

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN

Nuriyah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : 25010684286@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan kerja sama anak usia dini pada anak kelompok A di TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya masih rendah. Saat ini anak-anak jarang sekali bermain di luar rumah dengan teman-temannya. Mereka lebih banyak bermain di rumah dengan menggunakan aplikasi game di HP, menonton TV, atau alat-alat bermain lainnya. Kebiasaan tersebut menjadi salah satu penyumbang rendahnya kemampuan kerja sama anak kelompok A di TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya. Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemauan dan kemampuan kerjasama antar anak kelompok A di TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya yang berjumlah 11 anak. Disamping itu juga untuk menguji keefektifan metode bermain peran dalam meningkatkan kemauan dan kemampuan anak untuk bekerja sama dalam bermain atau menyelesaikan tugas kelompok. Jenis penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada pra siklus sekitar 54,5 % anak belum mampu kerja sama dengan baik, setelah siklus pertama terjadi sedikit peningkatan sekitar 63,6 % anak sudah cukup mampu kerja sama dengan teman lainnya, dan pada siklus kedua kemampuan kerjasama anak kelompok A TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan dengan sekitar 81,8 % anak mampu kerja sama dengan baik bersama teman lainnya. Kesimpulannya bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama antar anak karena dengan bermain peran anak menjadi belajar untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain.

Kata kunci : Anak usia dini, Bermain peran, Kerja sama

Abstract

The cooperative skills of early childhood children in Group A at Tunas Rimba Kindergarten, Sambikerep District, Surabaya City are still low. Currently, children rarely play outside with their friends. They prefer to play at home using mobile game apps, watching TV, or using other play equipment. These habits contribute to the low cooperative skills of Group A children at Tunas Rimba Kindergarten, Sambikerep District, Surabaya City. The purpose of this study was to improve the willingness and ability to cooperate among 11 children in Group A at Tunas Rimba Kindergarten, Sambikerep District, Surabaya City. In addition, it was also to test the effectiveness of role-playing methods in increasing children's willingness and ability to cooperate in play or completing group assignments. The type of research used to obtain data was Classroom Action Research, conducted in two cycles. In the pre-cycle, approximately 54.5% of children were not yet able to cooperate well. After the first cycle, there was a slight increase, with approximately 63.6% of children being able to cooperate well with their peers. In the second cycle, the cooperative skills of children in Group A of Tunas Rimba Kindergarten, Sambikerep District, Surabaya City experienced a significant increase, with approximately 81.8% of children being able to cooperate well with their peers. In conclusion, role-playing can improve children's cooperative skills because it helps them learn to socialize and communicate with others.

Keywords: Early childhood, Role-playing, Cooperatio

PENDAHULUAN

Pemahaman masyarakat umum sering memisahkan antara pendidikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan TK (Taman Kanak-Kanak) sebagai tingkatan pendidikan yang berbeda. Masyarakat menganggap PAUD adalah tingkatan pendidikan yang lebih rendah dari TK. Padahal sebenarnya tidak seperti itu kenyataannya.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sedangkan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Tahun 2004 menjelaskan bahwa Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini dan berada pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, kemandirian, seni dan fisik motorik untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, jelaslah sudah bahwa TK yang rata-rata usia 4-6 tahun termasuk di dalam pendidikan anak usia dini yang rentang umurnya sejak lahir sampai 6 tahun.

Dari uraian di atas bisa dikatakan bahwa PAUD adalah upaya untuk pembinaan pertumbuhan anak yang bersifat jasmani dan perkembangan anak yang bersifat rohani. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, dan aspek perkembangan seni (Suryana, 2016 : 48)

Salah satu perkembangan yang ingin dikembangkan pada anak usia dini adalah mengembangkan potensi kemampuan sosial emosional anak. Kemampuan sosial emosional anak kelompok A TK Tunas Rimba

Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya yang berjumlah 11 anak saat ini rata-rata rendah. Rendahnya kemampuan sosial emosional bisa disebabkan kurangnya anak-anak bersosialisasi dengan orang lain karena mereka lebih sering bermain di rumah menggunakan aplikasi game di HP, menonton TV, atau alat-alat bermain lainnya.

Kondisi rendahnya kemampuan sosial emosional tersebut menyebabkan kemampuan kerja sama anak kelompok A TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya ikut rendah. Hal tersebut terlihat saat ada beberapa anak yang enggan bermain bersama dengan teman lainnya atau saat ada tugas kelompok ada beberapa anak yang susah untuk bekerja sama menyelesaikan tugas tersebut. Dalam Kamus Bahasa Indonesia yang dikeluarkan oleh Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional mendefinisikan kerja sama sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan bersama-sama oleh beberapa pihak. Tentunya kegiatan tersebut untuk mencapai tujuan bersama. Jika anak-anak kelompok A TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep kota Surabaya tidak mau dan tidak mampu untuk melakukan kegiatan bersama-sama yang diadakan oleh guru atau pihak lain, berarti kemampuan kerja sama mereka rendah.

Salah satu metode yang mungkin dapat mengembangkan dan mengubah kondisi rendahnya kemampuan kerja sama pada anak kelompok A TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya adalah dengan metode pembelajaran bermain peran. Bermain peran/role playing adalah metode pembelajaran untuk melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya, hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik atau interaksi dengan orang lain atau klien (Sri Andini, 2021 : 11) Ada dua kategori bermain peran yaitu main peran makro melibatkan anak sebagai pemeran langsung (menjadi tokoh), sementara main peran mikro menggunakan benda atau boneka kecil sebagai perantara. (Mutiah, 2010 : 115). Kategori bermain peran yang sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama anak adalah kategori bermain peran makro, karena anak harus bersosialisasi dengan teman lainnya dan dalam bersosialisasi tersebut tentu juga melibatkan emosionalnya.

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru yang terintegrasi dengan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, memecahkan masalah yang dihadapi, dan meningkatkan hasil belajar anak melalui siklus refleksi diri yang berkelanjutan. Adanya Penelitian Tindakan Kelas menyebabkan guru menjadi lebih kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai permasalahan yang dihadapi saat proses pembelajaran di kelas.

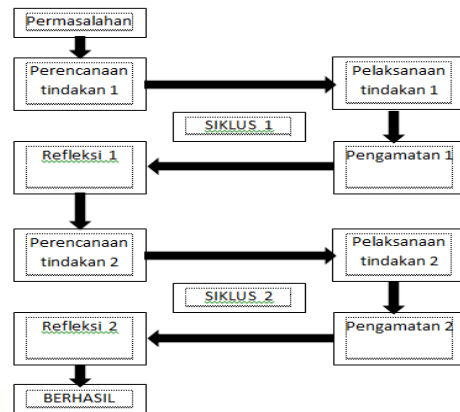
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, namun sering kali didukung oleh data kuantitatif. PTK bersifat kualitatif karena fokus pada perbaikan proses dan kualitas pembelajaran secara mendalam, sementara data kuantitatif (angka/nilai) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara terukur.

B. PROSEDUR PENELITIAN

Prosedur penelitian tindakan kelas ini didesain sebanyak dua siklus, dan tentunya sebelum pelaksanaan penelitian ini, peneliti sudah memperoleh data prasiklus tentang kemampuan kerja sama anak kelompok A TK Tunas Rimba Kecamatan Sambikerep Kota Surabaya. Data tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang perlu untuk segera ditangani. Prosedur penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara berulang dan terus menerus hingga masalah yang diteliti dapat dipecahkan atau diatasi dengan baik. Empat tahapan utama yang ada pada setiap siklus dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1

Tahapan Pelaksanaan Tindakan Per Siklus



Secara singkat penjabaran keempat tahapan desain penelitian ini sebagai berikut :

1. Perencanaan

Hal-hal yang peneliti lakukan pada tahapan ini adalah menyusun RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), menyiapkan media yang diperlukan, menyiapkan instrumen observasi/pengamatan perilaku anak.

2. Pelaksanaan

Hal yang dilakukan pada tahapan ini adalah menerapkan metode bermain peran sebagai penjual dan pembeli ketika sedang bertransaksi sesuai dengan yang dirancang pada RPPH

3. Pengamatan

Pada tahapan pengamatan ini, peneliti mengamati perilaku dan aktifitas anak baik pada saat pelaksanaan pembelajaran setiap siklus maupun setelahnya. Dengan kata lain tahapan ini adalah tahapan pengumpulan data yang diperlukan.

4. Refleksi

Pada tahapan refleksi ini, peneliti menganalisis hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan. Jika hasilnya belum sesuai yang diharapkan dilakukan siklus perbaikan selanjutnya. Jika hasilnya sudah sesuai dengan yang diharapkan, minimal 75% dari jumlah anak di kelas, maka penelitian dianggap berhasil dan dihentikan.

Berikut rancangan pelaksanaan penelitian setiap siklus :

Siklus 1

1. Perencanaan

Sebagai awal dari penelitian tindak kelas yang peneliti lakukan adalah melakukan beberapa hal berikut ini:

- Menyusun RPPH yang menampakkan metode bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran
- Merancang skenario pelaksanaan bermain peran sebagai pedagang sayur dan pembelinya (mencatat nama anak yang akan jadi penjual/pembeli)
- Menyiapkan properti/media berupa gambar beberapa jenis sayur yang dilaminating, gantungan baju untuk menggantung gambar sayur, dan uang mainan.
- Menyusun lembar pengamatan untuk mengamati perilaku kerja sama anak saat proses pembelajaran berlangsung.

2.. Pelaksanaan

Setelah semua hal yang perlu disiapkan dalam tahap perencanaan dianggap cukup, maka tibalah saat pelaksanaan tindakan kelas. Adapun rancangan kegiatan pada tahapan pelaksanaan ini, seperti pada tabel berikut:

Tabel 1
Rancangan Kegiatan Siklus 1

R P P H K e-	Kegiatan Pembukaan	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Bercakap-cakap tentang siapa yang pernah ikut orang tua ke pasar/swalayan, menyebutkan	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang

		barang yang dibeli	
2	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Bercakap-cakap tentang berbagai macam sayuran, menyebutkan nama dan warna sayuran yang ditunjukkan guru	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang
3	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Bercakap-cakap tentang nilai dan warna uang mainan, menunjukkan nilai uang yang diminta guru	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang
4	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Menyiapkan media (gambar sayuran, gantungan baju, uang mainan), meminta 3 anak menjadi penjual dan yang lainnya sebagai pembeli, bermain peran	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang

3. Pengamatan

Tahapan pengamatan ini terutama dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan

tindakan/proses pembelajaran, dan juga saat-saat tertentu. Pengamatan dilakukan terhadap anak-anak dalam proses meningkatkan kerja sama melalui metode bermain peran. Pada tahapan ini peneliti dibantu oleh guru kelompok B sebagai observer. Pengamatan menggunakan dan berpedoman pada lembar pengamatan /observasi yang dipegang oleh guru kelompok B sebagai observer. Fokus pengamatannya adalah pada kemauan dan kemampuan anak untuk kerja sama saat :

- Awal tiba di sekolah.
- Istirahat dan bermain
- Proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Peneliti harus mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik melalui proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran, dan juga hasil belajar anak berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil refleksi pada siklus 1 ini akan menjadi dasar pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 2.

Siklus 2

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan pada siklus 2 ini tidak berbeda jauh dengan perencanaan pada siklus sebelumnya. Beberapa hal yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

- Menyusun RPPH yang menampilkan metode bermain peran sebagai pendekatan pembelajaran
- Merancang skenario pelaksanaan bermain peran sebagai pedagang buah dan pembelinya (mencatat nama anak yang akan jadi penjual/pembeli)
- Menyiapkan properti/media berupa gambar beberapa jenis buah yang dilaminating, gantungan baju untuk menggantungkan gambar buah, dan uang mainan.

- Menyusun lembar pengamatan untuk mengamati perilaku kerja sama anak saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan

Setelah semua hal yang perlu disiapkan dalam tahap perencanaan siklus 2 dianggap cukup, maka tibalah saat pelaksanaan tindakan kelas. Adapun rancangan kegiatan pada tahapan pelaksanaan ini, seperti pada tabel berikut:

Tabel 2
Rancangan Kegiatan Siklus 2

R P P H K e -	Kegiatan Pembukaan	Kegiatan Inti	Kegiatan Penutup
1	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Bercakap-cakap tentang jenis pohon buah yang ada di sekitar rumah/kebun/gang depan rumah, di sekolah	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang
2	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Bercakap-cakap tentang berbagai macam buah dan rasanya, menyebutkan nama dan warna sayuran yang ditunjukkan guru	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang
3	Berbaris di depan kelas, masuk kelas,	Bercakap – cakap tentang nilai dan warna	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa

	berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	uang mainan, menunjukkan nilai uang yang diminta guru	penutup sebelum pulang
4	Berbaris di depan kelas, masuk kelas, berdoa awal belajar, bernyanyi dan bertepuk tangan	Menyiapkan media (gambar buah, gantungan baju, uang mainan), meminta 3 anak menjadi penjual buah, dan yang lainnya sebagai pembeli, bermain peran	Bernyanyi dan bertepuk tangan, berdoa penutup sebelum pulang

proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran, dan juga hasil belajar anak berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Harapannya hasil refleksi pada siklus 2 ini mendapatkan peningkatan kemauan dan kemampuan anak untuk kerja sama dengan teman yang lainnya. Jika hal itu terjadi, maka penelitian ini akan dihentikan dan berhasil, jika tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

C. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian tindakan kelas (PTK) adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh guru sebagai peneliti untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran berlangsung, guna memecahkan masalah kelas, memperbaiki praktik pengajaran, dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Instrumen ini dapat bersifat tes dan non tes. Beberapa instrument penelitian yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

a. Lembar Observasi Aktifitas Anak

Tabel 3
Lembar Observasi Aktifitas Anak

3. Pengamatan

Tahapan pengamatan pada siklus 2 ini terutama dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan/proses pembelajaran, dan juga saat-saat tertentu. Pengamatan dilakukan terhadap anak-anak dalam proses meningkatkan kerja sama melalui metode bermain peran. Pada tahapan ini peneliti dibantu oleh guru kelompok B sebagai observer. Pengamatan menggunakan dan berpedoman pada lembar pengamatan /observasi yang dipegang oleh guru kelompok B sebagai observer. Fokus pengamatannya adalah pada kemauan dan kemampuan anak untuk kerja sama saat :

- Awal tiba di sekolah.
- Istirahat dan bermain
- Proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi mencakup kegiatan analisis dan interpretasi atas informasi/hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus 2. Peneliti harus mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil tindakan baik melalui

No	Nama Anak	Kemauan & Kemampuan kerja sama				Keterangan
		B B	M B	B S H	B S B	
1	Aleena Qur'aynissa Arshani					
2	Alghazali Ersya Andhika Prasetya					
3	Anara Clemira Hidayat					
4	Annasya Elmira Mustopa					
5	Arkana Restu Devanto					
6	El Zhafran Shaquille Al Farissy					

7	Fabian Athallah Wahyu Husada					
8	Fariza Amata Rayya					
9	Muhamma d Arka Rizky Santoso					
10	Vania Ruby Al Mahira					
11	Kanza					

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

b. Lembar Observasi Kinerja Guru

Tabel 4
Lembar Observasi Kinerja Guru

No	Kegiatan & Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1	Kegiatan Awal Pembelajaran				
	Melakukan pembelajaran rutin dimulai dengan baris sebelum masuk kelas				
	Membaca doa sebelum belajar dan mengecek kehadiran				
	Mengkondisikan anak untuk belajar dengan menyiapkan alat-alat untuk belajar.				
	Mengembangkan materi, media, dan				

	sumber belajar				
	Menjelaskan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan				
2.	Kegiatan inti				
	Memulai kegiatan belajar sesuai dengan tujuan				
	Menggunakan media pembelajaran				
	Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan urutan yang logis				
	Penguasaan materi yang baik				
	Mengelola waktu dengan baik				
	Mengelola waktu dengan baik				
	Memacu keterlibatan anak				
	Melakukan pemantapan materi				
3	Kegiatan Akhir Pembelajaran				
	Melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran dan merefleksi				
	Mengkondisikan anak untuk istirahat atau pulang sekolah				
	Jumlah Skor				
	Jumlah Keseluruhan Skor				
	Prosentase				

Keterangan Skor :

1 : Tidak ada

2 : Ada sedikit/sesekali

3 : Ada dan sering dilakukan

4 : Ada dan selalu dilakukan

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah instrumen pengumpulan data kualitatif berupa dokumen naratif yang mencatat kejadian penting, perilaku anak, dan interaksi guru selama proses pembelajaran. Contohnya mencakup deskripsi suasana kelas, respons anak terhadap media permainan, hambatan teknis, dan refleksi guru mengenai tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran. Catatan ini juga memuat waktu pembuatan dengan menuliskan hari, tanggal, dan pukul/jam.

Ttd Guru

Ttd Observer

.....

.....

4. Dokumentasi Foto/Video

Sebagai bukti autentik pelaksanaan tindakan, akan disertakan foto/video sebelum tindakan (pra-siklus) dan saat pelaksanaan tindakan (siklus I/II) untuk membandingkan hasil.

Tabel 5
Catatan Lapangan

Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran

Hari/tanggal :/.....

Waktu : Pukul WIB

Kelompok : A TK Tunas Rimba
Kecamatan Sambikerep
– Surabaya

No	Uraian	Catatan Pengamatan
1	Aktivitas Guru (Tindakan)	
2	Aktivitas Anak (Respons)	
3	Temuan/Kejadian Penting	
4	Refleksi Guru	

