudjiono yang mengemukakan bahwa ketika motivasi diketahui oleh anak, maka kegiatan belajar terselesaikan dengan baik. Motivasi dapat membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat anak untuk belajar (Fauziddin, 2016).

3. Permainan yang mengembangkan motorik kasar

Dalam mengembangkan motorik kasar anak usia dini banyak terdapat permainan yang bisa diterapkan diantaranya gobag sodor atau bantengan. Permainan gobag adalah permainan yang sangat familiar di kalangan anak-anak. Untuk memainkannya harus dilakukan diluar ruangan. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, kelompok 1 dipersilahkan untuk bermain dan kelompok 2 menunggu di pinggir lapangan. Setelah kelompok 1 selesai kelompok 2 bermain gobag sodor kelompok 1 beristirahat dipinggir lapangan.

Manfaat yang didapat melalui permainan gobag sodor atau bantengan ini yaitu mengasah kemampuan anak untuk mengambil keputusan, melatih kemampuan Kerjasama tim, melatih gotong royong, saling tolong menolong, melatih kemampuan motorik anak sekaligus sebagai hiburan yang menyehatkan (Abidah & Dewi, 2019).

4. Permainan yang mengembangkan motorik halus

Kegiatan untuk meningkatkan ketarampilan motorik halus anak diantaranya melalui kegiatan menjahit, menjiplak, meronce dan lain sebagainya. Pada penelitian ini upaya pengembangan keterampilan motorik halus melalui kegiatan menjahit. Menjahit adalah salah satu kegiatan yang dilakukan untuk anak usia dini sebagai Upaya untuk mengembangkan motorik halus (Fauzah & Halim, 2020).

Menjahit adalah suatu pekerjaan mendekatkan atau menyambung dengan benang menggunakan tangan. Guru menyiapkan kertas manila berbentuk baju kemudian di pinggirnya diberi lubang menggunakan pembolong. Untuk menjahit anak-anak menggunakan tali rafia sebagai benangnya. Guru mengkondisikan anak membentuk lingkaran kemudian guru mencontohkan cara menjahit di depan anak-anak. Guru membagikan kertas manila yang sudah berlubang serta tali rafia ke masing-masing anak. Guru membantu anak yang masih memerlukan bimbingan.

5. Permainan yang mengembangkan aspek sosial emosional

Perkembangan social emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi setiap anak karena merupakan salah satu factor penentu kesuksesan di masa depan. Masa usia dini merupakan masa keemasan untuk setiap aspek perkembangan termasuk perkembangan social emosional (Maria & Amalia, 2018).

Dalam mengembangkan aspek sosial emosional dapat dilakukan dengan cara menggambar ekspresi. Caranya ajak anak untuk mempraktekkan berbagai ekspresi mulai dari

sedih, marah, senang, tertawa. Kemudian gali pemikiran anak kalo sedih itu kondisi seperti apa dan minta anak untuk mencontohkan. Begitu pula dengan ekspresi perasaan yang lain. kemudian guru memperlihatkan gambar emoticon berbagai ekspresi perasaan sambil menjelaskan ke anak. Setelah itu bagikan anak kertas kosong pensil dan krayon, kemudian minta anak untuk menggambarkan satu ekspresi yang tadi guru perlihatkan dan mewarnai ekspresi tersebut.

6. Permainan yang mengembangkan nilai agama dan moral

Dalam pengembangan nilai agama dan moral bisa dilakukan dengan berkisah cerita islami seperti cerita nabi/rosul, cerita tokoh-tokoh islam yang bs diambil pelajaran dan keteladanannya (Hamidah, 2017) . Guru mengajak anak untuk duduk melingkar dengan rapi, kemudian memberikan ice breaking dan apersepsi pada anak. setelah mood anak mulai bagus guru masuk ke cerita islami yang akan di sampaikan, kemudian guru menceritakan yang bisa diteladani dari kisah tersebut. Setelah itu ajak anak untuk mengulangi atau menyebutkan teladan apa yang dapat diambil dari kisah tersebut. Beri penghargaan pada anak yang aktif menjawab pertanyaan guru. Selain dengan berkisah mengembangkan aspek nilai agama dan moral bisa juga dengan nyanyian atau menonton film tentang kisah islami.

7. Permainan yang mengembangkan seni

Dalam pengembangan aspek seni guru melakukan dengan permainan menjiplak koin (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Guru mengkondisikan anak dalam posisi melingkar kemudian guru mengenalkan koin pecahan 100, 200, 500 dan 1000 ke anak-anak. guru bertanya apakah anak-anak pernah membeli jajan dengan uang koin? Selanjutnya guru mempraktekkan cara menjiplak koin dengan cara meletakkan koin di bawah kertas kemudian gosok dengan menggunakan pensil. Kemudian anak mempraktikkan sendiri cara menjiplak koin, biarkan anak mengembangkan diri dan berikan motivasi agar anak menyelesaikan permainan.

Perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan kearah yang lebih baik dari segi kualitas dan kuantitas. Anak memiliki berbagai potensi kemampuan dasar dan pembiasaan seperti perkembangan moral, agama, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, daya cipta (seni) dan bahasa. Jadi, berekspresi berarti pembelajaran emosi yang selalu melibatkan daya kreasi yang sering muncul pada anak. Mengungkapkan sesuatu saat bermain, berkomunikasi untuk membentuk kerjasama yang dilakukan dengan teman-temannya. Kemampuan Kerjasama adalah kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas kelompok agar anak mampu berinteraksi, saling membantu dan bertanggungjawab dengan temannya. (Fauziddin, 2016; wulandari & Suparno 2020). Pentingnya Kerjasama bagi anak usia dini adalah melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, bertanggungjawab, saling tolong menolong menyelesaikan tugas bersama-sama untuk kepentingan bersama.

Indikator kerjasama meliputi:

1. Setiap anak mau bergabung dan berinteraksi bersama kelompoknya
2. Tanggungjawab menyelesaikan tugas
3. Saling menolong dan membantu dalam kelompok.

Berdasarkan indikator diatas maka kami sajikan tabel kemandirian anak sebagai berikut:
Level I

1. Anak berani ditinggal ibunya
2. Anak mau bergabung dengan temannya
3. Anak antusias mengikuti *games*

4. Anak mau bermain saat istirahat

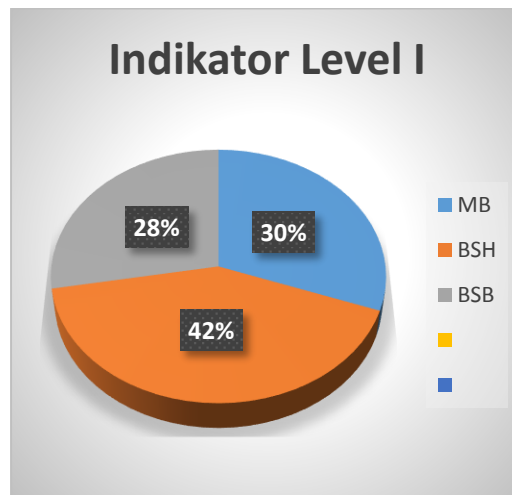
Level II

1. Anak mau berbagi dengan teman
2. Anak membantu/mendorong anak lain mengikuti *games*
3. Anak merespon baik jika ada yang menawarkan bantuan
4. Anak terlibat aktif dalam kegiatan *games*
5. Mengucapkan terimakasih ketika dibantu teman

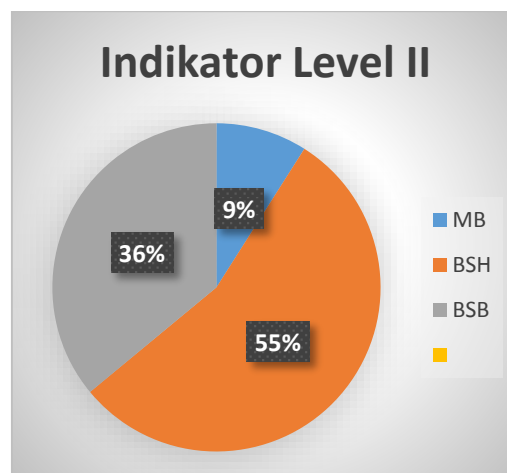
Level III

1. Anak mampu mengatur strategi untuk menyelesaikan kegiatan
2. Anak membagi tugas dalam kegiatan

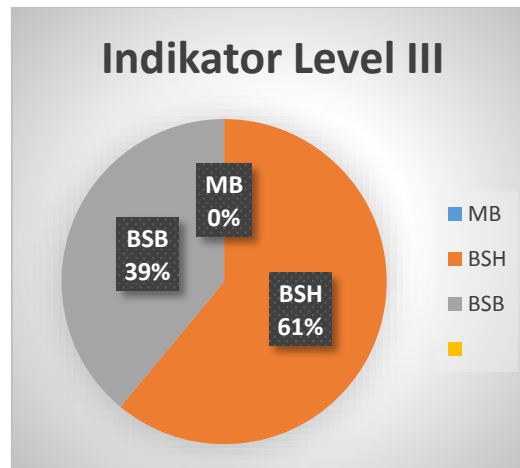
Dari assesmen awal ditemukan bahwa dari 18 siswa Kelas B.1 ada 5 anak yang masih tergantung dengan ibunya 7 anak yang masih enggan bermain dengan temannya dan ada 6 anak yang sudah tidak bergantung dengan ibunya. Langkah awal yang penulis lakukan adalah dengan memberikan permainan dengan menyesuaikan tema dan RPPH hari tersebut. Kemudian guru pendamping mengisi lembar assessment sebagai penilaian. Untuk melihat deskripsi data bisa di lihat pada gambar diagram di bawah :



Gambar 1. Indikator Level I



Gambar 2. Indikator Level II



Gambar 3. Indikator Level III

Untuk melihat hasil belajar anak diberikanlah kegiatan pembelajaran dalam bentuk fun games dikemas sesuai tema RPPH dengan variasi kegiatan dalam sebuah rombongan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak dalam bekerjasama. Dalam kegiatan pembelajaran ada 3 level yang harus dinilai guru. Level I merupakan assessment anak setelah mengikuti kegiatan belajar. Dalam assessment level I yang jadi fokus penilaian adalah kemandirian anak. Level II merupakan assessment lanjutan dari level I yang indikatornya lebih fokus ke Kerjasama. Assessment level III lebih fokus pada strategi anak dalam melakukan kegiatan. Berdasarkan analisis data dari 18 anak yang diteliti terdapat 60% anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 40% anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini disebabkan karena pembelajaran fun games circle memang lebih pas dan sesuai dengan fitrah anak.

Manfaat bagi anak usia dini yang memiliki kemampuan kerjasama adalah untuk mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik. Karena dengan kerjasama anak mendapatkan kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya (Ehrlich, 2019; Fauziddin, 2016). Selain itu manfaat memiliki kemampuan kerjasama bagi anak usia dini adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya. Anak akan memiliki sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan pentingnya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman-temannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Salah satu pengembangan kemampuan anak usia dini adalah kemampuan Kerjasama. Karena kemampuan kerjasama ini sangat penting dan berperan penting untuk masa depan anak. Kemampuan kerjasama juga harus diarahkan agar dapat digunakan dengan baik sehingga

anak mampu menyesuaikan diri dalam hal akademik maupun bidang lain yang berhubungan dengan kehidupan sosial.

Dunia anak adalah permainan, jadi ketika anak mengikuti kegiatan berbasis Kerjasama atau belajar berkelompok harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Bermain dinilai sangat penting untuk menunjang dan menjadi acuan dalam kegiatan bermain serta menentukan tahap perkembangan anak baik itu dari aspek sosial emosional, Bahasa, kognitif, afektif dan psikomotorik.

RA Muslimat NU kembaran lembaga pendidikan dasar yang operasionalnya murni dari masyarakat dengan orientasi sosial, mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri karena siswa yang bersekolah berasal dari beberapa desa sekitar dengan latar belakang pendidikan orangtua yang berbeda. Kondisi ini tentunya berpengaruh pada pergaulan siswanya. Kondisi awal pembelajaran terdapat anak yang sering bermain sendiri, berebut mainan, tidak mau berbagi dan diam tidak mau bermain dengan yang lain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan Fun Games Circle dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak yang Anak mau bergabung dengan temannya, anak antusias mengikuti games, anak mau bermain saat istirahat, anak mau berbagi dengan teman, anak membantu/mendorong anak lain mengikuti games, anak merespon baik jika ada yang menawarkan bantuan, anak terlibat aktif dalam kegiatan games, mengucapkan terimakasih ketika dibantu teman, anak mampu mengatur strategi untuk menyelesaikan kegiatan, anak membagi tugas dalam kegiatan.

Saran

Pengembangan kemampuan kerjasama pada anak usia dini memiliki urgensi yang tinggi karena alasan berikut : 1) pembangunan hubungan sosial, 2) Persiapan untuk hidup di masyarakat, 3) meningkatkan keterampilan komunikasi, 4) pembentukan karakter, 5) meningkatkan prestasi akademik dan membangun kemandirian. Mengingat urgensi dan manfaat yang terkait dengan pengembangan kemampuan Kerjasama pada anak usia dini, penting untuk memfokuskan perhatian pada upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan permainan yang mengembangkan keterampilan Kerjasama sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., & Dewi, N. K. (2019). SIKAP KERJASAMA MELALUI PERMAINAN BENTENGAN Pada Anak Usia 5-6 Tahun menyesuaikan diri dengan norma-norma dalam penelitian ini yaitu perkembangan usia 5 sampai 6 tahun dapat dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan. *Jurnal Kumara Cendekia*. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Ardiati, L. (2021). Perbandingan Teori Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Jean Piaget Dan Lev Vygotsky Serta Relevansinya Terhadap Pendidikan Islam. *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*, 1–117.
- Cahyati, S. S., Tukiyo, T., Saputra, N., Julyanthry, J., & Herman, H. (2022). How to Improve the Quality of Learning for Early Childhood? An Implementation of Education Management in the Industrial Revolution Era 4.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5437–5446. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2979>
- Candra, T. K., Tama, S., & Madiun, K. (2017). *Jurnal c a r e*. 5(1).
- Fadlillah, M., & Wiyani, N. A. (2003). Rangsangan Pendidikan Untuk Membantu Pertumbuhan

- Dan Perkembangan Jasmani Dan Rohani Agar Anak Memiliki Kesiapan Dalam Memasuki Pendidikan Lebih Lanjut *Repo.Uinsatu.Ac.Id*, 20.
[http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/22907%0Ahttp://repo.uinsatu.ac.id/22907/5/BAB II.pdf](http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/22907%0Ahttp://repo.uinsatu.ac.id/22907/5/BAB%20II.pdf)
- Farhurohman, O. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27–36.
- Fauzah, F., & Halim, F. (2020). Upaya Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menjahit Di TKN Pembina Muara Batu. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 01(02), 33–39.
<http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/58%0Ahttp://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/download/58/46>
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok. *Paud Tambusai Pgpaud Stk*, 2 Nomor 1, 29–45.
- Gunawan, E., & Nurmawan, I. (2010). *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran Untuk Sukses Bersama*. Nusamedia.
- Hamidah, M. (2017). Meningkatkan Nilai - Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(1), 21–37.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Alfabeta.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada.
- Mafra, H. (2015). Development of Learning and Social Skills in Children with Learning Disabilities: An Educational Intervention Program. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 209(July), 221–228. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.220>
- Majid, N. W. A., & Ridwan, T. (2019). Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 75–82.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.22802>
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto*, 1–15.
<https://files.osf.io/v1/resources/p5gu8/providers/osfstorage/5bd78b599faf610017d936d5?action=download&direct&version=1>
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- 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>
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. In *Jurnal*

Pendidikan tambusai (Vol. 4, p. 3040).

Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Untirta*, 5 (2)(2), 134–142.

Setyaningsih, D., Sirjon, S., & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>

Widayati, T. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Tutor Paud Dalam Menggali Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.21009/jiv.0402.1>