

Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Media Balok Kayu Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Yunianingsih¹, Rohita²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia
Jakarta, Indonesia

Email koresponden: yunia6681@gmail.com

Abstrak - Kemampuan kerjasama merupakan hal yang penting dimiliki oleh setiap manusia, sehingga pengembangannya perlu ditanamkan kepada anak sejak dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan peningkatan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun menggunakan media balok-balok yang dimainkan secara bersama-sama. Subjek penelitian adalah 15 orang anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan statistik sederhana menggunakan data yang didapatkan dari *treatment* dalam bentuk siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerjasama dimana pada siklus 1 diperoleh data pada indikator: anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu; anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan; anak mau bergantian menggunakan balok kayu secara berurutan; dan anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman, secara berurutan yaitu: 73.3%; 66.6%; 73.3%; dan 66.6%. Sedangkan pada siklus II didapat data secara berurutan sebagai berikut: 100%; 93.3%; 93.3%; dan 93.3%. Pencapaian di siklus II sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Kesimpulannya adalah bahwa media balok kayu yang dimainkan bersama-sama sesuai dengan tema dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

Kata Kunci - anak usia 5-6 tahun; kemampuan; kerjasama; media balok kayu

Abstract - The ability to collaborate is an important thing for every human being to have, so its development needs to be instilled in children from an early age. This research aims to describe the increase in the cooperative abilities of children aged 5-6 years using blocks played together. The research subjects were 15 children consisting of 9 boys and 6 girls. Data collection was carried out using observation, documentation and interview methods. Data analysis was carried out using simple statistics using data obtained from treatment in the form of cycles. The results of the research showed an increase in cooperation abilities where in cycle 1 data was obtained on indicators: children wanted to play with friends when playing with wooden blocks; children want to help friends in achieving game goals; children want to take turns using wooden blocks in sequence; and children are willing to give and listen to friends' opinions, respectively: 73.3%; 66.6%; 73.3%; and 66.6%. Meanwhile, in cycle II, data were obtained sequentially as follows: 100%; 93.3%; 93.3%; and 93.3%. Achievements in cycle II have exceeded the predetermined success indicators, namely 75%. The conclusion is that wooden block media played together according to the theme can improve children's cooperative abilities.

Keyword - children aged 5-6 years; ability; cooperation; wood block media

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan makhluk lain dalam berkomunikasi dan bekerjasama. Sebagai makhluk sosial perlu memiliki berbagai kemampuan yang salah satunya adalah kemampuan kerjasama agar anak dapat

menghadapi kehidupan sosial nantinya. Pengembangan kemampuan kerjasama untuk anak usia dini, termasuk usia 5-6 tahun memerlukan stimulasi yang tepat agar dapat berkembang secara optimal. Kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Julia (2017) menuliskan bahwa kemampuan bekerjasama adalah kegiatan atau usaha yang

dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan bersama dan menumbuhkan ikatan batin diantara teman lainnya tidak hanya teman karibnya saja. Kemampuan kerja sama ditandai dengan kemampuan anak berinteraksi positif dan aktif dengan kelompoknya (Akçay, 2016).

Kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) dengan anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Kemampuan kerja sama disebut juga dengan sikap kooperatif, yaitu membentuk hubungan pertemanan yang positif dengan yang lainnya yang memiliki kepentingan bersama untuk menggapai tujuan yang sama (Maulidar et al., 2020). Menurut Suryono (2016), kemampuan kerja sama (*cooperation ability*), yaitu kemampuan anak dalam bersikap mau bekerja sama dengan sebuah kelompok.

Anak usia dini juga perlu ditanamkan sikap bekerjasama yang akan membawa dampak di kemudian hari (Magta et al., 2019). Tujuan mengoptimalkan kemampuan kerjasama sejak dini adalah agar anak memiliki kesiapan mental dalam menghadapi lingkungan luar maupun tantangan di masa yang akan datang (Putri & Zulminiati, 2020). Kegiatan bekerja sama juga dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dengan teman sebaya secara kooperatif, sehingga dapat memainkan peran sentral dalam perkembangan kognitif dan sosial anak (Ramani & Brownell, 2014).

Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan positif yang perlu dibiasakan sejak usia dini. Kerja sama yang dilakukan anak akan memberikan baik secara akademis dan sosial ketika siswa berinteraksi satu sama lain untuk bersama-sama menyelesaikan tujuan pembelajaran (Ellena & Suminar, 2018). Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama (Fauziddin, 2016). Pendekatan kelompok belajar memfasilitasi perkembangan anak dalam hubungan, kerja sama, dan keterampilan bermain (Yadav et al., 2017).

Kemampuan anak untuk bekerjasama dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Theobald

et al. (2015) menuliskan bahwa pada hakikatnya pembelajaran anak usia dini berupa bermain dan dapat dilakukan secara kooperatif, karena bermain dianggap sebagai stimulasi utama anak-anak dalam belajar dan berkembang. Melalui kegiatan bermain bersama, akan tercipta hubungan-hubungan yang serupa, misalnya semakin banyak anak yang cenderung mencapai hal yang diinginkan, semakin banyak hubungan anak yang positif, dan semakin tinggi tingkat pencapaian hubungan teman sebaya yang lebih positif (Gillies, 2016). Salah satu alasan pentingnya bermain kelompok adalah untuk memfasilitasi proses evolusi dan perkembangan anak (Van Oers, 2013). Bermain kelompok juga merupakan metode ampuh untuk mengembangkan sosial dan emosional, termasuk kemampuan kerjasama pada anak (Vidoni & Ulman, 2013).

Taman Kanak-kanak (TK) menjadi lingkungan yang tepat bagi anak untuk menerima stimulus dari berbagai sumber, salah satunya adalah teman sebaya sebagai teman belajar. Pernyataan ini seperti yang disampaikan Nasution (2018) bahwa dukungan teman sebaya dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini membuktikan bahwa keberhasilan anak dalam belajar bukan semata-mata berasal dari guru saja melainkan juga dari teman sebaya. Dalam kegiatan belajar mengajar, kerjasama dapat dilakukan antara anak dengan anak dan anak dengan guru. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa kegiatan proyek, diskusi, bermain bersama, dan kerja kelompok. Hal lain yang mendukung kemampuan kerjasama adalah tersedianya lingkungan belajar aktif (Tarim, 2015).

Di dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada aspek sosial emosional, anak 4-5 tahun seharusnya telah memiliki kemampuan: a). Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif; b). Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan; c). menghargai orang lain; dan d). menunjukkan rasa empati. Salah satu komponen dalam aspek perkembangan sosial emosional adalah kemampuan prososial. Menurut Saharini, et al. (2021), perilaku prososial akan memberikan rasa keharmonisan, kedamaian, rasa saling menyayangi dan menghormati satu sama lain. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pentingnya anak mengenal berbagai bentuk

interaksi sosial yang terwujud dalam aktivitas kerjasama khususnya dalam aktivitas bermainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 11 dan 12 Januari 2022 di Pos PAUD Teratai Sawangan, dari 15 orang anak terlihat 9 anak menolak melakukan kegiatan bersama temannya, masih ada anak yang belum mau berbagi mainan, dan anak masih asyik bermain sendiri. Pada kegiatan olahraga yang dilakukan secara berkelompok menggunakan simpai dengan cara memindahkan simpai melewati kepala, tangan, dan kaki secara bersama, anak menolak memegang tangan temannya. Pada saat bermain lego, terlihat anak yang menolak melakukan kegiatan tersebut bersama temannya, serta masih ada anak yang menolak berbagi mainan dan anak asyik bermain sendiri.

Salah satu kegiatan permainan yang akan diberikan di Pos PAUD Teratai Sawangan untuk anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan kerjasama adalah melalui permainan dengan menggunakan media balok kayu. Hal ini didasarkan karena media balok kayu memiliki banyak bentuk dan fungsi sehingga dapat dimainkan banyak anak secara berkelompok. Balok adalah media berbentuk bangun ruang tiga dimensi yang memiliki enam sisi, dua belas rusuk dan delapan titik sudut (Faeruz et al., 2022). Terdapat beragam jenis balok yaitu: balok lunak, balok rakit, balok berongga, dan balok unit. Dua diantara 4 jenis balok tersebut terbuat dari kayu, yaitu balok berongga dan balok unit. Balok kayu merupakan salah satu media yang banyak tersedia di lembaga tempat penelitian namun belum digunakan secara maksimal, sehingga menjadi salah satu alasan memilih balok kayu sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk peningkatan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun melalui media balok kayu di Pos PAUD Teratai maka jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian ini menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar dikelas dengan melihat kondisi nyata siswa (Arikunto, Suhardjono,

Supardi dalam Rohita, 2021). Penelitian tindakan kelas juga merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri.

Penelitian ini dilaksanakan di Pos PAUD Teratai Sawangan Kota Depok dengan jumlah 2 siklus dimana setiap siklus dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan dalam rentang usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan dengan menggunakan Model spiral Kemmis dan Taggart yang dalam pelaksanaannya melalui 4 tahap yaitu: merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan refleksi.

Tahap perencanaan dilakukan sebelum melaksanakan penelitian. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui apa yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan penelitiannya nanti. Jalannya penelitian tergantung dari perencanaan yang telah dibuat. Beberapa hal yang direncanakan, adalah: Jumlah pertemuan setiap siklus yaitu 3 kali pertemuan, dilaksanakan 1 minggu 3 kali pertemuan, satu kalinya setiap anak diberi waktu 30 menit pada saat kegiatan inti, dengan jumlah 15 anak dibagi menjadi 3 kelompok yang masing masing kelompok di dalamnya ada 5 orang anak. Dikarenakan rencana penelitian ini akan dilakukan 3 kali pertemuan dalam 1 minggu atau 1 siklus maka peneliti menyusun rencana pembelajaran baik rencana pembelajaran mingguan (RPPM) maupun rencana pembelajaran harian (RPPH). Kemudian menyediakan balok kayu yang akan digunakan dalam kegiatan permainan dimana setiap kelompok diberikan balok sebanyak seratus buah. Peneliti juga membuat dan menyediakan lembar instrumen, baik lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi kegiatan anak, maupun lembar observasi kemampuan kerjasama anak.

Selanjutnya, tahap kedua adalah pelaksanaan. Peneliti bersama dengan observer menyusun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan yaitu menentukan dan menyiapkan tema pembelajaran yang memuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar observasi guru dan anak, serta cara penilaian dalam pembelajaran yang telah disetujui oleh guru kelas. Tema yang diambil pada tahap

pelaksanaan ini yaitu tema Tanah Airku, subtema Tempat-Tempat Bersejarah yang Ada di Indonesia seperti: rumah ibadah, museum, istana negara, tugu Monas, dan setiap kelompok akan memilih apa yang akan mereka buat di kegiatan tersebut.

Tahap ketiga adalah observasi. Tahap ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Observasi dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil observasi menjadi dasar dilakukannya refleksi. Tahap keempat adalah refleksi, yang dilakukan untuk mengetahui tingkat capaian kemampuan kerjasama anak. Indikator keberhasilannya adalah 75% dari jumlah anak mendapat kategori berkembang sangat baik.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi tentang peningkatan kemampuan kerjasama pada pengumpulan data. Indikator keberhasilan tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan kerjasama setelah dilakukan permainan menggunakan media balok kayu yaitu: 1). anak dapat bermain bersama teman ketika bermain balok kayu, 2). anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan, 3). anak tidak saling berebut media balok kayu, dan 4). anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman. Keberhasilan dinyatakan jika 15 anak mendapatkan rata-rata persentase 75% atau berada pada kategori berkembang sangat baik.

Indikator keberhasilan dan ketuntasan penelitian ditentukan dan dikategorikan oleh peneliti maupun guru kelas yang bersangkutan. Hal itu dilakukan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan kemampuan dari anak didik di kelas tersebut. Rohita (2021) menuliskan kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase ketuntasan

Persentase Ketuntasan	Klasifikasi
75% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
50% - 74,99%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
25% - 49,99%	Mulai Berkembang (MB)
0% - 24,99%	Belum Berkembang (BB)

Teknik analisis data dilakukan menggunakan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kondisi atau suasana pembelajaran baik dari guru maupun anak dan perhitungan statistik sederhana untuk mengukur skor/ presentase keberhasilan kemampuan anak dalam kerjasama. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan kerjasama anak yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan media balok kayu. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2. Indikator kemampuan Kerjasama

Indikator	Penilaian		
	1	2	3
Anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu			
Anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan			
Anak tidak saling berebut mainan media balok kayu			
Anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan guru mengenai tujuan permainan menggunakan balok kayu. Guru juga menjelaskan peraturan main dalam permainan media balok kayu yaitu anak harus tertib, tidak boleh bercanda, memperhatikan guru saat menjelaskan, duduk tenang, menghormati teman yang sedang beraktivitas dan setiap kelompok akan mendapatkan media balok kayu 100 buah. Selanjutnya guru membagi anak menjadi 3 kelompok dengan masing-masing berjumlah 5 orang serta memberi kesempatan anak untuk melakukan kegiatan membuat bentuk-bentuk dari balok kayu yang dilakukan secara Bersama-sama.

Hasil kegiatan anak pada siklus pertama:

- salah satu kelompok anak kesulitan dalam membuat bentuk bentuk dengan media balok kayu karena teman-teman di kelompoknya hanya membuat masing-masing tidak dilakukan secara bersama sama
- sebagian besar anak sudah mulai bisa bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan permainan media balok kayu walaupun masih terdapat tiga sampai empat

anak yang masih terlihat ragu-ragu dan diam saja sehingga memberikan semangat kepada setiap kelompok agar mau bekerjasama dalam membentuk potongan potongan balok kayu menjadi bentuk rumah ibadah sesuai eksplorasi kelompoknya.

3. sebagian besar anak sudah mulai bisa bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan permainan media balok kayu walaupun masih terdapat tiga sampai empat anak yang masih terlihat ragu-ragu dan diam saja sehingga memberikan semangat kepada setiap kelompok agar mau bekerjasama dalam membentuk potongan-potongan balok kayu menjadi bentuk rumah ibadah sesuai eksplorasi kelompoknya.
4. sebagian besar anak sudah mampu melakukan permainan media balok sesuai dengan cara yang telah dicontohkan yaitu bekerjasama dengan teman sekelompoknya, Namun masih terlihat beberapa anak yang masih perlu dibimbing dan diarahkan oleh guru

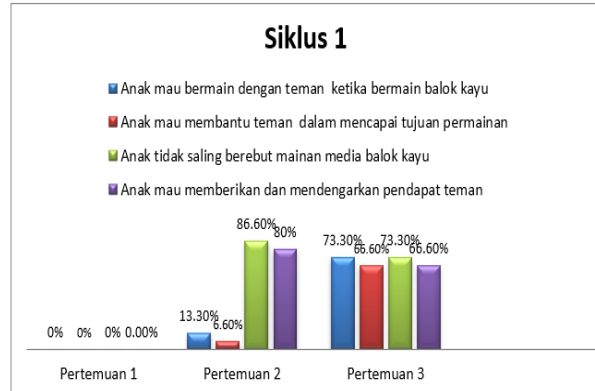


Gambar 1. kegiatan anak melakukan kerjasama pada saat kegiatan bermain balok kayu anak berinisial H membuat tembok tembok dengan balok kayu dan anak ber inisial B membantu H dan anak berinisial K mengumpulkan bentuk segitiga sebagai atap dibantu anak berinisial J dan L pada siklus I pertemuan 2

Tabel 3. Persentase peningkatan kemampuan kerjasama melalui media balok kayu siklus I

Si- kl- us	Anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu			Anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan			Anak mau bergantian menggunakan balok kayu			Anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman		
	skor			skor			skor			skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
pt m 1	9	6	0	10	3	0	0	15	0	0	14	1
%	60	40	0	66	33	0	0	100	0	0	93	6
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
pt m 2	0	13	2	0	14	1	0	2	13	0	3	12
%	0	86	14	0	93	6	0	13	86	0	20	80
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
pt m 3	0	4	11	0	5	10	0	4	11	0	5	10
%	0	26	36	0	16	33	0	26	36	0	16	33
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%

%	0	6	73	0	33	66	0	26	73	0	33	66
	0	7	3	0	4	6	0	6	3	0	4	6
	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
R	2	44	28	22	53	44	0	46	53	0	48	51
at	0	.2	.8	.2	.3	.2	0	.6	.3	0	.8	.2
a-	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
ra												
ta												



Gambar 1. persentase siklus 1

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam bekerjasama melalui media balok kayu dari setiap pertemuan pada siklus I. Pada indikator anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 28.8%. Pada indikator anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 44.2%, dan pada indikator anak tidak saling berebut mainan media balok kayu, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 53.3%. Sedangkan pada indikator anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 51.6%.

Meskipun terdapat peningkatan pada siklus I untuk masing-masing indikator, namun hal tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 75%, sehingga perlu adanya upaya tindakan lanjut ke siklus II untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui media balok kayu. Beberapa hal yang dilakukan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

1. Membangun suasana yang menyenangkan dan melibatkan anak ketika bercerita. Guru disarankan bercerita secara interaktif, memancing anak untuk berpartisipasi menceritakan bentuk bentuk macam macam geometri, apa yang mereka ketahui tentang rumah ibadah, dan lain sebagainya. Jika ada

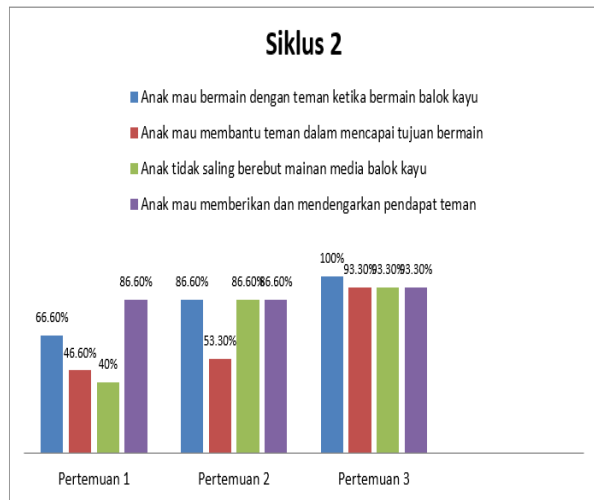
- lagu-lagu sederhana tentang tema hari itu guru juga diperbolehkan menyampaikan pada anak-anak.
2. Ketika memberikan contoh, guru disarankan menggunakan metode interaktif. Apabila selesai satu topik pembahasan maka dijeda terlebih dahulu, dan guru meminta salah satu anak secara bergantian menceritakan apa yang telah guru contohkan.
 3. Suasana tanya jawab dalam *recalling* materi dibangun sedemikian rupa agar menyenangkan. Untuk beberapa anak yang pasif dan malu-malu, disarankan agar guru menunjuk dan meminta anak tersebut bercerita sehingga guru mengetahui pemahaman anak akan materi yang disampaikan dalam kegiatan bermain balok kayu.



Gambar 2. kegiatan anak bekerjasama dengan media balok kayu siklus I pertemuan tiga anak berinisial F membuat bentuk rumah dibantu anak berinisial A dan anak berinisial R membuat tiang tiang dibantu anak berinisial G dan N

Tabel 4. Persentase peningkatan kemampuan kerjasama melalui media balok kayu siklus II

Si kl us 1	Anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu			Anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan			Anak mau bergantian menggunakan balok kayu			Anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman		
	skor			skor			skor			skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
pt m 1	2	3	10	0	2	13	0	3	12	0	2	13
%	13.3%	20.6%	66.6%	0.3%	13.6%	86.6%	0.2%	20.8%	80.0%	0.3%	13.6%	86.6%
pt m 2	0	2	13	0	1	14	0	2	13	0	2	13
%	0%	13.3%	86.6%	0%	6.6%	93.3%	0%	13.3%	86.6%	0%	13.3%	86.6%
pt m 3	0	0	15	0	1	14	0	1	14	0	1	14
%	0%	0%	100%	0%	6.6%	93.3%	0%	6.6%	93.3%	0%	6.6%	93.3%
R a- r a ta	4.4%	11.4%	84.4%	0.5%	35.0%	91.0%	0.6%	26.6%	86.6%	0.6%	11.6%	88.8%



Gambar 2. persentase siklus 2

Berdasarkan data di atas, terlihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan anak dalam kerjasama melalui media balok kayu dari setiap pertemuan pada siklus II. Pada indikator Anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 84.4%. Pada indikator anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 91.06%. Dan, pada indikator anak tidak saling berebut mainan media balok kayu, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 86.6%. Sedangkan pada indikator anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman, rata-rata ketercapaian anak mendapatkan skor 3 yaitu 88.8%.

Nilai peningkatan rata-rata tiap indikator persiklus dari siklus I dan siklus II dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata ketercapaian anak mau bermain dengan teman ketika bermain balok kayu siklus I presentase yang mendapatkan skor 3 sebesar 28.8% dan siklus II sebesar 84.4% artinya terdapat peningkatan sebesar 55.6%. Sedangkan nilai rata-rata ketercapaian anak mau membantu teman dalam mencapai tujuan permainan siklus I presentase yang mendapatkan skor 3 sebesar 44.2% dan siklus II sebesar 91.06% artinya terdapat peningkatan sebesar 46.8%. Dan nilai rata-rata ketercapaian anak tidak saling berebut mainan media balok kayu siklus I presentase yang mendapatkan skor 3 sebesar 53.3% dan siklus II sebesar 86.6% artinya terdapat peningkatan sebesar 33.3%. Adapun rata-rata ketercapaian anak mau memberikan dan mendengarkan pendapat teman siklus I presentasi yang mendapatkan skor 3 sebesar 51.06% dan siklus

II sebesar 88.8% artinya terdapat peningkatan 37.7%.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan telah berhasil karena nilai yang diperoleh anak sudah melebihi target yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan yaitu sebesar 75%. Ketercapaian ini diperoleh karena dalam meningkatkan kemampuan kerjasama dilakukan dengan kegiatan permainan menggunakan media balok kayu. Kegiatan menggunakan balok kayu membuat anak dapat bersosialisasi pada saat anak membuat bangunan bersama teman-temannya. Melalui permainan balok kayu melatih anak dalam bersosialisasi dengan teman temannya, melatih anak dalam sosial emosional dan menumbuhkan rasa empati mau membantu teman dalam kelompok serta dapat melatih anak berbahasa melalui anak memberikan pendapat pada saat bermain media balok kayu.

Selain itu, dalam permainan menggunakan balok kayu dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung sehingga membuat kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran sebelumnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri hanya menggunakan lembar aktivitas anak serta papan tulis. Sesuai dengan yang telah dijelaskan Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014) bahwa salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain, berorientasi pada perkembangan anak, berpusat kepada anak, pembelajaran aktif, dan pemanfaatan media belajar, sumber belajar serta narasumber. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua peserta didik atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama (Rukiyati et al., 2014).

Faktor lain yang mendukung meningkatnya kemampuan kerjasama apabila dikaitkan dengan aspek perkembangan lainnya, permainan balok kayu bukan hanya dapat mengembangkan dan melatih kemampuan kerjasama saja tetapi juga mempengaruhi aspek perkembangan lainnya yaitu seperti aspek perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa, moral agama dan seni. Di dalam Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014) tentang Standar Tingkat Pencapaian

Perkembangan Anak, pada aspek perkembangan sosial emosional, anak dilatih untuk mengendalikan perasaan seperti bersabar, mengantri menunggu giliran, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, serta menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. Melalui permainan balok kayu kemampuan-kemampuan anak pada aspek sosial emosional tersebut dapat terstimulasi. Demikian pula untuk aspek motorik halus, dimana anak mendapat stimulasi ketika anak mengangkat, memindahkan, menyusun balok-balok menjadi bangunan.

Selain itu, pada aspek perkembangan bahasa dapat melatih anak untuk melaksanakan kegiatan sesuai dengan arahan dan perintah sederhana yang diberikan guru. Kemudian pada perkembangan moral dan agama, anak mengetahui bahwa bermain bersama teman mampu menumbuhkan rasa menyayangi ciptaan Allah serta mengajarkan anak untuk dapat menghargai teman.

Faktor lain yang juga mendukung meningkatnya kemampuan kerjasama anak melalui media balok kayu adalah karena adanya pengelompokan, saling dukung dalam membuat sebuah karya menggunakan media balok, serta adanya kesempatan untuk anak melakukan hal tersebut. Menurut Thomas & Johnson (2014), kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. Kerja sama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas menjadi suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim), yang anak butuhkan untuk kehidupannya kemudian. Hal ini seperti yang disampaikan Tarim (2015) bahwa untuk mendukung kemampuan kerjasama adalah dengan tersedianya lingkungan belajar aktif, yaitu lingkungan yang dapat membuat anak terlibat secara aktif bersama dengan teman sebayanya dalam menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan yang ada.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media balok kayu yang

dimainkan anak secara bersama-sama dalam satu kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama. Hal-hal yang bisa meningkatkan kerjasama anak dengan media balok kayu adalah adanya dorongan kepada anak untuk mau bermain bersama teman, penumbuhan sikap empati seperti membantu teman dalam mencapai tujuan bermain balok kayu yang dilakukan dalam membentuk sesuatu bangunan, serta mengajarkan anak mau berbagi balok kayu. Kemampuan kerjasama anak juga ditingkatkan dengan cara melatih anak untuk menghargai pendapat oranglain pada saat membentuk suatu bangunan yang ditentukan guru. Digunakannya balok kayu mampu memberikan pengalaman baru dan berharga pada anak. Rasa ingin tahu dan perhatian anak pun dapat difasilitasi sehingga anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu: *pertama* bagi guru agar pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode yang bervariasi dan menarik dengan harapan menjadi satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak yaitu diantaranya menggunakan metode bermain secara kelompok. *Kedua*, guru harus mampu menyediakan dan memanfaatkan media yang dapat digunakan anak secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama, diantaranya adalah media balok. *Ketiga*, guru harus dapat menciptakan kelas yang kondusif, diantaranya dengan melakukan tepuk fokus atau nyanyian yang membuat anak fokus pada saat kegiatan bermain berlangsung. Dan, *keempat*, diharapkan guru tidak hanya memberikan inspirasi dan arahan saat anak menyelesaikan tugas yang diberikan tetapi juga mau melibatkan diri untuk bermain bersama anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akçay, N. O. (2016). Implementation of Cooperative Learning Model in Preschool. *Journal of Education and Learning*, 5(3), 83. <https://doi.org/10.5539/jel.v5n3p83>
- D., S. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Prenadia Grup.
- Ellena, R. C., & Suminar, D. R. (2018). Effectiveness Cooperative Learning Numbered Heads Together to Improve the Social Skills of Kindergarten's Student. *International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 5(1), 4344–4349. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v5i1.16>
- Faeruz, R., Fridani, L., & Adhe, K. R. (2022). *Aktivitas Bermain Balok Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. https://repositori.kemdikbud.go.id/25123/1/TINY_20220222_100746.pdf
- Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja sama melalui kegiatan kerja kelompok. *Paud Tambusai Pgpaud Stk*, 2 Nomor 1, 29–45.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*. <https://doi.org/10.3316/informit.977489802155242>
- Julia. (2017). *Pendidikan Musik: Permasalahan dan Pembelajarannya*.
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. In *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia* (pp. 1–76). <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/Permen Kemendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.pdf>
- Magta, M., Ujianti, P. R., & Permatasari, E. D. (2019). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok a. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 212. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21261>
- Maulidar, Hayati, F., & Fitriani. (2020). Analisis Penanaman Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Negeri Siti Maryam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Nasution, N. C. (2018). Dukungan Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Al-Hikmah*, 12(2), 159–174. <https://doi.org/10.24260/al-hikmah.v12i2.1135>
- Putri, C. F., & Zulminiati. (2020). Kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3040.
- Ramani, G. B., & Brownell, C. A. (2014). Preschoolers' cooperative problem solving: Integrating play and problem solving. *Journal of Early Childhood Research*, 12(1), 92–108.

- <https://doi.org/10.1177/1476718X13498337>
Rohita. (2021). *Metode penelitian tindakan kelas : panduan praktis untuk mahasiswa dan guru*. Deepublish.
- Rukiyati, R., Sutarini, Y. C. N., & Priyoyuwono, P. (2014). Penanaman Nilai Karakter Tanggung Jawab Dan Kerja Sama Terintegrasi Dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 213–224.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2797>
- Saharani, S., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2021). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Mardi Putra 01 Kota Batu. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 2(1), 19–30.
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2021.2.1.19-30>
- Tarim, K. (2015). Effects of cooperative group work activities on pre-school children's pattern recognition skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 15(6), 1597–1604.
<https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0086>
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., Knaggs, H., & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education Sciences*, 5(4), 345–362.
<https://doi.org/10.3390/educsci5040345>
- Thomas, L., & Johnson, E. B. (2014). *Contextual Teaching Learning*. Kaifa.
- Van Oers, B. (2013). Is it play? Towards a reconceptualisation of role play from an activity theory perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 185–198.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789199>
- Vidoni, C., & Ulman, J. D. (2013). The Fair Play Game: Promoting social skills in physical education. *Strategies*, 25(3), 26–30.
<https://doi.org/10.1080/08924562.2012.10592149>
- Yadav, A., Stephenson, C., & Hong, H. (2017). Computational thinking for teacher education. In *Communications of the ACM*. dl.acm.org. <https://doi.org/10.1145/2994591>