

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Untuk memberikan gambaran umum terkait dengan lokasi penelitian, berikut kan diuraikan hal-hal relevan terkait RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan yang meliputi :

1. Kelembagaan

RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan berdiri pada tahun 1990 di bawah perlindungan pengurus muslimat. Tokoh berjasa yang membantu lahirnya Raudhatul Athfal Muslimat NU Nahdlotus Shibyan adalah organisasi muslimat, yang pada saat itu menjadi pengurus Yayasan RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan. Hal tersebut dikarenakan beliau merasa sedih melihat anak-anak usia 4-6 tahun bermain tanpa distimulasi perkembangannya, di samping itu ada hal yang utama yakni jumlah murid MI (Madrasah Ibtidaiyah) Nahdlotus Shibyan yang semakin tahun mengalami penurunan.

Para pengurus Madrasah Ibtidaiyah mencari solusi untuk permasalahan yang ada, kemudian bertekad dan memanfaatkan gedung bekas penggilingan padi milik Bapak H. Sinun Jamhari yang sudah kosong untuk menyelamatkan Madrasah Ibtidaiyah dari keterpurukan. Para pengurus akhirnya menyamakan kebingungannya kepada dua tokoh masyarakat yakni Bapak Ismail Faiz dan Ibu Hj. Karminah yang kemudian sepakat untuk mendirikan Raudhatul Athfal Muslimat NU Nahdlotus Shibyan untuk mengarahkan kegiatan bermain anak sehingga lebih terprogram.. Tak terduga ternyata masyarakat menyambut kegiatan tersebut dengan antusias, terbukti pendaftaran pertama murid baru pada tanggal 14 Juli 1990 berjumlah 22 anak.

Kepala sekolah pertama yang ditunjuk oleh pengurus adalah Bapak Ismail Faiz dan dibantu dua orang guru, untuk peserta didik berjumlah 22 anak. Langkah berikutnya dilembagakan dan mengajukan perizinan ke Departemen Agama Kabupaten Kudus. Surat Izin Operasional dan Departemen Agama Kabupaten Kudus

bernomor : Wk/5-b/22/RA/Pgm/1994, tertanggal 20 April 1994.¹

Selanjutnya pihak RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan terus memperbaiki dan mengembangkan diri dengan mengikuti pelatihan dan belajar secara mandiri. Kemudian pada tahun 1997 pengurus RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan mendapat tanah wakaf dari Bapak Shodiq AH untuk pembangunan gedung sekolah seluas 107 m² yang terletak di Desa Ngemplak Rt 03 Rw 02 yang sampai sekarang digunakan untuk proses belajar mengajar RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan. Letak RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan berada di dekat dengan perumahan penduduk sehingga mudah dijangkau dan diketahui oleh banyak orang dan cukup aman untuk anak-anak

Adapun visi, misi dan tujuan didirikannya RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan yaitu sebagai berikut.²

a. Visi

- 1) Anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan
- 2) Anak terbiasa mengucapkan salam, sapa, senyum, dan santun
- 3) Anak mampu mengikuti rasa ingin tau yang besar
- 4) Anak mampu mengikuti kegiatan keagamaan
- 5) Anak melakukan semua hal dengan senang tanpa terpaksa

b. Misi

- 1) Menciptakan generasi yang selalu membudayakan salam, sapa, senyum pada diri siswa dan semua komponen sekolah
- 2) Menciptakan generasi yang terampil
- 3) Menciptakan generasi yang aktif dan sehat

c. Tujuan

- 1) Agar anak bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur dan sopan santun
- 2) Agar anak terbiasa hidup sehat di sekolah dan lingkungan

¹ “Data Hasil Dokumentasi Sejarah RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 10 April 2023,” n.d.

² “Data Hasil Dokumentasi Terkait Visi, Misi Dan Tujuan RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 10 April 2023,” n.d.

- 3) Agar anak terampil, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi dirinya
- 4) Agar anak memiliki sikap mandiri serta tanggung jawab
- 5) Agar anak dapat bersosialisasi dengan aman dan santun dalam keluarga, masyarakat, dan negara.

2. Sumber Daya Manusia

a. Keadaan Guru RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

Dalam sebuah lembaga pendidikan tentunya tidak terlepas dari peran seorang pendidik atau guru. Setiap guru memiliki peran dalam membimbing, mendidik, serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap peserta didik. Guru di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan berjumlah 6 orang, 5 guru berstatus non PNS dan 1 guru berstatus PNS.³ Berikut merupakan data guru di RA Musimat NU Nahdlotus Shibyan:

Tabel 4.1

Data Guru RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

No	Nama	Status Kepegawaian	Jabatan
1.	Faizah, S.Pd	Non PNS	Kepala sekolah
2.	Edy Lailiningsih, S.Pd	Non PNS	Guru
3.	Zukin Kiaroh, S.Pd	Non PNS	Guru
4.	Fitri Kurniawati, S.Pd	Non PNS	Guru
5.	Uly Zulfa, S.Pd.I	Non PNS	Guru
6.	Musyarofah, S.Pd.I	PNS	Guru

b. Keadaan Peserta Didik RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

Salah satu faktor penting dalam menjalankan program pendidikan ialah peserta didik. Hal tersebut dikarenakan peserta didik menjadi objek yang akan distimulasi dan dibimbing untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa memahami dengan baik keadaan dari setiap peserta didiknya.

Keadaan peserta didik di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan pada tahun 2022/2023 berjumlah

³ “Data Hasil Observasi Keadaan Guru Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 10 April 2023,” n.d.

111 siswa. Kelas A berjumlah 50 peserta didik, sedangkan kelas B berjumlah 61 peserta didik. Penelitian ini fokus pada anak kelas B2 usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 peserta didik.⁴

3. Fasilitas Pendidikan

Sarana dan prasarana merupakan faktor penunjang suatu pembelajaran. Tanpa adanya sarana prasarana yang memadai dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan yaitu sebagai berikut :⁵

- a. Ruang
 - 1) Ruang kelas : 2
 - 2) Ruang guru : 1
 - 3) Kamar mandi : 2
- b. Infrastruktur
 - 1) Pagar depan : 1
 - 2) Saluran primer : 1
 - 3) Tempat cuci tangan : 3
- c. Alat penunjang kegiatan belajar mengajar
 - 1) Balok : 5
 - 2) Puzzle : 50
 - 3) media bermain seni : 5
 - 4) Bola berukuran besar : 3
 - 5) Bola berukuran kecil : 50
 - 6) Media bermain keaksaraan : 5
 - 7) Media *role play* : 5
 - 8) Alat pengukur berat badan : 2
 - 9) Alat pengukur tinggi badan : 5
 - 10) Perlengkapan cuci tangan : 3
 - 11) Berbagai macam buku : 23

B. Deskripsi Data Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian di lapangan, namun masih banyak hal yang harus dibahas kembali, terutama data-data yang diperoleh di lapangan akan dianalisis agar bisa dipertanggungjawabkan.

⁴ “Data Hasil Observasi Peserta Didik Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 10 April 2023,” n.d.

⁵ “Data Hasil Observasi Sarana Prasarana Pada Tanggal 10 April 2023,” n.d.

1. Peningkatan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

Berdasarkan hasil pengamatan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap perkembangan kemampuan anak usia dini maka dapat dideskripsikan bahwa di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan telah diterapkan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* pada anak kelas B yang berusia 5-6 tahun. Anak kelas B di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan berjumlah 22 anak, 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Peneliti melihat di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan sudah menerapkan permainan kooperatif tipe *team games tournament* dengan baik. penerapan *team games tournament* disesuaikan dengan tema pembelajaran pada hari tersebut dengan tujuan melatih kerjasama anak. Dengan permainan yang disesuaikan tema pembelajaran akan menjadikan anak lebih mudah memahami materi pembelajaran pada hari tersebut. Tentunya hal ini sangat efektif untuk diterapkan pada anak kelas B. Selain itu anak juga menjadi aktif dan antusias melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan adanya permainan berbentuk turnamen dan pemberian hadiah pada kelompok yang memiliki poin terbanyak dan memenangkan pertandingan.

Tabel 4.2
Jadwal Kegiatan Harian Ketika Observasi

Jam pelajaran	Kegiatan
07.00 – 07.30	- Anak memasuki ruang kelas - Anak melakukan kegiatan belajar membaca secara bergantian
07.30 – 08.00	Pembukaan - Salam pembuka - Berdoa bersama - Bernyanyi bersama
08.00 – 08.30	Kegiatan inti - Penyampaian materi sesuai tema - Melakukan kegiatan sesuai dengan tema pada RPPH

Jam pelajaran	Kegiatan
08.30 – 09.00	Penerapan <i>team games tournament</i>
09.00 - 09.15	Penutup <ul style="list-style-type: none"> - <i>Recalling</i> kegiatan yang telah dilakukan - Menanyakan perasaan kepada anak - Menyampaikan pesan moral - Memberi informasi mengenai kegiatan esok hari - Persiapan pulang - Berdoa sebelum pulang

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, di hari pertama peneliti mencari informasi dengan bertanya kepada kepala sekolah RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan terkait jam pembelajaran. Pada saat itu peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 07.00 WIB dan berakhir pada pukul 09.15 WIB. Dikarenakan pada saat melakukan penelitian terjadi pada Bulan Ramadhan sehingga pembelajaran dilakukan lebih singkat. Sedangkan pada selain Bulan Ramadhan pembelajaran dimulai pada jam 08.30 WIB dan berakhir pada jam 10.00 WIB. Anak-anak tiba di sekolah pukul 07.00 WIB. Kemudian anak memasuki kelas dan melakukan kegiatan belajar membaca dengan guru secara bergantian dan dilanjutkan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Berdasarkan tabel jadwal kegiatan di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan, terkait dengan tema yang diambil oleh peneliti tentang meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* yaitu, di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan diterapkan secara langsung kegiatan *team games tournament* dan kegiatannya disesuaikan dengan tema pada RPPH. Selain dapat meningkatkan kerjasama anak, dengan kegiatan *team games tournament* juga dapat memudahkan anak memahami materi yang diberikan pada hari itu. Anak juga lebih bersemangat serta antusias dalam pembelajaran karena mendapatkan hadiah

bagi kelompok yang memiliki poin terbanyak dan memenangkan pertandingan.

Sebelum kegiatan *team games tournament* dilakukan, guru melakukan *setting* tempat dan menjelaskan mengenai tata cara permainan serta membagi kelompok. *Setting* tempat biasanya dilakukan pada saat anak melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Menjelaskan tata cara permainan biasanya dilakukan setelah semua anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru dan sebelum kegiatan *team games tournament* dimulai. Jadi pada saat anak selesai melaksanakan tugas dapat melanjutkan kegiatan *team games tournament*.



Gambar 4.1
Guru Menjelaskan Tata Cara Permainan
pada Anak-Anak

Setelah guru selesai menjelaskan tata cara kegiatan *team games tournament*, kemudian guru akan mulai membagi peserta kelompok dengan cara acak tidak berdasarkan teman yang disukai oleh anak-anak. Lalu guru meminta anak untuk duduk atau berdiri pada pinggiran ruang atau tempat bermain agar tidak mengganggu kelompok yang sedang bertanding. Sebelum kegiatan *team games tournament* dimulai guru meminta satu kelompok untuk mencontohkan cara bermain agar anak lain lebih mudah memahami permainannya. Setelah menyelesaikan kegiatan *team games tournament*, guru akan langsung memberitahukan kelompok yang menjadi pemenang pada kegiatan tersebut. Setelah itu, guru akan memberikan hadiah untuk kelompok yang memenangkan pertandingan berupa stiker. Pemberian hadiah dilakukan agar anak lebih

semangat untuk melakukan pembelajaran, terutamanya pada kegiatan *team games tournament* guna meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B.

a. Kegiatan *team games tournament* aliran benda terapung dan benda tenggelam

Kegiatan yang dilakukan oleh guru terkait meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui bermain metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* yaitu permainan aliran benda terapung tenggelam. Dalam permainan ini anak dibentuk kelompok dengan jumlah 4-5 anak dalam kelompoknya. Saat pertandingan ada 2 kelompok sekaligus yang ditandingkan. Di dalam permainan ini anak akan bekerjasama memegang kertas yang dibentuk melengkung agar dapat dilewati benda terapung atau benda tenggelam. Anak paling depan bertugas mengambil barang yang diminta oleh guru. Kemudian anak tersebut menaruh benda itu pada kertas aliran. Anak-anak lain bekerjasama mengalirkan benda tersebut hingga sampai pada toples besar yang berisi air. Kelompok yang tercepat mengalirkan benda sampai masuk toples air dan yang mengambil benda sesuai dengan yang guru minta maka menjadi pemenang dalam permainan ini.



Gambar 4.2

Kegiatan *Team Games Tournament* Aliran Benda Terapung dan Benda Tenggelam

Dalam kegiatan *team games tournament* aliran benda terapung dan tenggelam guru menyesuaikan tema pada RPPH. Hal itu ditujukan agar kemampuan kerjasama anak dapat terangsang dan sekaligus anak

dapat mudah memahami materi yang diberikan guru. Walaupun pada kegiatan observasi yang pertama ini sebagian anak ada yang belum mau ikut bermain. Tapi sebagian sudah mulai mau ikut bermain dan aktif dalam permainan. Pada akhir kegiatan guru akan mengumumkan kelompok yang memiliki poin terbanyak. Kelompok yang memiliki poin terbanyak menjadi pemenang pada pertandingan tersebut dan mendapat hadiah berupa stiker berbentuk bintang.⁶

b. Kegiatan *team games tournament estafet balon*

Kegiatan lain yang diberikan guru untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelas B melalui metode bermain kooperati tipe *team games tournament* yaitu estafet balon. Dalam permainan ini anak dibentuk kelompok dengan jumlah 4-5 anak dalam kelompoknya. Pada saat pertandingan ada 2 kelompok yang ditandingkan. Dalam permainan ini anak bekerjasama untuk membawa balon menggunakan lengan tangan untuk diberikan pada teman kelompok yang berada di sampingnya. Anak tidak diperbolehkan memegang balon dengan telapak tangan. Guru berada diujung baris kelompok, kelompok yang tercepat memberikan balon pada guru merupakan kelompok pemenang.



Gambar 4.3
Kegiatan *Team Games Tournament Estafet Balon*

⁶ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 29 Maret 2023,” n.d.

Berdasarkan gambar diatas anak-anak diajarkan bekerjasama dengan teman satu kelompok untuk membawa balon menggunakan lengan tangan agar balon tersebut sampai pada guru. Anak-anak yang sedang menunggu giliran main memberi semangat pada kelompok yang bertanding, sehingga anak menjadi antusias untuk menyelesaikan permainan dan menjadi pemenang pertandingan. Dengan permainan pertandingan seperti ini anak jadi lebih bahagia dan semangat dalam pembelajaran.⁷

c. Kegiatan *team games tournament* lompat hula hop

Pada observasi selanjutnya, kegiatan *team games tournament* dilaksanakan di halaman sekolah. Guru memilih halaman sekolah agar anak tidak bosan dan dikarenakan tempatnya lebih luas dari pada di dalam kelas. Kegiatan observasi untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak pada kali ini yaitu lompat hula hop. Pada kegiatan ini dibentuk kelompok yang berisi dua anak. Dua anak ini akan bekerjasama untuk mencapai finish dengan tugas masing-masing. Satu anak akan bertugas melompat dan satu anak lain bertugas memindahkan hula hopnya. Untuk menyelesaikan permainan ini dibutuhkan kerjasama yang baik di dalam tim.



Gambar 4.4
Kegiatan *Team Games Tournament*
Lompat Hula Hop

⁷ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 1 April 2023,” n.d.

Dalam kegiatan *team games tournament* lompat hula hop anak-anak diajarkan bekerjasama antar dua anak dengan tugas masing-masing. Pada permainan anak-anak terlihat antusias dan semangat untuk menyelesaikan pertandingan. Guru kelas B juga mengatakan bahwa dengan diterapkannya *team games tournament* ketiga ini membuat semua anak mau ikut terlibat dalam permainan. Selain itu, anak-anak juga mau dipasangkan dengan teman tanpa memilih teman yang disukainya.⁸

d. Kegiatan *team games tournament* mengisi air ke dalam botol

Pada kegiatan *team games tournament* selanjutnya yaitu bekerjasama mengisi air ke dalam botol. Pada kegiatan kali ini guru kembali memilih halaman sekolah untuk melakukan permainan. Hal tersebut dikarenakan permainan ini membutuhkan ruang yang luas dan menggunakan media air. Kegiatan mengisi air dalam botol akan dilakukan dua anak dalam satu kelompok. Dua anak ini akan saling bekerjasama untuk mengambil air dengan gelas lalu membawa ke tempat botol kosong yang sudah ditentukan. Kemudian dua anak ini saling mengisi botol kosong tersebut sampai penuh. Botol yang lebih dahulu penuh dengan air maka kelompok yang mengisi tersebut yang menjadi pemenang.



Gambar 4.5
Kegiatan *Team Games Tournament*
Mengisi Air dalam Botol

⁸ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shiblyan Pada Tanggal 2 April 2023,” n.d.

Berdasarkan gambar observasi di atas anak-anak distimulasi kemampuan kerjasamanya dengan cara mengisi botol sampai penuh bersama temannya. Dalam kegiatan ini anak terlihat sangat aktif. Anak-anak juga sangat antusias melakukan permainan ini karena menggunakan media air. Selain itu anak-anak sudah tidak memilih teman dalam kelompoknya, dalam artian mau dipasangkan dengan teman siapa saja.⁹

e. **Kegiatan *team games tournament* meniup bola dengan sedotan**

Pada observasi selanjutnya, kegiatan *team games tournament* kembali dilaksanakan di dalam ruangan kelas. Hal ini dilakukan agar anak tidak merasa bosan dengan tempat permainan. Kegiatan *team games tournament* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak kali ini yaitu meniup bola dengan sedotan. Pada kegiatan ini ada dua anak dalam satu kelompok. Masing-masing anak memiliki tugas yang sama yaitu meniup bola menggunakan sedotan agar bola masuk ke dalam gawang. Kelompok yang lebih dulu memasukkan bola ke dalam gawang menjadi pemenang pertandingan.



Gambar 4.6
Kegiatan *Team Games Tournament*
Meniup Bola dengan Sedotan

⁹ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 4 April 2023,” n.d.

Dalam kegiatan *team games tournament* meniup bola dengan sedotan, anak-anak diajarkan kemampuan kerjasama bersama teman kelompoknya dengan tugas yang sama. Semua anak dapat menyelesaikan permainan dengan baik. walaupun beberapa anak yang mengganggu teman yang sedang bertanding masih harus diminta oleh guru untuk meminta maaf pada teman yang diganggu. Meskipun begitu pada permainan kali ini anak-anak terlihat sangat bahagia.¹⁰

f. Kegiatan *team games tournament* menyusun puzzle

Kegiatan *team games tournament* selanjutnya yang diberikan oleh guru adalah menyusun puzzle. Kegiatan menyusun puzzle dilakukan berkelompok dengan jumlah tiga anak dalam kelompoknya. Dalam kegiatan ini menggunakan media *wooden intelligence puzzle*. Semua anak dalam kelompok memiliki tugas yang sama yaitu bekerjasama untuk menyusun puzzle menjadi bentuk yang sudah ditentukan oleh guru. Kelompok yang menyelesaikan permainan terlebih dahulu menjadi pemenang dalam pertandingan.



Gambar 4.7
Kegiatan *Team Games Tournament*
Menyusun Puzzle

¹⁰ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 5 April 2023,” n.d.

Berdasarkan gambar observasi diatas, anak-anak distimulasi kemampuan kerjasamanya dengan permainan menyusun puzzle. Media *wooden intelligence puzzle* tersebut baru pertama kali digunakan di RA Muslimat NU Nahdlatus Shibyan khususnya kelas B. Hal tersebut menjadikan anak penasaran dan antusias dalam melakukan permainan. Anak-anak merasa tertantang untuk menyusun puzzle menjadi berbagai bentuk yang ditentukan oleh guru pada saat pertandingan.¹¹

g. Kegiatan *team games tournament* bakiak

Kegiatan *team games tournament* selanjutnya yang diberikan oleh guru adalah permainan bakiak. Guru membentuk kelompok dengan anggota tiga orang anak di dalamnya. Pada permainan ini anak akan bekerjasama menjalankan bakiak dengan cara melangkah bersama-sama. Langkah kaki anak dalam satu kelompok harus mempunyai kecepatan yang sama agar dapat berjalan dengan baik. Anak yang berada dipaling depan bertugas memberikan komando supaya satu kelompok berjalan dengan langkah yang sama. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling cepat mencapai garis finish.



Gambar 4.8
Kegiatan *Team Games Tournament* Bakiak

¹¹ “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 8 April 2023,” n.d.

Dalam kegiatan *team games tournament* bakiak ini anak-anak dirangsang kemampuan kerjasamanya dengan cara menyamakan langkah kaki dan kecepatannya. Pada permainan ini anak terlihat kemampuan kerjasamanya sudah berkembang dengan sangat baik. semua anak sudah mau ikut terlibat dalam permainan, bahkan sebagian besar anak berinisiatif memberikan contoh cara bermain kepada teman yang kesulitan. Anak-anak juga sangat antusias untuk memenangkan permainan, karena bagi kelompok yang menang akan mendapat hadiah dari guru.¹²

Pada setiap selesai melakukan kegiatan *team games tournament* guru akan memberikan hadiah untuk kelompok yang menjadi pemenang. Hal ini dilakukan agar memotivasi anak untuk lebih bersemangat dan terpacu untuk menyelesaikan pertandingan dan termotivasi untuk menjadi juara serta meraih kemenangan . Hal tersebut juga untuk mengapresiasi kelompok yang sudah memenangkan pertandingan. Hadiah tersebut juga ditujukan untuk ucapan selamat kepada kelompok pemenang agar mereka merasa pertandingan yang sudah dimenangkan tidak sia-sia.



Gambar 4.9
Pemberian Hadiah Kepada Kelompok Pemenang

¹² “Data Hasil Observasi Tentang Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan Pada Tanggal 9 April 2023,” n.d.

2. Problem dan Solusi yang Dihadapi dalam Penerapan Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

a. Problem yang Dihadapi di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

Dalam penerapan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* pada kelompok B di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan ada beberapa problem atau permasalahan yang dihadapi oleh guru. Dari hasil wawancara dengan guru kelas B mengenai problem yang terkait dengan penerapan *team games tournament*, Ibu Musyarofah, S.Pd.I. menyatakan bahwa : ”Untuk problem atau tantangannya kita sebagai guru terkadang itu terkendala ada anak yang cenderung mempunyai sifat pendiam. Biasanya ketertarikan pada kegiatan itu kurang, sehingga guru masih harus memotivasi agar anak tersebut ikut bergabung dengan teman-temannya.”¹³



Gambar 4.10

Problem Ketika Ada Anak Cenderung Pendiam

Berdasarkan gambar diatas, terlihat ketika sedang melakukan kegiatan *team games tournament* ada anak yang cenderung pendiam. Anak yang cenderung pendiam memilih untuk duduk menghindari atau menyendiri di bagian sudut ruangan dan tidak mau untuk ikut bergabung dengan kegiatan kelompok. Itu merupakan salah satu problem atau tantangan yang

¹³ Musyaofah, “Wawancara Oleh Penulis 10 April 2023” 10 April (2023): wawancara 1, transkrip.

harus dihadapi oleh guru dalam menstimulasi kemampuan kerjasama anak.

Problem yang dihadapi dalam penerapan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament*, berdasarkan wawancara dengan guru kelas B, Ibu Zukin Kiaroh, S.Pd. menyatakan bahwa : “Problem atau tantangan kami diperkembangan kemampuan kerjasama ini adalah terkadang anak ada yang individual atau egonya tinggi, mau menang sendiri, merasa tidak cocok dengan teman yang lain. Seperti kasus kemarin HFZ merasa tidak cocok dengan AM. dari awal mula memang dia selalu begitu, makannya kalau digabungkan walaupun terpaksa tetap akhirnya itu kocar kacir. Itu tantangan yang harus ditangani.”¹⁴



Gambar 4.11
Problem Ketika Anak Merasa Tidak Cocok dengan Teman

Gambar diatas merupakan gambar anak yang mempunyai masalah merasa tidak cocok dengan teman. Dapat dilihat digambar anak cenderung meniup bola sendiri tidak membagi dengan teman satu kelompok. Hal tersebut dikarenakan anak merasa kurang cocok dengan teman yang dipasangkan dan anak hanya mau dipasangkan pada teman yang disukainya saja. Hal ini menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh guru

¹⁴ Zukin Kiaroh, “Wawancara Oleh Penulis” 11 April (2023): wawancara 2, transkrip.

dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak kelas B di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan.

b. Solusi yang Digunakan untuk Mengatasi Problem Tersebut

Solusi dari problem atau tantangan yang dihadapi, didapatkan dari guru kelas B itu sendiri. Berdasarkan wawancara dengan kedua guru kelas B terkait solusi dari tantangan atau problem yang mereka hadapi ialah untuk tantangan yang pertama yaitu tantangan anak yang cenderung pendiam dan kurang minat bermain secara kelompok dengan cara guru memberikan perhatian khusus pada anak tersebut. Misalnya dengan memberikan suatu kegiatan yang bisa menarik perhatian, anak sehingga anak merasa diperhatikan. Selain itu juga bisa dengan kegiatan yang sebelumnya belum pernah diberikan di kelas B, sehingga anak penasaran dengan permainan yang diberikan tersebut dan anak menjadi tertarik untuk mencoba permainan yang diberikan oleh guru. Dengan begitu akan menimbulkan keinginan dan rasa penasaran anak untuk bisa melakukan kegiatan bersama teman-temannya.¹⁵

Solusi untuk problem atau tantangan kedua yaitu tantangan anak yang individual, egonya tinggi dan memilih-milih teman bermain. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas B Ibu Zukin Kiaroh, S.Pd menjelaskan bahwa solusi dari problem atau tantangan tersebut ialah menerapkan kegiatan kelompok yang teman kelompoknya itu diganti-ganti agar anak bisa lebih bersosialisasi dengan semua teman. Selain itu juga harus diberikan kegiatan kelompok yang baru dan menarik untuk anak sehingga anak menjadi lebih semangat dan mau bergabung dan terlibat dalam permainan kelompok. Dengan permainan kelompok yang menarik akan dapat mengatasi tantangan tersebut.¹⁶

¹⁵ Musyaofah, "Wawancara Oleh Penulis 10 April 2023."

¹⁶ Kiaroh, "Wawancara Oleh Penulis."



Gambar 4.12

Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas B

Solusi untuk semua tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak kelas B dapat dengan menerapkan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* ini. Dengan kegiatan *team games tournament* ini kemampuan kerjasama anak akan meningkat karena anak bisa saling menolong, saling mendukung, saling membantu, saling berkoordinasi, berdiskusi dan bekerjasama untuk menyelesaikan tugas dan permainan bersama. Anak juga akan lebih tertarik untuk mengikuti permainan dikarenakan mempunyai tipe permainan pertandingan. Sebab hal itu akan menjadikan anak terpacu untuk aktif dalam melakukan permainan kelompok. Kelompok yang mendapat poin terbanyak dapat memenangkan pertandingan dan akan mendapatkan hadiah berupa stiker bentuk bintang. Tentunya hal ini dapat menjadikan anak-anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan. Selain itu anak juga dapat mudah belajar bersosialisasi dengan teman dalam kelompoknya.

C. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Penerapan Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan

Meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun tentunya sangat penting untuk bekal kehidupan di masa depan. Mengajarkan tentang kerjasama, bersosialisasi, berinteraksi, tolong menolong, berdiskusi, berkoordinasi untuk anak akan lebih mudah diterima saat anak masih berada dalam masa *golden age*. Karena usia ini adalah usia keemasan untuk mengembangkan berbagai kemampuan. Kemampuan kerjasama dapat distimulasi salah satunya dengan metode permainan kooperatif tipe *team games tournament*.

Pertama kali peneliti berkunjung ke sekolah untuk menyampaikan izin penelitian, peneliti melakukan perbincangan ringan dengan kepala RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan untuk mencari informasi mengenai kegiatan belajar mengajar disana. Dari perbincangan tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa kegiatan belajar mengajar biasanya dimulai pukul 07.00 WIB dan berakhir pada pukul 10.00 WIB. Tetapi, selama bulan puasa ini, pembelajaran dimulai 07.00 WIB dan diakhiri pada pukul 09.15 WIB. Kemudian pada hari berikutnya peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas terkait pembelajaran yang dilakukan. Hasil diskusi dengan guru kelas pada saat itu ialah didapatkan akan dilakukan penerapan *team games tournament* pada tanggal 29 Maret 2023.

Team games tournament merupakan pembelajaran yang mengandung perlombaan atau pertandingan antar kelompok. Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan pertandingan akademik. Kelompok yang dapat menyelesaikan pertandingan dengan cepat dan sesuai kriteria akan menjadi pemenang. Pada observasi kali ini kegiatan *team games tournament* temanya disesuaikan dengan tema RPPH pada hari dilakukannya. Hal ini dilakukan untuk menstimulasi kemampuan kerjasama anak dan memudahkan anak untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berikut adalah daftar kegiatan *team games tournament* pada saat observasi yang disesuaikan dengan tema RPPH :

- a. *Team games tournament* aliran benda terapung dan tenggelam
- b. *Team games tournament* estafet balon
- c. *Team games tournament* lompat hula hop
- d. *Team games tournament* mengisi air dalam botol
- e. *Team games tournament* meniup bola dengan sedotan
- f. *Team games tournament* menyusun puzzle
- g. *Team games tournament* bakiak

Tempat yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan *team games tournament* ada 2 tempat yakni di dalam ruang kelas B dan di halaman sekolah. Pemilihan 2 tempat ini disebabkan agar anak tidak merasa bosan saat melakukan kegiatan. Pemilihan 2 tempat ini juga disesuaikan dengan kegiatan yang dilakukan. Apabila kegiatan tidak membutuhkan ruang yang luas maka akan dilaksanakan di dalam ruang kelas. Sedangkan saat kegiatan membutuhkan ruang yang luas maka akan menggunakan halaman sekolah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa salah satu tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun yaitu bersikap kooperatif dengan teman.¹⁷ Kemudian peneliti mengaitkan dengan indikator yang digunakan dalam melakukan penilaian pada saat observasi meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan.¹⁸

Untuk mengetahui meningkatnya kemampuan kerjasama anak dengan menggunakan indikator kemampuan kerjasama yang sesuai dengan usianya. Berikut merupakan tabel indikator kemampuan kerjasama untuk anak usia 5-6 tahun:

¹⁷ “Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Standar Nasional Paud.”

¹⁸ Yulitri et al., “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Kegiatan Outbound Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama.”

Tabel 4.3
Indikator Kemampuan Kerjasama

No	Indikator Kemampuan Kerjasama
1.	Anak selalu aktif pada saat kegiatan permainan
2.	Anak mau bergabung dalam bermain kelompok
3.	Anak mau terlibat dalam kegiatan bermain kelompok
4.	Anak mau membantu teman yang sedang membutuhkan bantuan
5.	Anak mampu menyelesaikan permainan
6.	Anak dapat bersosialisasi dengan teman
7.	Anak dapat berinteraksi dengan teman
8.	Anak mau bermain tanpa memilih-milih temannya
9.	Anak mau berbagi peralatan main yang digunakan saat bermain
10.	Anak tidak merebut mainan ketika bermain
11.	Anak mau membantu teman yang kesulitan menyelesaikan permainan
12.	Anak tidak berkelompok dengan teman yang hanya ia sukai
13.	Anak memiliki inisiatif mengajak temannya ikut bermain
14.	Anak meminta maaf apabila mengganggu temannya
15.	Anak merespon dengan baik pada saat ada yang menawarkan bantuan
16.	Anak menerima bantuan dari temannya
17.	Anak memberi maaf pada teman yang mengganggunya saat bermain

Di bawah ini akan disajikan oleh peneliti berupa tabel penilaian yang dibuat oleh guru kelas B ketika observasi yang berkaitan dengan hasil meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif tipe *team game tournament* pada akhir bulan Maret sampai bulan April di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan:

Tabel 4.4
Hasil Penelitian Meningkatkan Kemampuan Kerjasama
Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif
Tipe *Team Games Tournament* pada Observasi 1 dan 2

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+BSB	Ket.
1.	BNT	17	17	0	0	17	17	Kurang
2.	GFR	5	20	9	0	25	9	Kurang
3.	HFZ	5	12	0	0	17	0	Kurang
4.	IBD	5	26	3	0	31	3	Kurang
5.	SLM	5	26	3	0	31	3	Kurang
6.	ICH	7	22	5	0	29	5	Kurang
7.	ADL	5	12	0	0	17	0	Kurang
8.	GHNA	5	22	7	0	27	7	Kurang
9.	FRL	5	23	6	0	28	6	Kurang
10.	TK	17	17	0	0	34	0	Kurang
11.	AM	8	24	2	0	32	2	Kurang
12.	LMN	5	27	2	0	32	2	Kurang
13.	RYH	6	28	0	0	34	0	Kurang
14.	RFF	5	28	1	0	33	1	Kurang
15.	FHR	5	29	0	0	34	0	Kurang
16.	MLN	17	0	0	0	17	0	Kurang
17.	LY	6	28	0	0	34	0	Kurang
18.	RNA	5	19	9	0	24	9	Kurang
19.	ZL	17	17	0	0	34	9	Kurang
20.	RF	17	17	0	0	34	0	Kurang
21.	OZ	5	20	9	0	25	9	Kurang
22.	NDR	6	21	7	0	27	7	Kurang

Tabel di atas merupakan tabel penilaian yang dibuat oleh guru pada observasi 1 dan observasi 2. Peneliti menggabungkan penilaian observasi 1 dan observasi 2 agar mudah terlihat hasilnya. Dalam tabel di atas terlihat dari keterangannya keseluruhan anak di kelas B kemampuan kerjasamanya masih kurang. Keseluruhan anak masih ada pada indikator belum berkembang walaupun frekuensinya berbeda-beda pada setiap anak. Indikator belum berkembang tertinggi ada pada 5 anak. Dengan hal ini harus dilakukan observasi selanjutnya untuk mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak di kelas B.

Tabel 4.5
Hasil Penelitian Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak
Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Observasi 3 dan 4

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+BSB	Ket.
1.	BNT	0	13	21	0	13	21	Baik
2.	GFR	0	7	10	0	7	10	Baik
3.	HFZ	0	16	18	0	16	18	Baik
4.	IBD	0	10	24	0	10	24	Baik
5.	SLM	0	14	20	0	14	20	Baik
6.	ICH	0	14	20	0	14	20	Baik
7.	ADL	0	6	11	0	6	11	Baik
8.	GHNA	0	15	19	0	15	19	Baik
9.	FRL	0	15	19	0	15	19	Baik
10.	TK	0	19	15	0	19	15	Kurang
11.	AM	0	18	16	0	18	16	Kurang
12.	LMN	0	14	20	0	14	20	Baik
13.	RYH	0	7	10	0	7	10	Baik
14.	RFF	0	20	14	0	20	14	Kurang
15.	FHR	0	17	17	0	17	17	Kurang
16.	MLN	11	15	8	0	15	8	Kurang
17.	LY	0	19	15	0	19	15	Kurang
18.	RNA	0	6	11	0	6	11	Baik
19.	ZL	0	0	0	0	0	0	Kurang
20.	RF	0	18	16	0	18	16	Kurang
21.	OZ	0	11	23	0	11	23	Baik
22.	NDR	0	5	12	0	5	12	Baik

Tabel di atas merupakan tabel penilaian observasi 3 dan observasi 4 yang dibuat oleh guru. Pada keterangan tabel di atas terlihat sudah ada 14 anak kemampuan kerjasamanya sudah baik, sedangkan 8 anak kemampuan kerjasamanya masih kurang. Pada observasi 3 dan observasi 4 ini masih ada 1 anak yang berada dalam indikator belum berkembang. Untuk anak lainnya rata-rata sudah berada pada indikator berkembang sesuai harapan. Hal tersebut berarti ada perkembangan kemampuan kerjasama yang meningkat dengan baik melalui penerapan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* di kelas B RA Muslimat NU Nahdlotus Shiban.

Tabel 4.6
Hasil Penelitian Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia
5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games*
***Tournament* pada Observas 5 dan 6**

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+BSB	Ket.
1.	BNT	0	10	24	0	10	24	Baik
2.	GFR	0	4	30	0	4	30	Baik
3.	HFZ	0	9	25	0	9	25	Baik
4.	IBD	0	0	34	0	0	34	Baik
5.	SLM	0	6	28	0	6	28	Baik
6.	ICH	0	6	11	0	6	11	Baik
7.	ADL	0	0	34	0	0	34	Baik
8.	GHNA	0	2	32	0	2	32	Baik
9.	FRL	0	2	32	0	2	32	Baik
10.	TK	0	4	30	0	4	30	Baik
11.	AM	0	8	26	0	8	26	Baik
12.	LMN	0	5	29	0	5	29	Baik
13.	RYH	0	8	26	0	8	26	Baik
14.	RFF	0	0	0	0	0	0	Kurang
15.	FHR	0	6	28	0	6	28	Baik
16.	MLN	0	9	8	0	9	8	Kurang
17.	LY	0	4	13	0	4	13	Baik
18.	RNA	0	4	30	0	4	30	Baik
19.	ZL	0	0	17	0	0	17	Baik
20.	RF	0	7	27	0	7	27	Baik
21.	OZ	0	1	33	0	1	33	Baik
22.	NDR	0	7	27	0	7	27	Baik

Tabel di atas merupakan tabel penilaian observasi 5 dan observasi 6 yang dibuat oleh guru. Pada keterangan tabel di atas terlihat sudah ada 20 anak kemampuan kerjasamanya sudah baik, sedangangkan 2 anak kemampuan kerjasamanya masih kurang. Pada observasi 5 dan observasi 6 ini sudah tidak ada anak yang berada dalam indikator belum berkembang. Tentunya dari tabel di atas terlihat peningkatan kemampuan kerjasama yang sangat baik dari observasi sebelumnya. Hal tersebut berarti ada perkembangan kemampuan kerjasama yang meningkat dengan baik melalui penerapan metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* di kelas B RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan.

Tabel 4.7
Hasil Penelitian Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia
5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games*
***Tournament* pada Observasi 7**

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB	BB+MB	BSH+BSB	Ket.
1.	BNT	0	5	10	2	5	12	Baik
2.	GFR	0	0	14	3	0	17	Baik
3.	HFZ	0	3	13	1	3	14	Baik
4.	IBD	0	0	14	3	0	17	Baik
5.	SLM	0	0	16	1	0	17	Baik
6.	ICH	0	0	16	1	0	17	Baik
7.	ADL	0	0	15	2	0	17	Baik
8.	GHNA	0	0	16	1	0	17	Baik
9.	FRL	0	0	16	1	0	17	Baik
10.	TK	0	0	16	1	0	17	Baik
11.	AM	0	2	14	1	2	15	Baik
12.	LMN	0	0	16	1	0	17	Baik
13.	RYH	0	1	15	1	1	16	Baik
14.	RFF	0	0	16	1	0	17	Baik
15.	FHR	0	0	16	1	0	17	Baik
16.	MLN	0	8	8	1	8	9	Baik
17.	LY	0	0	16	1	0	17	Baik
18.	RNA	0	0	15	2	0	17	Baik
19.	ZL	0	0	16	1	0	17	Baik
20.	RF	0	2	14	1	2	15	Baik
21.	OZ	0	0	15	2	0	17	Baik
22.	NDR	0	2	14	1	2	15	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data hasil penilaian dari meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* bahwa pada observasi pertama dan kedua di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan menunjukkan anak di kelas B rata-rata menunjukkan belum berkembang dan mulai berkembang kemampuan kerjasamanya. Jadi pada observasi petama dan kedua ini kemampuan kerjasama anak masih kurang, dikarenakan pada keterangan tabel 4.6 penilaian belum berkembang dan mulai berkembang lebih banyak daripada penilaian berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Pada observasi ini masih banyak anak yang belum mau bergabung ke dalam kelompok dan masih banyak anak yang cenderung diam.

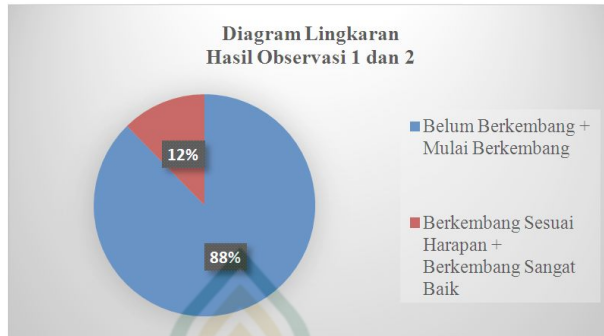
Selanjutnya pada observasi ketiga dan keempat yang penilaiannya terdapat pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa 14 anak kemampuan kerjasamanya sudah baik atau berkembang sesuai harapan. Sedangkan 8 anak kemampuan kerjasamanya masih kurang atau baru mulai berkembang. Pada observasi ke 3 dan 4 ini, sebagian besar anak sudah mulai aktif dalam permainan kelompok dan dapat menyelesaikan permainan dengan baik. walaupun masih ada 1 anak yang belum mau ikut bergabung ke dalam kelompok bermain.

Kemudian pada observasi kelima dan keenam yang penilaiannya terdapat pada tabel 4.8 menunjukkan bahwa 20 anak kemampuan kerjasamanya sudah baik atau berkembang sesuai harapan. Sedangkan masih ada 2 anak yang kemampuan kerjasamanya masih kurang atau baru mulai berkembang. Pada observasi kelima dan enam ini sudah menunjukkan perkembangan yang cukup baik dari sebelumnya. Sebagian besar anak sudah mulai aktif dan dapat menyelesaikan permainan dengan sangat baik.

Pada observasi ketujuh yang penilaiannya terdapat pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa seluruh anak di kelas B kemampuan kerjasamanya sudah berkembang dengan baik atau berkembang sesuai harapan. Pada observasi ketujuh ini dapat dikatakan perkembangan kemampuan kerjasama anak kelas B sudah sangat baik sebab semua anak aktif, mau dikelompokkan tanpa memilih teman dan dapat berinisiatif membantu teman yang kesulitan saat permainan berlangsung.

Jadi dapat dilihat perkembangan kemampuan kerjasama anak kelas B di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan mulai dari pertama diterapkannya *team games tournament* hingga observasi ketujuh. Dari yang kemampuan kerjasamanya masih kurang hingga kemampuan kerjasamanya meningkat dengan baik dan berada pada indikator berkembang sangat baik. jadi dapat dikatakan bahwa penerapan *team games tournament* efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6

tahun di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibyan. Terbukti dengan adanya peningkatan melalui penelitian di atas.



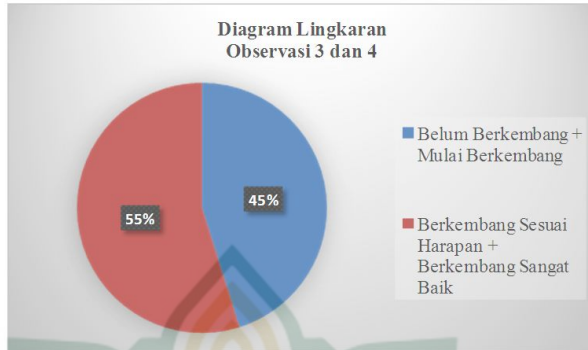
Gambar 4.13
Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui
Team Games Tournament pada Observasi 1 dan 2

Gambar 4.13 menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama melalui *team games tournament* pada observasi 1 dan 2. Didapat 88% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan sebanyak 12% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Hal tersebut berarti masih banyak anak yang kemampuan kerjasamanya kurang, sehingga perlu dilakukan observasi selanjutnya. Menurut Siti Nur Azizah, memang pada dasarnya dari sejak lahir anak belum mempunyai kemampuan apapun termasuk kemampuan kerjasama. Sehingga kemampuan seperti itu memang harus distimulasi dengan tepat. Menstimulasi kemampuan kerjasama anak yang tepat yaitu pada saat *golden age* seperti saat ini.¹⁹

Setelah peneliti melakukan oservasi 1 dan 2 ini, ternyata menemukan hasil yang masih kurang memuaskan. Kemudian peneliti mengevaluasi observasi yang sudah dilakukan, sehingga diputuskan untuk melakukan observasi selanjutnya. Observasi selanjutnya dilakukan dengan kegiatan *team games tournament* yang lebih menarik untuk

¹⁹ S N Azizah and R R Diana, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bustanul'Ulum," *Jurnal Pendidikan Anak* 11, no. 2 (2022): 121–29, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>.

anak kelompok B di RA Muslimat NU Nahdlotus Shibayan.

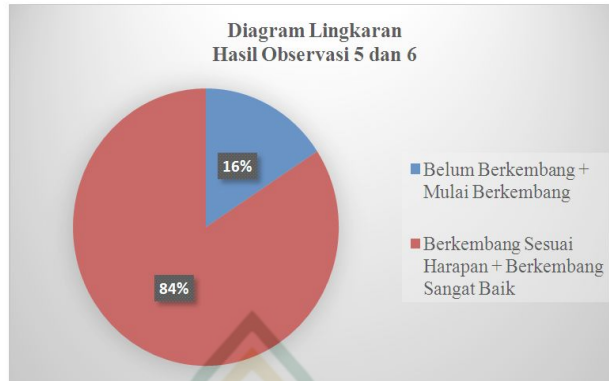


Gambar 4.14
Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama
melalui *Team Games Tournament* pada Observasi 3 dan 4

Gambar 4.14 menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 3 dan 4. Didapat 45% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 55% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang kemampuan kerjasamanya baik sudah ada peningkatan dari observasi 1 dan 2. Peningkatannya juga cukup banyak sekitar 43% dari sebelumnya. Pada penelitian 3 dan 4 ini memang diberikan tempat dan suasana baru agar anak-anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan *team games tournament*.

Metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* dikatakan layak untuk digunakan menstimulasi kemampuan kerjasama anak.²⁰ Buktinya dari observasi sebelum dan observasi ini terdapat peningkatan yang cukup banyak. Sehingga penulis memutuskan untuk melanjutkan penelitian kembali guna mengetahui peningkatan kemampuan kerjasama anak kedepannya.

²⁰ Indah Setianingrum and Nur Azizah, “Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2022): 315–27, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>.

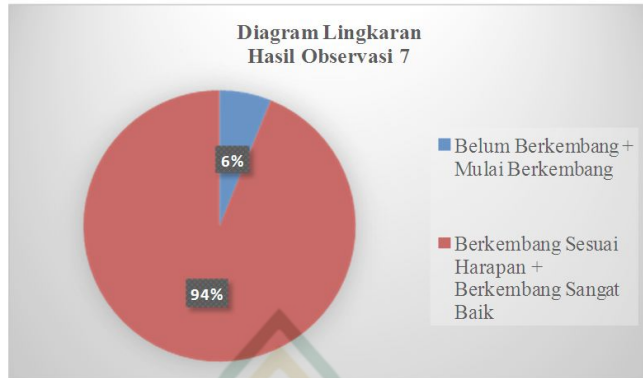


Gambar 4.15
Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui
***Team Games Tournament* pada Observasi 5 dan 6**

Gambar 4.15 menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 5 dan 6. Didapat 16% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 84% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Peningkatan kemampuan kerjasama dari observasi sebelumnya dengan observasi 5 dan 6 ini ada sebanyak 29%. Hal ini membuktikan bahwa meningkatkan kemampuan kerjasama melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* dapat dikatakan berhasil.

Pembelajaran secara kelompok bersama teman memang dapat meningkatkan rasa semangat pada diri anak. Apalagi pembelajarannya dilakukan secara pertandingan, maka menimbulkan rasa bersaing pada anak untuk memenangkan pertandingan tersebut. Hal tersebut yang menjadikan anak untuk bekerjasama dengan satu kelompoknya dan berusaha menyelesaikan pertandingan dengan baik. sehingga dapat dikatakan *team games tournament* berhasil untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak.²¹

²¹ I Ketut Sudana, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," *Journal of Education Action Research* 6, no. 4 (2022): 460–65, <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.52111>.



Gambar 4.16
Presentase Perbandingan Kemampuan Kerjasama melalui
***Team Games Tournament* pada Observasi 7**

Gambar 4.16 menjelaskan mengenai presentase dari perbandingan kemampuan kerjasama anak melalui *team games tournament* pada observasi 3 dan 4. Didapat 6% anak menunjukkan hasil belum berkembang + mulai berkembang, dan 94% anak menunjukkan hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik. Terjadi peningkatan dari observasi sebelumnya dengan observasi 7 ini sebanyak 10%. Sedangkan jika dilihat peningkatan dari observasi 1 dengan observasi 7 terjadi peningkatan sebanyak 82%. Jadi perbandingan dari evaluasi penilaian kemampuan kerjasama melalui *team games tournament* dari observasi 1 sampai observasi 7 mengalami peningkatan yang cukup banyak. Menurut Baik Nilawati apabila anak yang berada pada hasil berkembang sesuai harapan + berkembang sangat baik lebih dari 80% maka dapat dikatakan kemampuan kerjasamanya sudah meningkat dengan sangat baik.²²

²² Baik Nilawati Astini, Ika Rachmayani, Nurhasanah, “Penerapan Metode Tegatour (Teams- Games- Tournament) Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.”

2. Problem dan Solusi dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, problem adalah masalah atau permasalahan atau persoalan.²³ Maksud dari problem atau masalah yaitu sesuatu yang membutuhkan penyelesaian. Dengan adanya problem yang perlu diselesaikan tersebut, tentunya membutuhkan solusi tersendiri untuk menyelesaikannya. Solusi sendiri berarti penyelesaian atau pemecahan atau jalan keluar untuk sebuah masalah.

Berdasarkan analisis dari peneliti, problem yang terjadi pada saat meningkatkan kemampuan kerjasama melalui metode bermain kooperatif tipe *team games tournament* beserta solusi yang digunakan untuk mengatasi problem tersebut yaitu, sebagai berikut :

- a. Problem anak yang cenderung mempunyai sifat pendiam dan kurang minat bermain secara kelompok, solusi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut dari para pendidik yaitu dengan cara guru memberikan perhatian khusus pada anak tersebut. Misalnya dengan memberikan suatu kegiatan yang bisa menarik perhatian anak, sehingga anak merasa diperhatikan. Dengan begitu akan menimbulkan keinginan anak untuk bisa melakukan kegiatan bersama teman-temannya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Indah Rinukti Prambadani dan Fidesrinur juga mengalami problem yang sama yaitu anak yang bersifat pendiam dan kurang minat bermain secara kelompok. Solusi yang dikemukakan oleh Indah dan Fidesriur ialah melalui bermain kooperatif sebab dengan bermain kooperatif akan lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.²⁴
- b. Problem anak yang individual atau egonya tinggi, mau menang sendiri, merasa tidak cocok dengan teman yang lain, solusi yang digunakan untuk mengatasi hal tersebut dari para pendidik yaitu menerapkan kegiatan kelompok yang teman kelompoknya itu diganti-ganti agar anak bisa lebih bersosialisasi dengan semua teman. Selain itu juga harus diberikan kegiatan kelompok yang menarik untuk anak sehingga anak menjadi lebih semangat dan mau

²³ “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” n.d.

²⁴ Prabandari, “Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif.”

bergabung dan terlibat dalam permainan kelompok. Dengan permainan kelompok yang menarik akan dapat mengatasi problem tersebut. Dengan permainan kelompok yang menarik akan dapat mengatasi problem tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan Ika Rochmawati juga mengalami problem yang sama yaitu anak individual dan sulit berinteraksi dengan teman. Solusi yang dikemukakan oleh Ika Rochmawati ialah menerapkan pembelajaran kooperatif yang menarik, menyenangkan dan diminati oleh anak-anak.²⁵



²⁵ Ika Rochmawati, Joko Sutarto, and Catharina Tri Anni, "Pengembangan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Abstrak," *Journal of Primary Education* 6, no. 2 (2017): 147–58.