

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama

Kerjasama adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan orang lain secara berkelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kemampuan untuk bekerjasama akan muncul ketika seseorang menyadari bahwa mereka memiliki minat dan kemauan yang sama dengan memiliki pengetahuan dan kendali yang cukup atas diri mereka sendiri untuk mengejar minat mereka untuk mencapai tujuan bersama. Indah menyatakan bahwa kemampuan kerjasama ialah suatu usaha bersama antar individu dalam sebuah kelompok yang memiliki keinginan atau kemauan yang sama untuk mewujudkan keinginan dan tujuan bersama.¹ Dalam hal ini anak akan diajarkan untuk mengutamakan kepentingan kelompoknya dari pada kepentingan pribadinya. Perbedaan sikap, sifat, dan kebiasaan setiap anak akan menjadikan kekuatan yang besar untuk kelompok. Di dalam kelompok, anak akan dikenalkan untuk berinteraksi dengan teman yang lain sehingga akan merangsang perkembangan sosial emosionalnya.

Kerjasama merupakan bekerja bersama-sama menemukan solusi untuk suatu permasalahan dengan orang lain dalam suatu kelompok. Dalam proses bekerjasama, anak diberikan pelatihan dan diajarkan untuk dapat menekan atau mengesampingkan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok.²

Allah *subhanahu wa ta'ala* berfirman dalam Q.S. Al-Maidah ayat 2 sebagai berikut:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

¹ Prabandari, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif." 102

² Prabandari. 100

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.”³

Dari ayat di atas telah dijelaskan bahwa firman Allah *subhanahu wa ta'ala* menganjurkan umat islam untuk tolong menolong dalam kebaikan dan tidak tolong menolong dalam perbuatan dosa atau permusuhan atau maksiat dan pelanggaran terhadap batasan-batasan Allah. Tolong menolong merupakan kebaikan yang dikerjakan secara bersama-sama atau dilakukan secara kerjasama. Hal ini dapat diartikan bahwa Allah juga menganjurkan umat islam untuk saling bekerjasama agar tercipta hubungan sosial yang baik.⁴

Berikut merupakan indikator kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun yang ditulis oleh Rina Yulitri dalam jurnal Ristekdik:⁵

- a. Anak selalu aktif pada saat kegiatan permainan
- b. Anak mau bergabung dalam bermain kelompok
- c. Anak mau terlibat dalam kegiatan bermain kelompok
- d. Anak mau membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan
- e. Anak mampu menyelesaikan permainan
- f. Anak dapat bersosialisasi dengan teman
- g. Anak dapat berinteraksi dengan teman
- h. Anak mau bermain tanpa memilih-milih temannya
- i. Anak mau berbagi peralatan main yang digunakan saat bermain
- j. Anak tidak merebut mainan ketika bermain
- k. Anak mau membantu teman yang kesulitan menyelesaikan permainan

³ Kementerian Agama Islam, “Surah Al Maidah Ayat 2,” Qur’an Kemenag, n.d., <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=2&to=120>.

⁴ KH. M.Syarofuddin IQ, “Tafsir Al-Ibriz - Surat Al-Maidah: 002,” GusMus Channel, 2023, https://www.youtube.com/watch?v=n5VC_Py1w38.

⁵ Yulitri et al., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama.”

- l. Anak tidak berkelompok dengan teman yang hanya ia sukai
- m. Anak memiliki inisiatif mengajak temannya ikut bermain
- n. Anak meminta maaf apabila mengganggu temannya
- o. Anak merespon dengan baik pada saat ada yang menawarkan bantuan
- p. Anak menerima bantuan dari temannya
- q. Anak memberi maaf pada teman yang mengganggunya saat bermain

2. Tujuan Kemampuan Kerjasama

Kemampuan kerjasama pada anak usia dini memiliki tujuan yang penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak di masa depan. Di masa depan anak membutuhkan kemampuan kerjasama untuk dapat berinteraksi dengan mudah dengan teman, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Ada beberapa tujuan kemampuan kerjasama pada anak usia dini adalah :

- a. Mengajarkan anak dengan berbagai kemampuan yang memiliki dampak positif bagi kehidupannya seperti kemampuan kerjasama, bertanggungjawab, berinteraksi, bersosialisasi, memahami orang lain
- b. Memberikan kesempatan pada anak untuk belajar hal baru
- c. Menambah pengalaman bagi anak terutama tentang lingkungan sekitarnya
- d. Meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus meningkatkan keterampilan bersosialisasi anak sehingga anak mudah memahami sekitarnya.⁶

3. Manfaat Kemampuan Kerjasama

Kemampuan kerjasama pada anak usia dini mempunyai banyak manfaat yang baik untuk masa depan anak. Manfaat ini akan dapat dirasakan anak saat anak terjun langsung dalam kegiatan dilingkungan sekitar yang menjadikan anak berinteraksi langsung dengan banyak orang. Adapun manfaat kemampuan kerjasama pada anak usia dini adalah :

⁶ Kasmin A Dai and Sitiriah Salim Utina, "Meningkatkan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliohuto Kabupaten Gorontalo," *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 01, no. 02 (2020): 153–65.

- a. Memberikan manfaat positif bagi anak untuk memudahkan dalam bersosialisasi dengan teman
- b. Mengajarkan anak untuk dapat menerima perbedaan
- c. Mengajarkan anak untuk bisa bekerja dengan teman lainnya
- d. Menjadikan anak mudah memahami keadaan sekitarnya.⁷

B. Bermain Kooperatif

1. Pengertian Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif berasal dari kata *cooperative* artinya bekerja kelompok. Kasmin menyatakan bahwa bermain kooperatif adalah permainan dilakukan secara kolektif atau berkelompok atau dengan berkolaborasi dengan tujuan menyempurnakan kecerdasan interpersonal anak yaitu memiliki kecerdasan yang berhubungan erat pada interaksi dengan orang lain, seperti berinteraksi, bekerjasama, tanggung jawab dan saling mendukung.⁸ Bermain kooperatif adalah bermain dalam suatu kelompok sama agar mereka dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan kelompoknya.⁹ Bermain kooperatif dapat juga dikatakan sebagai suatu strategi pembelajaran secara kelompok dimana anak belajar bersama dan saling membantu untuk memecahkan masalah yang ada, keberhasilan belajar anak tergantung pada keberhasilan kelompok. Bermain kooperatif merupakan cara anak untuk belajar dan mengenal cara berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi dan bersosialisasi dengan lingkungan untuk mewujudkan tujuan bersama melalui permainan. Menurut Anita W., bahwa Bermain kooperatif adalah bermain dalam pembelajaran berkonsep kelompok kecil yang memiliki minat sama.¹⁰

⁷ Khasanah, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament Di Taman Kanak-Kanak." 361-362

⁸ Dai and Utina, "Meningkatkan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Kooperatif Di Kelompok B TK Mekar Sari Desa Potanga Kecamatan Boliohuto Kabupaten Gorontalo." 156-157

⁹ Prabandari, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif." 102

¹⁰ Sri Hayati, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*, Magelang: Graha Cendekia, 2017. 120

Berdasarkan definisi di atas, tampaknya aman untuk mengatakan bahwa permainan kooperatif adalah sejenis aktivitas kelompok di mana anak-anak berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama melalui penggunaan tantangan dan upaya bersama. Anak-anak dapat belajar untuk berbagi, bergiliran, menghormati sudut pandang satu sama lain, saling mengajar, dan bekerja sama dalam kelompok melalui permainan kooperatif.

2. Manfaat Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif mempunyai berbagai manfaat untuk anak usia dini. Bermain kooperatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi yang positif dengan orang lain, sebagai berikut:

- a. Anak-anak akan lebih sering dan aktif bermain dengan teman sebaya lainnya
- b. Anak akan mudah berbagi dan bergantian mainan dengan temannya
- c. Anak akan menjadi lebih lembut
- d. Anak akan lebih sering mengucapkan hal-hal atau kata-kata baik dari pada kata-kata yang buruk kepada teman.¹¹

3. Karakteristik Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif memiliki karakteristik atau ciri-ciri dalam melaksanakannya. Adapun karakteristik bermain kooperatif yaitu :

- a. *Group goals* (kelompok yang memiliki tujuan)
- b. *Individual accountability* (tanggungjawab individu)
- c. *Equal opportunities for success* (kesempatan yang sama untuk sukses)
- d. *Team competition* (kompetisi kelompok)
- e. *Task specialization* (penyesuaian diri dengan kepentingan individu).¹²

Sedangkan ciri-ciri permainan kooperatif, yaitu:

- a. Anak mulai aktif bergabung dengan temannya.
- b. anak dapat berinteraksi sosial dengan baik
- c. Anak dapat bekerjasama mewujudkan tujuan bersama.¹³

¹¹ Prabandari, "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif." 103

¹² Prabandari. 101.

C. *Team Games Tournament*

1. Pengertian *Team Games Tournament*

Teams Games Tournament merupakan tipe pembelajaran yang menggunakan perlombaan sebagai permainan kelompok, dalam satu kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok permainan yang materinya sudah disesuaikan dengan kelompok lain untuk mengumpulkan skor bagi kelompok, dan memberikan penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh nilai yang paling tinggi sesuai dengan ketentuan.¹⁴ *Team games tournament* ini akan lebih fokus pada kemampuan berfikir anak menggunakan permainan materi yang sudah disesuaikan, dengan suasana turnamen untuk berlomba dan bersaing sehat dengan kelompok yang setara.

Metode *Team games tournament* menurut Ahmadi merupakan model pembelajaran yang menyertakan kegiatan pembelajaran dengan seluruh siswa tanpa membedakan apapun, untuk saling membantu dengan teman dan menjadikan permainan yang merangsang kemampuan berinteraksi, bersosialisasi, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama dan sportif. Belajar sambil bermain bagi anak usia 5-6 tahun dengan metode *Team Games Tournament* akan menumbuhkan kebahagiaan, ketertarikan, keaktifan, kontribusi anak karena ada tantangan dari pertandingan sehat yang akan menjadikan anak semakin semangat, aktif dan senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *team games tournament*.¹⁵ Dengan adanya pembelajaran menggunakan *team games tournament* yang berbentuk kelompok dan pertandingan akan membuat anak merasa tertantang dan bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

¹³ Syah Khalif Alam Anita Rakhman, “Metode Bermain Kooperatif Dalam Meningkatkan Antusias Belajar Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19,” *Abdimas Siliwangi* 5, no. 1 (2022): 54–61.

¹⁴ Rina Yulitri and others, ‘Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama’, *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5.1 (020), 33–40.

¹⁵ Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, “Penerapan Metode Tegatour (Teams- Games- Tournament) Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” 269.

Team Game Tournament adalah pembelajaran kooperatif memiliki beberapa unsur penting yaitu:

- a. *Positive interdependence* artinya mengajarkan sikap positif yang saling ketergantungan dengan teman hingga menciptakan rasa kekeluargaan
- b. *Individual accountability* yaitu mengajarkan bertanggung jawab kepada setiap anak dan menyelesaikan tugas dengan benar untuk kebaikan bersama dan melemahkan sikap egois setiap anak
- c. *Promotive interaction* yaitu mengajarkan anak berinteraksi atau berkolaborasi dengan anak lain dan melakukan yang semaksimal mungkin untuk kelompoknya
- d. *Interpersonal and smallgroup skills and group processing* yaitu mengajarkan anak untuk mengembangkan kemampuan sosialnya seperti mengemukakan ide, kerjasama, menghormati orang lain dan mengambil keputusan.¹⁶

2. Langkah-langkah *Team Games Tournament*

Model pembelajaran beriman kooperatif tipe *team games tournament* mempunyai langkah-langkah yang harus diterapkan. *Team games tournament* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Presentasi kelas, yaitu memaparkan materi yang akan dipelajari secara klasikal
- b. Tim, yaitu mengelompokkan anak atau murid menjadi beberapa kelompok tanpa membedakan
- c. *Game*, yaitu murid melakukan permainan yang telah dijelaskan aturan mainnya oleh guru
- d. Turnamen, yaitu murid akan bertanding melawan kelompok lain dengan persaingan yang sehat
- e. Rekognisi tim, yaitu penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dalam pertandingan.¹⁷

¹⁶ Galih Dani Septiyan Prodi PGSD STKIP Siliwangi Bandung Jalan Terusan Jendral Sudirman, "Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar," *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2017): 106–16, <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>.

¹⁷ Khasanah, "Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament Di Taman Kanak-Kanak." 360.

Selanjutnya dalam *team games tournament* ada 3 tingkatan penghargaan yang diambil dari rata-rata skor tiap kelompok yaitu :

- a. Rata-rata skor 40 sebagai tim terbaik
- b. Rata-rata skor 45 sebagai tim sangat baik
- c. Rata-rata skor 50 sebagai tim super¹⁸

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan dengan tujuan yang berupa untuk mendapatkan perbedaan dan juga persamaan dengan penelitian yang pernah ada dari peneliti lain. Maka dari itu peneliti melampirkan tulisan-tulisan yang sudah pernah dilakukan penelitian, sebagai berikut:

1. Penelitian dari Yosi Padila. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, dengan judul penelitian “Pengembangan Kemampuan Kognitif melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode bermain kooperatif tipe *teams games tournament*. Pada penelitian ini subyek yang digunakan yaitu anak usia 5-6 tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. Hasil penelitiannya yaitu penerapan *teams games tournament* di TK Islam Bina Balita dapat meningkatkan 75% kemampuan kognitif anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu menggunakan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kerjasama anak usia dini kelompok B. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada aspek yang diteliti dan jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini aspek yang diteliti ialah kemampuan kognitif anak dan jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti, aspek yang akan diteliti ialah kemampuan kerjasama anak dan jenis penelitian yang akan digunakan ialah kualitatif.
2. Penelitian dari Indah Setianingrum dan Nur Azizah. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, dengan judul penelitian “*Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini”. Pada

¹⁸ Khasanah. 362.

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui *teams games tournament*. Pada penelitian ini subyek yang digunakan yaitu murid kelompok A di RA Al Amanah Magetan. Hasil penelitiannya yaitu anak memiliki peningkatan yang cukup baik dengan metode *teams games tournament* dalam pengembangan sosialnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada tipe permainan yang digunakan dalam penelitian. Sama-sama menggunakan tipe *teams games tournament*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terletak pada aspek yang diteliti. Pada penelitian ini aspek yang diteliti ialah kemampuan mengenal lambang bilangan. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti, aspek yang akan diteliti ialah kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun.

3. Penelitian dari Baik Nilawati Astini dkk. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021, dengan judul penelitian “Penerapan Metode Tegotour (*Teams- Games- Tournament*) Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *teams games tournament* untuk meningkatkan sosial anak. Pada penelitian ini subyek yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun di KB Darul Habibi Paok Tawah Kecamatan Praya. Hasil penelitiannya yaitu penerapan metode *team games tournament* di KB Darul Habibi dapat dikatakan meningkatkan 80,03% kemampuan bersosialisasi anak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu penggunaan tipe permainan dalam penelitian. Sama-sama menggunakan *teams games tournament*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif.
4. Penelitian dari Anita Rakhman dan Syah Khalif Alam. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, dengan judul penelitian “Metode Bermain Kooperatif dalam Meningkatkan Antusias Belajar Anak Usia Dini Pada Masa Covid-19”. Dengan menggunakan studi kasus periode Covid-19, penelitian ini berharap dapat memastikan apakah pendekatan bermain

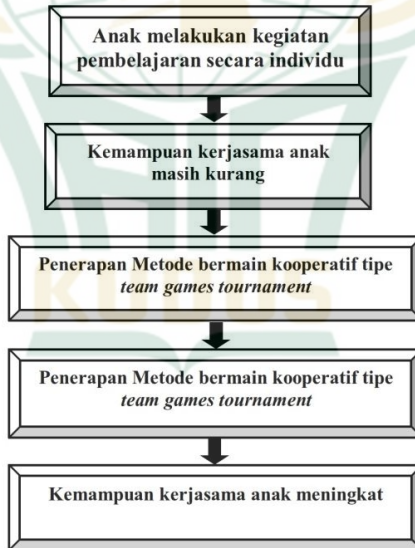
kooperatif dalam mengajar anak usia dini telah meningkatkan minat mereka terhadap pendidikan. Guru anak usia dini (PAUD) yang mengikuti webinar yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi terpilih sebagai mata pelajaran. Temuan studinya menunjukkan bahwa para pendidik anak usia dini (PAUD) yang menghadiri webinarnya termotivasi untuk menggunakan pendekatan bermain kooperatif untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan anak-anak dalam belajar selama periode Covid-19. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan metode bermain kooperatif dalam melakukan penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada aspek yang diteliti. Pada penelitian ini, aspek yang diteliti ialah antusias belajar anak. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti, aspek yang diteliti ialah kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

5. Penelitian dari Endang Sri Lestari Ningsih. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2018, dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif pada Anak Kelompok B di RA Rahmatullah Tanjung Moraw”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dari penerapan kegiatan bermain kooperatif terhadap peningkatan sosial emosional pada anak kelompok B di RA Rahmatullah Tanjung Morawa. Subyek pada penelitian ini ialah anak usia 5-6 tahun di RA Rahmatullah Tanjung Moraw. Hasil penelitiannya yaitu penerapan kegiatan bermain kooperatif dapat meningkatkan 86,67% kemampuan sosial emosional anak kelompok B di RA Rahmatullah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah aspek yang akan diteliti yaitu meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada jenis penelitian yang digunakan dan permainan yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dan tidak menggunakan permainan turnamen. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan permainan turnamen.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran biasanya dilakukan dengan model pembelajaran klasikal. Hampir semua kegiatan dilakukan secara individu. Dengan hal tersebut akan menjadikan anak cenderung individual dan kurang berinteraksi dengan teman lainnya. Sehingga sifat egosentris anak akan sulit dihilangkan.

Oleh karena itu diberikan hal baru yaitu pembelajaran menggunakan metode bermain kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dilakukan dengan kegiatan yang tidak membosankan, menggembirakan, menarik, menjadikan anak lebih aktif. Dengan adanya metode pembelajaran yang baru akan merubah kegiatan pembelajaran, yang dapat meningkatkan minat belajar anak usia dini. Metode ini mengajarkan anak usia dini untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan berinteraksi dengan teman lainnya. Karena anak berpartisipasi secara langsung dalam permainan, menyelesaikan permainan, bekerjasama mencapai tujuan, berinteraksi dengan teman, dan berdiskusi bersama. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir