

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI BERMAIN SIMBOLIK

Enda Triyanti

Sri Saparahayuningsih

saparahayuningsih@unib.ac.id

Sumarsih

sumarsihasih@gmail.com

Abstract

The problem of this research was whether or not students' cooperative skill can be improved through symbolic games. The aim of this research was to improve students' cooperative skill through symbolic games. The type of this research was a classroom action research consisted of two cycles with three meetings in every cycle. The subject of this research was B2 group of PAUD (early childhood education program) of Haqiqi Bengkulu city with the total of 10 students. The technique of collecting the data was done by doing observation. The data analysis was conducted by using mean test. The result of this research showed that symbolic games activity can improve the students' cooperative skill. The mean score for students' cooperative skill was 4.435 or in good criteria. Therefore, it is recommended for the teacher that symbolic games can be applied to improve the students' cooperative skill.

Keywords: cooperative, symbolic games.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sekarang ini telah banyak bermunculan di masyarakat, baik dalam bentuk formal maupun nonformal. Dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14, yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir dengan usia 6 tahun yang di lakukan melalau pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Mansur (2009:66) mendeskripsikan pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh,

dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, emosi, dan spiritual) sosioemosional (sikap perilaku dan agama).

Novan dkk (2012: 32) mengemukakan bahwa, usia dini merupakan usia emas yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Oleh karena itu, penting sekali bagi kita selaku orang tua dan pendidik untuk

bisa mengembangkan dan menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak agar bisa berkembang secara optimal melalui pendidikan yang layak untuk menjadi wadah pengembangan seluruh aspek perkembangan tersebut. pendidikan yang dimaksud disini adalah berupa pendidikan anak usia dini (PAUD).

Menurut Masnipal (2004:134) pembelajaran di PAUD dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Salah satu bermain adalah bermain simbolik, bermain simbolik atau bermain pura-pura merupakan jenis permainan untuk anak-anak yang berada pada tahap perkembangan praoperasional. Dalam bermain simbolik, anak-anak mampu memisahkan dunia mental dengan dunia nyata anak dapat bermain sendiri berjam-jam lamanya hanya dengan menggunakan benda-benda yang dianggap nyata seperti sendok sebagai pesawat terbang, rangkaian balok seperti kereta api, boneka sebagai bayi hidup, atau daun seperti piring. Anak juga dapat memerankan dirinya sebagai seorang ibu, dokter yang suka mengobati, dan polisi yang suka mengatur dengan peluit. Berkaitan dengan bermain pura-pura, menyatakan bahwa perilaku tersebut muncul dalam bentuk yang berbeda-beda, yaitu bermain pura-pura secara sendiri dan sosial atau bentuk sosiodrama. Contoh bermain pura-pura adalah bermain masak-masakan, perang-perangan, keluarga-keluargaan (misalnya anak A jadi ayah, anak B jadi ibu anak C jadi anak dan seterusnya).

Untuk mengembangkan bekerjasama tersebut dapat dilakukan dengan permainan simbolik. Permainan simbolik merupakan permainan berkelompok yang mana dapat meningkatkan kesadaran anak sejak dini agar dapat saling bekerjasama

antar teman. Dalam permainan ini anak dapat menyatukan ide dalam proses yang secara sistematis mulai dari visi, seperti hal apa yang akan dilakukan terlebih dahulu agar mereka biasa memang, strategi yang mereka bangun, serta memahami karakter teman-teman mereka.

Menurut Santosa (2004: 22) bekerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.

Ada beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini, antara lain yaitu; perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan, moral dan agama serta perkembangan sosial emosional. Pada penelitian ini peneliti membahas masalah kemampuan kerjasama, dimana kerjasama masuk dalam ranah perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Rancangan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi (Arikunto, dkk 2012: 16).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Sedangkan alat pengumpul data adalah lembar observasi anak dan lembar observasi guru. Teknik analisis data menggunakan uji rata-rata.

PEMBAHASAN

Menurut Carol Seefeldt & Barbara (2008:177) bahwa bekerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Bekerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang. Hubungan bekerjasama bermakna bagi diri atau kelompok sosial sendiri, maupun bagi orang atau kelompok yang diajak bekerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain.

Dari pengertian bekerjasama di atas maka penelitian dapat disimpulkan bahwa bekerjasama adalah sikap mau dengan kelompok. Bekerjasama atau kooperatif gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama.

Masipal (2004:123) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun pengembangan imajinasi pada anak. Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain pada anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seseorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak pra

sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Pengertian bermain menurut para ahli, yaitu sebagai berikut:

Menurut Moeslichatum (2004:38) bermain simbolik adalah bermain yang menggunakan daya khayalan yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang yang dalam dunia nyatanya tidak dilakukan. Bermain simbolik dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam keluarga, situasi di tempat praktek dokter yang mengobati anak sakit. .

Sebagaimana pembahasan di atas bahwa bermain simbolik adalah bermain pura-pura dan khayal dimana anak berimajinasi dan menirukan cara orang dewasa. Misalnya, memerankan seorang dokter. Bermain simbolik juga dapat melatih pola pikir anak, mengarahkan, meyesuaikan diri anak terhadap lingkungannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dari siklus pertama hingga siklus kedua aspek

yang lebih banyak mengalami peningkatan adalah aspek pengendalian diri anak dalam bermain. Hal ini dikarenakan guru pada saat menjelaskan cara bermain dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti anak. Anak telah terlatih untuk mengendalikan dirinya dalam bermain bersama temannya, sehingga apabila

Pada siklus pertama, aspek pengendalian diri anak dalam bermain mendapatkan nilai tertinggi dibandingkan dengan ketiga aspek lainnya yaitumendapatkan kriteria "Baik". Namun ada 7 orang anak yang memperoleh kriteria

“Cukup. Hal ini dikarenakan anak saat masih malu-malu dalam bermain simbolik saat guru bertanya tentang bermain simbolik maka pada pertemuan selanjutnya guru merekomendasikan untuk memperbaiki pada aspek dari refleksi aktivitas guru, karena pada siklus pertama masih terdapat kelemahan-kelamahan diantaranya: (a) anak belum konsentrasi saat bermain peran; (b) anak belum bisa mengikuti aturan bermain; (c) bahasa yang digunakan masih kurang jelas dan masih susah dipahami oleh anak; (d) anak kurang berkonsentrasi saat mendengarkan cerita; (e) guru kurang mengusai kelas. Karena menurut Yudha (2005: 54) Tujuan bekerjasama yaitu: (a) untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru; (b) agar dapat ikut berpartisipasi dalam bermain; (c) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman; (d) memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan guru.

Pada aspek menghargai juga meningkat ini terlihat diperolehnya kriteria baik. Ada 3 orang anak yang mendapat kriteria “Baik” namun pada aspek ini ada 7 orang anak yang memperoleh dalam kriteria “Cukup”. Hal ini dikarenakan anak masih kurang percaya diri dalam pendendalian diri saat bermain simbolik.

Pada aspek ketiga yaitu menunjukkan empati dalam bermain juga meningkat ini terlihat diperolehnya kriteria baik. Ada 3 orang anak yang mendapatkan kriteria “Baik” namun pada aspek ini ada 7 orang anak yang memperoleh dalam kriteria “Cukup”, Hal ini dikarenakan anak masih belum terbiasa dalam menunjukkan empati kepada temannya, masih ingin dibimbing oleh guru.

Pada aspek yang keempat ini yaitu berkompromi berdiskusi untuk menyelesaikan masalah rendah dibandingkan ketiga aspek lainnya yaitu memperoleh kriteria “cukup”. Pada aspek ini ada 2 orang anak mendapatkan kriteria “Baik” dan ada 8 orang anak yang masih memperoleh kriteria “Cukup”. Hal ini dikarenakan guru masih kurang jelas dan masih terlalu panjang serta kurang penggunaan bahasa sehingga pada saat anak mendengarkan penjelasan anak merasa bosan. Sehingga untuk rekomendasi pertemuan selanjutnya saat bermain simbolik guru menggunakan bahasa yang jelas, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak dan menggunakan ekspresi yang lebih baik lagi, seperti yang diungkapkan Saddhono, dkk (2014: 32) bahwa ucapan yang jelas intonasi yang tepat, kalimat yang tidak berbelit-belit dapat membantu anak memahami isi simakan.

Akan tetapi pada siklus pertama peneliti menemukan dampak yang baik saat pembelajaran melalui bermain simbolik terlihat menyukai kegiatan bermain simbolik anak juga belajar memahami serta belajar memerankan cara orang dewasa. Seperti yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004: 38) bahwa bermain simbolik yang menggunakan daya khayalan yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan bintang tertentu, yang dalam dunia nyatanya tidak dilakukan.

Pada siklus kedua, aspek pengendalian diri anak dalam bermain sudah mengalami peningkatan dengan memperoleh kriteria “Baik Sakali”. Anak-anak sudah memperoleh nilai rata dalam kriteria “Baik Sekali dan Baik”. Hal ini

disebabkan kondisi saat pembelajaran mulai kondusif. Sesuai dengan kurikulum 2010 RA/TK/PAUD dalam Fadlillah (2012: 155) mengatakan bahwa prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya dengan menciptakan lingkungan kondusif, aman dan nyaman sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal. kemudian guru menggunakan judul cerita yang lebih menarik sehingga anak mudah mengingatnya. Namun ada 1 orang anak yang mendapat rata-rata dalam kriteria "Cukup". Hal ini dikarenakan pada siklus II pertemuan III anak tersebut sakit jadi dalam kegiatan menyebutkan judul cerita mengalami penurunan.

Pada aspek menghargai perbedaan antara teman-temannya juga mengalami peningkatan ini terlihat sudah ada anak yang mendapatkan nilai rata-rata dalam kriteria "Baik Sekali dan Baik". Hal ini dikarenakan guru sudah menggunakan bahasa yang jelas dan saat anak menjawab pertanyaan dari guru banyak memberikan motivasi atau dorongan kepada anak, sehingga anak lebih berani dan percaya diri dalam kegiatan bermain simbolik. Seperti yang diungkapkan oleh B.F Skinner dalam Fadlillah (2012: 115) menyatakan bahwa seorang anak yang diberikan penguat positif atau disebut reward, seperti diberi penghargaan, pujian dan hadiah, dapat membuat anak merasa senang sehingga ia akan mengulang kembali tingkah laku (prestasi) yang dilakukannya tersebut. Tetapi masih ada 2 orang anak yang memperoleh kriteria "Cukup" yaitu "Am" dan "Kn". Hal ini dikarenakan pada siklus kedua pertemuan ketiga "Am" dan "Kn". "Am" asik bermain sendiri dan tidak fokus dalam kegiatan bermain simboliknya sehingga nilai rata-rata yang diperoleh tidak meningkat. Sedangkan "Kn" asik bermain

diluar kelas sehingga nilai rata-rata yang diperoleh tidak meningkat.

Pada aspek ketiga yaitu menunjukkan empati dalam bermain juga mengalami peningkatan dengan diperolehnya nilai rata-rata dalam kriteria "Baik". Ini terlihat anak-anak sudah mendapatkan kriteria "Baik Sekali dan Baik". Peningkatan ini terjadi karena memperbaiki aspek dari reflaksi aktivitas guru yang belum mencapai keberhasilan dan memperhatikan hal lain seperti bermain simbolik yang dibawakan lebih menarik dan medianya juga menarik. Tetapi pada aspek menunjukkan empati dalam bermain ada 2 orang anak memperoleh nilai rata-rata dalam kriteria "Cukup" yaitu "Am" dan "Kn". Hal ini dikarenakan pada siklus kedua pertemuan ketiga "Am" asik bermain sendiri sehingga nilai rata-rata yang diperoleh tidak meningkat, sedangkan "Kn" saat kegiatan pembelajaran berlangsung asik bermain diluar kelas. Berdasarkan uraian pembahasan tentangbekerjasama melalui bermain simbolik, terbukti dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Hal ini terlihat adanya peningkatan dari setiap aspek pada siklus pertama dan kedua. Namun ada 2 orang anak kemampuan bekerjasama tidak meningkat tetap pada kriteria "Cukup" hal ini dikarenakan pada siklus kedua pertemuan ketiga "Am" bermain sendiri, sedangkan "Kn" kemampuan bekerjasama menurun tetapi masih dalam kriteria "cukup" hal ini dikarenakan anak tersebut saat pembelajaran berlangsung anak bermain diluar kelas.

Pada aspek yang keempat yaitu berkompromi berdiskusi untuk menyelesaikan masalah juga mengalami peningkatan dengan diperolehnya nilai rata-

rata dalam kriteria “Baik”. Ini terlihat anak-anak sudah mendapatkan kriteria “Baik Sekali dan Baik”. Peningkatan ini terjadi karena memperbaiki aspek dari refleksi aktivitas guru yang belum mencapai keberhasilan dan memperhatikan hal lain seperti bermain simbolik yang dibawakan lebih menarik dan mediana juga menarik. Tetapi pada aspek berkompromi berdiskusi menyelesaikan masalah ada 2 orang anak memperoleh nilai rata-rata dalam kriteria “Cukup” yaitu “Am” dan “Kn”. Hal ini dikarenakan pada siklus kedua pertemuan ketiga “Am” asik bermain sendiri sehingga nilai rata-rata yang diperoleh tidak meningkat, sedangkan “Kn” saat kegiatan pembelajaran berlangsung “Kn” asik bermain diluar kelas. Berdasarkan uraian pembahasan tentang bekerjasama melalui bermain simbolik, terbukti dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Hal ini terlihat adanya peningkatan dari setiap aspek pada siklus pertama dan kedua. Namun ada 2 orang anak kemampuan bekerjasama tidak meningkat tetap pada kriteria “Cukup” hal ini dikarenakan pada siklus kedua pertemuan ketiga “Am” bermain sendiri, sedangkan “Kn” kemampuan bekerjasama menurun tetapi masih dalam kriteria “cukup” hal ini dikarenakan anak tersebut saat pembelajaran berlangsung anak bermain diluar kelas

Sedangkan proses kegiatan aktivitas guru yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan sehingga memperoleh kriteria “Baik Sekali” diantaranya: 1) pada pertemuan pertama guru belum menguasai kelas; 2) anak masih banyak sibuk dengan kegiatan masing-masing; 3) konsentrasi anak masih terganggu 4) anak belum fokus dalam bermain. Berdasarkan refleksi yang telah

dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat ada beberapa rekomendasi yang dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu: 1) sebaiknya guru mengkondisikan anak dengan beberapa tepuk seperti tepuk konsentrasi; 2) memberikan motivasi kepada anak agar anak lebih bersemangat; 3) menggunakan bahasa yang lebih jelas dan dimengerti oleh anak; 4) mengajak anak berinteraksi dengan tanya jawab agar anak tidak bosan; 5) menggunakan media tambahan agar cerita lebih menarik. Selain itu perbaikan juga dilakukan pada aspek dari refleksi aktivitas guru setiap pertemuan sehingga keterampilan menyimak anak dapat berkembang dengan baik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain simbolik dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak pada kelompok B2 PAUD Haqiqi kota Bengkulu. peningkatan ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil ketuntasan pada kedua siklus bahwa kemampuan bekerjasama anak pada siklus I yakni (3,286), meningkat pada siklus kedua yakni (4,435) dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, Diniarti, Jaiyaroh, Khotimah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimin, Suhardjono, Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

- Berk laura E. 1994. *Childdevelopment*. Boston. Allyn dan bacon.
- Depdikbud. 1997. *Daktik Metodik PAUD*. Jakarta
- Fadlillah Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta. Penerbit Ar- ruzz media.
- Harrington, D.M., et al. 1987. *Testing Aspect of Carl Rogers Theory of Creativeenvironment. Child rearing antecendent of creative potential in young adolesen*.
- Hartoyo bambang. 2012. *Desain pembelajaran PAUD*. Yogyakarta. Penerbit Ar-ruzz media.
- Helms. 1993. *Lifespas Development (4 th Edition)*. Japan. Holt Saunders
- Hetherington, E. M. dan parke, R. D. 1987. *Child psychology a contemporaryview point*. New York. Mcggraw hill international ed.
- Hurlock Elizabeth B. 1978. *Child development (6 th edition)*. Tokyo. Mc graw-hill kogakusha.
- Latif Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* . Jakarta.
- Lestari tutik dwi. 2013. *Pengembangan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermian Peran Pada Anak Kelompok A TK Az-zahra Sragen: Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: pustaka belajar.
- Martuti. 2009. *Mengelola PAUD*. Prum sidorejo bumi indah. Kreasi wacana.
- Masnipal.2004. *Karateristik Guru Pendidikan Siswa Berbakat Study Deskriptif Terhadap Pendapat Siswa dan Guru Program Percepatan Belajar Pada Jenjang Pendidikan SMA*. Jakarta. Kompas gramedia.
- Mayesty. 1990. *Bermain Simbolik*. Jakarta. PT Indeks Permata Puri Media.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. 2012. *Format PAUD* .yogyakarta. Penerbit Ar-ruzz media.
- Permendiknas No.58 Tahun 2009. *Standar PAUD*. Jakarta.
- Rachmawati Yeni. 2013. *Metode pengembangan Social Emosional*. Bengkulu. Universitas terbuka.
- Ratnawaty yesi. 2014. *Upaya meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui Kegiatan Outbound Pada Kelompok B TK 03 Jatiwarno Kecamatan Jatipuro: Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2014. *Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia*. Yogyakarta. Graha Ilmu.
- Seefeldt, carol & Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Soegeng Santoso. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Citra Pendidikan Indonesia.
- Suprpti dkk. 2009. *Modul Pendidikan Anak Usia Dini*. Provinsi Bengkulu.
- Suyanto. 2007. *Pedoman Umum Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif*. Direktorat Jendral

mendikdasmen direktorat pembinaan sekolah luar biasa.

Tedjasaputra, S.Mayke. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT Gramedia widiasarana.

Turner Jeffrey S dkk.1993. *Lifespan Development (4 th edition)*. Japan. Holt saunders.

UU RI No. 20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.Yogyakarta.

Wisniarti. 2011. *Bermain Modul PPOT IV Tentang Main Peran*. Jakarta. Penerbit Sekolah Al-Falah.

Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan Penndidikan Anak UsiaDini*. Jakarta: Gaung Persada.

Yudha dan Saputra. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yuliani dan Bambang. 2010. *Bermain Kretif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta

Yusuf syamsu dkk.2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta. Rajawali press..