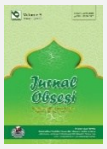
ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2210-2221

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi



Meningkatkan Keterampilan Kerjasama pada Anak Usia Dini Melalui *Team Games Tournamament* dengan Media *Counting Cup*

Imroatus Shalehah [a]✉, **Siti Farida**[b]
[a b] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Abstrak

Keterampilan kolaborasi anak-anak di Kelompok B RA Al-Faizin Proppo masih tergolong rendah, menurut hasil observasi awal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah gaya pembelajaran Team Games Tournament (TGT), yang menggunakan media Counting Cup, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bermain kooperatif. Pendekatan Classroom Action Research (CAR) digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini merupakan proses dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Di kelompok B, 22 anak berusia 5 hingga 6 tahun berpartisipasi dalam penelitian ini. Data dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dengan metode kuantitatif mengandalkan observasi dan dokumentasi sebagai metodologi pengumpulan data utama. Pada setiap siklus, data menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak untuk bekerja sama meningkat. Nol persen anak-anak pada tahap pra-aksi telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Siklus I menunjukkan peningkatan 32% pada persentase anak yang mencapai kategori BSH dan BSB setelah model TGT, dengan bantuan media Counting Cup, diimplementasikan. Selain itu, indikator keberhasilan ditetapkan pada 80%, dan terdapat peningkatan yang signifikan menjadi 91% pada siklus II. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan kolaborasi anak usia dini dapat ditingkatkan melalui aktivitas pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menghibur ketika model Team Games Tournament (TGT) digunakan bersamaan dengan media Counting Cup.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Kemampuan Kerja Sama, Team Games Tournament, Counting Cup*

Abstract

Group B RA Al-Faizin Proppo children's collaboration skills are still rather low, according to the results of the initial observations. The purpose of this research is to determine whether the Team Games Tournament (TGT) style of instruction, which makes use of Counting Cup media, may enhance children's capacity for cooperative play. This research makes use of the two-stage Classroom Action Research (CAR) process, which includes phases of planning, carrying out, observing, and reflecting on the process. In group B, 22 kids between the ages of 5 and 6 participated in the study. The data was analysed using both quantitative and qualitative descriptive methods, with the former relying on observation and documentation as its primary data gathering methodologies. Cooperation skills among the children improved with each cycle, according to the study's results. Zero percent of the youngsters in the pre-action stage had achieved the Developing Very Well (BSB) or Developing According to Expectations (BSH) category. Cycle I saw a 32% rise in the percentage of children attaining the BSH and BSB categories after the TGT approach, with the help of Counting Cup media, was implemented. In addition, the second cycle saw a major uptick, with a total of 91%—well over the previously stated success indicator of 80%. Research shows that early childhood collaboration skills can be improved through engaging, fun, and active learning activities when the Team Games Tournament (TGT) model is used with Counting Cup media.

Keywords: *Early Childhood, Cooperation Skills, Team Games Tournament, Counting Cup*

Copyright (c) 2026 Imroatus Shalehah & Siti Farida
✉ Corresponding author :
E-mail address : shalehahimroatus03@gmail.com (Pamekasan, Indonesia)
Received 20 May 2026, Accepted 7 Juli 2026, Published 7 Juli 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Pendahuluan

Sebagai prasyarat untuk keberhasilan selanjutnya dalam interaksi sosial, komunikasi, dan adaptasi, kemampuan untuk berkolaborasi merupakan kompetensi sosial penting yang harus dimiliki anak-anak sejak usia dini. Anak-anak di Kelompok B RA Al-Faizin Proppo belum sepenuhnya menguasai kemampuan kerja sama, menurut pengamatan pertama yang dilakukan pada September 2025. Dua belas anak, atau 55% dari total, diklasifikasikan sebagai Belum Berkembang (BB), sedangkan sepuluh, atau 45%, diklasifikasikan sebagai Mulai Berkembang (MB). Anak-anak sering terlibat dalam permainan soliter, kesulitan berbagi dan menunggu giliran, kurang terlibat dalam kegiatan kelompok, dan sering kali memiliki perselisihan kecil saat belajar. Kita perlu menemukan cara untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kerja sama mereka karena keadaan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang seharusnya mereka mampu lakukan dan apa yang sebenarnya mereka lakukan di lapangan.

Menurut Insyur (2025), keterampilan sosial anak usia dini dapat ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran kooperatif. Kutipan: Prabandari dan Fidesrinur (2021a) Anak-anak dalam rentang usia 5–6 tahun dapat memperoleh manfaat dari strategi bermain kooperatif dalam hal mengembangkan kemampuan kerja sama mereka, menurut penelitian. Bermain interaktif sosial dikaitkan dengan peningkatan substansial dalam kompetensi emosional dan sosial anak-anak, menurut penelitian (Wijaya & Nuraini, 2024). Selain itu, RIDHO (2026) menemukan bahwa ketika anak-anak bekerja dalam kelompok menggunakan media pembelajaran, keterampilan kerja sama mereka meningkat dari interaksi dan partisipasi aktif yang mereka miliki. Hasil ini menunjukkan kemungkinan bahwa pembelajaran yang dirancang bersama dapat membantu anak-anak usia dini belajar untuk bekerja sama.

Bermain kooperatif, bermain peran, dan media permainan tradisional telah menjadi fokus utama studi sebelumnya. Hanya sedikit penelitian yang meneliti bagaimana kemampuan kerja sama anak usia dini dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan media Counting Cup. Di sisi lain, pendekatan TGT memungkinkan anak-anak untuk belajar dalam tim, saling mendukung, bersaing secara sehat, dan mengakui kesalahan mereka. Media dari Counting Cup dapat membantu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan sesuai usia untuk anak-anak kecil.

Dari apa yang dapat kami simpulkan, tujuan penelitian ini adalah untuk menggunakan media Counting Cup bersamaan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa di kelompok B RA Al-Faizin Proppo. Untuk mendorong pengembangan kemampuan kerja sama pada anak usia dini, penelitian ini memperkenalkan metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan model Team Games Tournament (TGT) dengan media Counting Cup. Pendekatan ini inovatif dalam kerangka pendidikan anak usia dini. Kita masih belum cukup menggunakan metode pembelajaran yang beragam, dan kita belum memberikan cukup kesempatan kepada anak-anak untuk aktif berinteraksi dengan teman sekelas mereka, yang merupakan salah satu alasan mengapa anak-anak tidak memiliki keterampilan kerja sama yang baik. Aktivitas pembelajaran lebih menekankan pada tugas-tugas mandiri, seperti menulis dan menyelesaikan proyek tanpa bantuan. Media pembelajaran yang mendorong kolaborasi juga kurang dimanfaatkan. Meskipun ada permainan, permainan tersebut cenderung lebih individualistis dan tidak benar-benar menginspirasi anak-anak untuk bekerja sama, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan proyek. Karena ketidakberaturan ini, anak-anak tidak memiliki kesempatan yang mereka butuhkan untuk belajar bagaimana bekerja sama secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Model Team Games Tournament (TGT), bersama dengan media Counting Cup, adalah salah satu model tersebut.

Paradigma pembelajaran TGT telah terbukti berhasil dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dalam beberapa penelitian sebelumnya. Menurut Hardiyanti (2018), kemampuan siswa untuk bekerja sama, berbagi tanggung jawab, dan menyelesaikan proyek secara berkelompok dapat ditingkatkan dengan menggunakan model TGT, terutama dalam kegiatan di luar kelas. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian Anggraeni dkk. (2014), yang menemukan bahwa penggunaan model TGT dapat membantu anak-anak tumbuh secara sosial, terutama dalam hal bekerja sama dan terlibat di kelas. Berdasarkan hasil ini, model TGT mungkin merupakan alternatif yang layak untuk pendekatan tradisional dalam mengajarkan anak-anak usia dini untuk bekerja sama.

Hal ini telah menjadi subjek beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Hardiyanti, 2018). Penerapan paradigma pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama, menurut hasil penelitian tersebut. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak untuk bekerja sama, khususnya dalam hal berbagi tanggung jawab, menawarkan bantuan, dan menyelesaikan kegiatan secara berkelompok, dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menerapkan model TGT dalam kegiatan di luar ruangan. Penerapan model TGT dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam bidang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

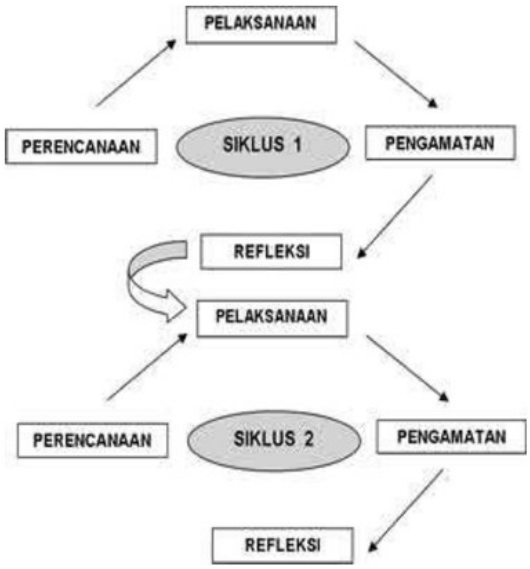
kerja sama dan keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran, menurut penelitian oleh Anggraeni dkk. (2014).

Model pembelajaran yang dapat memberi anak-anak kesempatan untuk belajar bersama sangat diperlukan karena penelitian menunjukkan bahwa anak-anak tidak memiliki kemampuan kerja sama yang baik, khususnya dalam hal berbagi, berinteraksi dengan teman sekelas, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan kegiatan secara berkelompok. Karena fokusnya pada kerja tim, sosialisasi, dan akuntabilitas individu dalam mencapai tujuan bersama, model Turnamen Permainan Tim (TGT) dipilih. Pada saat yang sama, media Counting Cup dipilih karena sesuai dengan kualitas anak-anak usia dini yang belajar paling baik melalui bermain dan menawarkan pengalaman belajar yang nyata dan menarik. Anak-anak dituntut untuk bekerja sama secara optimal dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar yang menarik yang menggabungkan konsep TGT dengan media Counting Cup. Oleh karena itu, sebuah penelitian tindakan kelas dilakukan oleh para peneliti dengan judul sebagai berikut “Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Counting Cup pada Anak Kelompok B RA Al-Faizin Proppo”.

Metodologi

Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/CAR) adalah metode pilihan untuk investigasi kualitatif ini. Kami memilih metode ini karena penelitian kami bertujuan untuk meningkatkan kapasitas kerja tim siswa melalui turnamen yang diadakan langsung di dalam kelas. Kemmis dan McTaggart (Syaifudin, 2021) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas memungkinkan guru untuk secara independen mengevaluasi metode pengajaran mereka sendiri untuk meningkatkan standar pembelajaran siswa. Oleh karena itu, penggunaan cangkir hitung sebagai media pengajaran menjadi penekanan utama studi ini, bersama dengan hasil pembelajaran bagi anak-anak.

Implementasi siklus penelitian tindakan kelas (CAR) oleh Kemmis dan McTaggart diadopsi dalam penelitian ini (Purba dkk., 2025). Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi adalah empat fase yang membentuk setiap siklus.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas
Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014).
The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer.

Secara spesifik, berikut adalah langkah-langkah yang harus diambil untuk setiap siklus untuk menggabungkan media cangkir hitung:

Kita mulai dengan siklus pertama pembelajaran kelompok yang menggunakan model Cangkir Hitung dari paradigma Turnamen Permainan Tim (TGT). Guru memulai permainan dengan memperkenalkan media Cangkir Hitung, yaitu cangkir plastik bernomor 1–10. Aturan permainan dijelaskan kepada anak-anak setelah mereka dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian, menggunakan tali dan karet gelang, setiap kelompok diminta untuk menyusun cangkir sesuai urutan angka. Berbagi, menunggu giliran, berkomunikasi dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

teman sebaya, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan adalah semua keterampilan yang mulai dipelajari anak-anak pada usia ini. Namun, menurut pengamat, anak-anak lain masih belum sepenuhnya terlibat, tidak kooperatif, dan membutuhkan bantuan guru untuk menyelesaikan permainan.

Siklus 2: Setelah memikirkan apa yang berhasil dan apa yang tidak berhasil di Siklus I, kami melakukan beberapa perubahan pada permainan Cangkir Hitung, seperti membuat instruksi lebih eksplisit, membuat anak-anak lebih bersemangat, dan memberi mereka peran khusus untuk dimainkan. Anak-anak memiliki lebih banyak kesempatan untuk berbicara satu sama lain dan merencanakan ide-ide mereka sebelum permainan dimulai karena guru mendorongnya. Penambahan tantangan baru pada tujuan yang sudah sulit, yaitu menyusun cangkir secara numerik dengan cepat dan benar, semakin meningkatkan tingkat kesulitan permainan. Anak-anak tampak lebih terlibat, memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik, bekerja sama untuk menyelesaikan proyek, dan lebih bertanggung jawab atas keberhasilan kelompok sebagai hasil dari perubahan ini. Akibatnya, siswa telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kerja sama mereka dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) merupakan tahap pertama perencanaan penelitian tindakan kelas. Tahap kedua adalah kriteria keberhasilan tindakan. Tahap ketiga adalah sebagai berikut: siswa yang belum mengembangkan kemampuannya sesuai dengan indikator RPPH atau yang selalu membutuhkan bantuan guru diberi bintang 1 (BB) pada kolom penilaian, artinya mereka belum berkembang. Siswa yang menunjukkan beberapa perkembangan sesuai dengan indikator RPPH tetapi masih membutuhkan bantuan guru diberi bintang 2 (MB) artinya mereka mulai berkembang. Terakhir, siswa yang menunjukkan kemampuan hampir sempurna sesuai dengan indikator RPPH tetapi masih membutuhkan bantuan guru diberi bintang 3 (BSH) pada kolom penilaian. Setelah itu, alat-alat yang dibutuhkan untuk melaksanakan tindakan, seperti lembar observasi aktivitas guru dan lembar penilaian hasil belajar untuk anak kelompok B, diperoleh. Bintang 4 atau BSB (berkembang sangat baik) diberikan kepada anak-anak yang menunjukkan kemampuan sesuai dengan indikator RPPH, secara mandiri dan benar.

Peneliti memilih TK RA Al-faizin proppo sebagai lokasi penelitian tindakan kelas karena, di antara taman kanak-kanak di daerah tersebut, taman kanak-kanak ini memiliki jumlah siswa yang cukup besar untuk mewakili demografi yang diteliti (12 perempuan dan 10 laki-laki) yang terdaftar untuk tahun ajaran 2025–2026. Kebutuhan anak-anak yang berkelanjutan untuk peningkatan keterampilan kerja sama di kelas, khususnya dalam bersosialisasi, disoroti oleh pengamatan awal. Sebagai tanggapan, tindakan peningkatan pembelajaran diimplementasikan menggunakan media cangkir hitung (Rukajat, 2018).

Untuk penelitian ini, para peneliti mengandalkan pengamatan kelas terhadap guru dalam beraksi untuk mengumpulkan data mereka. Setelah itu, mereka menggunakan kinerja siswa kelompok B pada tugas dan bentuk evaluasi lainnya untuk menarik kesimpulan tentang hasil belajar siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian Lembar Observasi Kemampuan Kerja Sama

No	Indikator Kemampuan	Skor & Kategori	Kriteria Penilaian (Rubrik)
1	Berinteraksi dan bergabung dalam kelompok	1 (BB)	"Anak belum mampu berinteraksi (masih bermain sendiri) dan dalam bergabung selalu dibantu/diarahkan oleh guru.
		2 (MB)	Anak mulai mampu berinteraksi, tetapi masih membutuhkan bantuan/dorongan guru.
		3 (BSH)	Anak mampu berinteraksi dalam kelompok tanpa membutuhkan bantuan guru (mendekati sempurna).
		4 (BSB)	Anak berinteraksi dalam kelompok dengan tepat, benar, dan mandiri tanpa bantuan guru.
2	Berbagi peran atau tugas saat bermain counting cup	1 (BB)	Anak belum bersedia berbagi peran dan selalu dibantu/diambil alih oleh guru.
		2 (MB)	Anak bersedia berbagi peran, tetapi masih membutuhkan bantuan/pengarahan guru.
		3 (BSH)	Anak bersedia berbagi peran tanpa membutuhkan bantuan guru (mendekati sempurna).
		4 (BSB)	Anak bersedia berbagi peran dengan adil secara tepat, benar, dan mandiri tanpa bantuan guru.
3	Saling membantu teman menyelesaikan kegiatan	1 (BB)	Anak belum menunjukkan sikap saling membantu dan selalu dibantu oleh guru dalam berkegiatan.
		2 (MB)	Anak mulai saling membantu menyelesaikan tugas, tetapi masih membutuhkan bantuan/bimbingan guru.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

No	Indikator Kemampuan	Skor & Kategori	Kriteria Penilaian (Rubrik)
		3 (BSH)	Anak menunjukkan sikap saling membantu tanpa membutuhkan bantuan guru (mendekati sempurna).
		4 (BSB)	Anak menunjukkan sikap saling membantu dengan tepat, benar, dan mandiri tanpa bantuan guru.
4	Sabar menunggu giliran saat bermain	1 (BB)	Anak belum mampu menunggu giliran (berebut) dan selalu dibantu/ditengahi oleh guru.
		2 (MB)	Anak mulai bisa menunggu giliran, tetapi masih membutuhkan peringatan/bantuan guru.
		3 (BSH)	Anak mampu sabar menunggu giliran tanpa membutuhkan bantuan guru (mendekati sempurna).
		4 (BSB)	Anak mampu sabar menunggu gilirannya dengan tepat, benar, dan mandiri tanpa bantuan guru.
5	Mengikuti aturan permainan kelompok (TGT)	1 (BB)	Anak belum mampu mengikuti aturan permainan dan selalu dibantu/diarahkan penuh oleh guru.
		2 (MB)	Anak mulai mengikuti aturan, tetapi masih membutuhkan arahan/bantuan guru.
		3 (BSH)	Anak mampu mengikuti aturan permainan tanpa membutuhkan bantuan guru (mendekati sempurna).
		4 (BSB)	Anak mematuhi seluruh aturan permainan secara tepat, benar, dan mandiri tanpa bantuan guru."

Tingkat keberhasilan tindakan dihitung melalui analisis deskriptif data kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi. Ketika persentase peserta yang mampu mencapai 75%, tindakan penelitian dianggap efektif. Mengikuti metode yang disarankan oleh Sujiono (2012:43), data diolah menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) untuk memastikan persentase keberhasilan tindakan:

$$P=(F/N)X100\%$$

Keterangan:
P= persentase keberhasilan
F= jumlah anak yang mencapai indikator
N= jumlah seluruh anak

Setelah memperkenalkan media cangkir hitung, kemampuan anak-anak untuk bekerja sama menjadi kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini. Untuk indikator keterampilan kerja sama, penelitian dianggap efektif jika 80% atau lebih anak mencapai kelompok perkembangan yang diharapkan (BSH) atau perkembangan sangat baik (BSB). Peningkatan keterlibatan dan tingkat aktivitas anak-anak sepanjang setiap siklus pembelajaran menjadi indikator lebih lanjut keberhasilan tindakan tersebut. Pada siklus berikutnya, kami akan melanjutkan tindakan berdasarkan kriteria ini, yang berfungsi sebagai referensi untuk refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Kelompok B RA Al-Faizin Proppo melaksanakan studi aksi kelas ini melalui serangkaian langkah metodis. Pra-aksi dilakukan untuk menilai keterampilan kerja sama anak-anak sebelum kegiatan dimulai. Setelah itu, kegiatan dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Peneliti membuat alat observasi untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa, menjadikan permainan hitung cangkir sebagai media pembelajaran, dan membuat Rencana Pelajaran Harian (RPPH) berdasarkan model Turnamen Permainan Tim (TGT) selama tahap perencanaan. Selama fase ini, paradigma TGT diterapkan melalui permainan kelompok. Peneliti mengamati anak-anak dengan saksama saat mereka berpartisipasi dalam kegiatan, memberikan perhatian khusus pada seberapa baik mereka bekerja sama, memerankan skenario, mengikuti arahan, dan berinteraksi dengan teman sekelas mereka. Tahap akhir berupa refleksi dilakukan untuk menelaah hasil tindakan yang telah dilaksanakan sekaligus sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Salah satu pendekatan pendidikan yang menekankan kerja kelompok dikenal sebagai pembelajaran kooperatif. Dalam paradigma ini, siswa bekerja dalam kelompok, berbagi sumber daya, dan bergiliran bertanggung jawab atas hasilnya. Kerja sama, komunikasi, dan interaksi antar teman sebaya hanyalah beberapa contoh keterampilan sosial yang dapat diperoleh anak-anak usia dini melalui model ini (Anggraeni dkk., 2014).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Keterampilan kooperatif anak didefinisikan sebagai kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan teman sebaya menuju tujuan bersama (Y. Ningsih & Rohita, 2024). Berbagi, membantu teman, menunggu giliran, dan menyelesaikan sesuatu bersama-sama adalah semua tanda keterampilan ini pada anak-anak usia dini. Kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain tidak datang secara alami; melainkan diasah melalui pengalaman berulang dalam situasi sosial.

Penggunaan cangkir hitung dalam paradigma pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT) telah terbukti meningkatkan kemampuan kooperatif anak-anak. Menurut Listari dkk. (2025), model ini berfungsi sebagai pendekatan pembelajaran dan sumber aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak-anak lebih terlibat dalam pembelajaran mereka ketika mereka bekerja dalam kelompok dan melakukan aktivitas bermain bersama. Permainan merupakan alat yang bagus untuk mengajarkan keterampilan sosial, khususnya kerja sama, kepada anak-anak kecil karena mereka belajar paling baik melalui bermain (Prabandari & Fidesrinur, 2021b).

Anak-anak belajar berkolaborasi, membagi tanggung jawab, dan menyelesaikan proyek sebagai sebuah tim sambil bermain permainan cangkir hitung. Anak-anak dapat melakukan percakapan satu lawan satu dengan teman sekelas mereka saat berpartisipasi dalam aktivitas ini. Selain itu, komponen turnamen model TGT membantu meningkatkan antusiasme anak-anak dan akuntabilitas kelompok. Anak-anak merasa belajar melalui permainan lebih menarik dan menyenangkan (MUNIROH, 2025).

Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika menyenangkan. Kemampuan anak-anak untuk bekerja sama meningkat selama latihan. Permainan kelompok, saling membantu, dan kepatuhan terhadap aturan permainan diamati pada anak-anak yang sebelumnya lebih suka bermain sendiri (Prabandari & Fidesrinur, 2021c). Dengan mengharuskan pemain untuk secara fisik mengatur dan mengkategorikan satu set cangkir, permainan cangkir hitung mensimulasikan skenario dunia nyata (Kanza dkk., 2025). Anak-anak mampu belajar baik secara mandiri maupun dalam kelompok karena hal ini. Menurut Anggraeni dkk. (2014), keterampilan kerja sama anak-anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan aktif ketika model Turnamen Permainan Tim (TGT) diterapkan dengan menggunakan cangkir hitung.

Pra tindakan

Untuk memahami titik awal kemampuan siswa di kelompok B RA Al-Faizin Proppo, khususnya terkait kemampuan kerja sama mereka, penelitian tindakan kelas ini dimulai dengan kegiatan observasi pendahuluan. Kompetensi dasar siswa dalam bekerja sama, seperti berbagi tanggung jawab, berinteraksi dengan teman sebaya, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas secara kolektif, diidentifikasi menggunakan kegiatan observasi langsung yang melacak perilaku mereka sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, tidak semua anak dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan permainan.

Tabel 2. Hasil Obserbasi Kemampuan Kerja Sama pada pra Siklus

kategori	Jumlah anak	presentase
Belum berkembang (BB)	12 anak	55%
Mulai berkembang (MB)	10 anak	45%
Berkembang sesuai harapan (BSH)	0 anak	0%
Berkembang sangat baik (BSB)	0 anak	0%
Total	22 anak	100%

Siswa kelompok B di RA Al-Faizin Proppo masih menunjukkan tingkat kerja sama yang rendah, menurut data yang dikumpulkan selama fase pra-siklus program. Sepuluh anak laki-laki dan dua belas anak perempuan membentuk sampel 22 anak, dengan sebagian besar masih diklasifikasikan sebagai Belum Berkembang (BB). Kategori Belum Berkembang (BB) mencakup dua belas anak, atau 55% dari total, sedangkan kategori Mulai Berkembang (MB) mencakup sepuluh anak, atau 45%. Pada saat yang sama, tidak ada anak yang telah maju ke tingkat perkembangan BSH atau BSB.

Kurangnya kemampuan kerja sama yang matang pada anak-anak terlihat jelas dalam skenario ini. Tindakan anak-anak mencerminkan hal ini; mereka tidak pandai bekerja sama dengan orang lain, mereka belum pernah berbagi tanggung jawab sebelumnya, dan mereka masih kesulitan menunggu giliran mereka. Selain itu, interaksi sosial anak-anak masih dalam tahap awal, seperti yang ditunjukkan oleh prevalensi perselisihan kecil selama kegiatan di kelas.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Diyakini bahwa kurangnya media yang melibatkan kegiatan kelompok dan prevalensi model pembelajaran kooperatif berkontribusi pada kemampuan kerja sama anak-anak yang buruk selama fase pra-siklus. Tidak cukup banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam percakapan yang bermakna dengan teman sekelas mereka, dan fokus tetap pada pengajar. Akibatnya, perlu ada dorongan pendidikan untuk membantu anak-anak menjadi pemain tim yang lebih baik dengan memperkenalkan mereka pada paradigma Turnamen Permainan Tim (TGT), yang menggunakan penghitungan gelas. Tujuan dari model ini adalah untuk menumbuhkan suasana kelas yang menarik, mempromosikan kerja sama tim, dan menginspirasi siswa untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama (PUTRI, 2023).

Siklus 1

Pada fase perencanaan, peneliti menggunakan model Team Games Tournament (TGT) untuk membuat RPPH (Rencana Pembelajaran Berbasis Praktik) untuk implementasi pembelajaran sehari-hari, media untuk permainan hitung cangkir, dan lembar penilaian serta instrumen untuk keterampilan sosial anak. Selain itu, peneliti menetapkan tujuan dan indikator pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan kolaboratif. Fase implementasi dua bagian dilakukan dengan menggunakan metodologi pembelajaran TGT.

Dengan memanfaatkan permainan hitung cangkir sebagai alat utama untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama anak, kegiatan pembelajaran disusun menjadi tiga fase: awal, tengah, dan akhir. Pada bagian pertama program, siswa disambut, didoakan, dan dipimpin dalam nyanyian untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang positif. Instruktur kemudian memberikan gambaran singkat tentang isi pelajaran (presentasi kelas) dan mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan selanjutnya. Permainan hitung cangkir adalah kegiatan utama di mana anak-anak belajar tentang model Team Games Tournament (TGT) melalui permainan kolaboratif dalam berbagai kelompok. Dalam tahap ini, dilaksanakan turnamen edukatif yang menuntut anak bekerja sama menyusun gelas menggunakan tali dan karet sesuai urutan angka 1–10. Setiap anggota kelompok saling membantu agar tugas dapat diselesaikan dengan baik dan kelompok memperoleh hasil terbaik. Pada kegiatan penutup, guru memberikan penghargaan (*team reward*) kepada kelompok dengan kerja sama terbaik, melakukan evaluasi melalui tanya jawab atau refleksi, menyampaikan pesan moral tentang pentingnya saling membantu, serta menutup kegiatan dengan bernyanyi, berdoa, salam, dan pulang.

Tabel 2. Hasil Obserbasi Kemampuan Kerja Sama pada Siklus 1

kategori	Jumlah anak	presentase
Belum berkembang (BB)	5 anak	26%
Mulai berkembang (MB)	8 anak	42%
Berkembang sesuai harapan (BSH)	11 anak	32%
Berkembang sangat baik (BSB)	0 anak	0%
Total	22 anak	100%

Menurut Tabel 2, 22 anak yang menjadi bagian dari uji coba RA Al-Faizin Proppo menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan mereka setelah perawatan dibandingkan sebelum perawatan. Proporsi siswa yang diklasifikasikan sebagai Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 32%. Namun demikian, kriteria keberhasilan yang telah ditentukan belum terpenuhi oleh pencapaian ini. Ini berarti bahwa penelitian berlanjut ke Siklus II, ketika teknik pembelajaran disempurnakan.

Menerapkan model Turnamen Permainan Tim (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kerja sama anak-anak, menurut penelitian oleh Miranti & Sanoto (2023). Anak-anak mengikuti paradigma ini dengan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, saling mendukung selama kompetisi, dan bertanggung jawab atas kinerja tim. Tingkat kolaborasi rata-rata di antara anak-anak meningkat dari 65% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II, menurut hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan cangkir hitung sebagai media dalam model TGT dapat membantu anak-anak menjadi pemain tim yang lebih baik. Anak-anak berlatih bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sekelas mereka saat menggunakan benang dan karet gelang untuk menumpuk cangkir dalam kelompok. Oleh karena itu, model TGT dapat diimplementasikan sebagai teknik pembelajaran kooperatif untuk menumbuhkan kapasitas anak dalam kerja kelompok, berbagi tanggung jawab, dan pencapaian tujuan bersama melalui penggunaan cangkir hitung (Najikhah & Sutriyani, 2025).

Perkembangan sosial awal pada anak-anak mencakup perolehan kemampuan kooperatif (E. P. Ningsih, 2024). Anak-anak belajar bersosialisasi, membantu ketika dibutuhkan, membagi dan menaklukkan, serta menghargai dan mempertimbangkan sudut pandang yang berbeda melalui permainan kooperatif. Anak-anak

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

yang mengembangkan kemampuan ini lebih mampu berbaur dengan teman sebaya mereka dan membentuk persahabatan yang langgeng. Untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka, salah satu strateginya adalah dengan mengajak mereka berkompetisi dalam turnamen akademik menggunakan cangkir hitung (Rosyida, 2025). Ini dapat membantu mereka menjadi pemain tim yang lebih baik dengan mendorong mereka untuk berbicara satu sama lain dan bergiliran. Pendekatan TGT, yang merupakan singkatan dari "Team Games Tournament," dapat memikat anak-anak, menginspirasi mereka untuk belajar, dan membuka pintu menuju komunikasi dan kolaborasi yang lebih baik. Selain itu, kemampuan sosial anak-anak dapat ditingkatkan melalui kerja sama kelompok. Tujuan penggunaan teknik ini dalam setiap siklus adalah untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan kerja sama mereka sedikit demi sedikit hingga mereka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Siklus 2

Berdasarkan temuan dari refleksi siklus I, peneliti melakukan penyesuaian di seluruh langkah perencanaan siklus II. Beberapa perubahan yang dilakukan adalah membuat RPPH (Lesson Planned Parenthood) sedikit lebih baik, membuat permainan sedikit lebih mudah, dan melakukan beberapa perubahan pada alat observasi dan penilaian agar lebih sesuai dengan penanda kemampuan kerja sama anak-anak.

Dua sesi membentuk bagian implementasi siklus II, yang meliputi tugas pembuka, utama, dan penutup. Sebelum masuk ke permainan menghitung cangkir, guru menyapa kelas, mengucapkan doa, dan membimbing siswa untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari sejauh ini melalui serangkaian pertanyaan dan jawaban. Sebagai bagian dari aktivitas utama, anak-anak mengambil bagian dalam permainan menghitung cangkir dengan versi yang semakin sulit, seperti memilah cangkir dari 1 hingga 10. Untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, instruktur memberikan arahan dan penguatan positif. Latihan terakhir meliputi meditasi kelompok, tinjauan materi yang telah dibahas sebelumnya, inspirasi, doa, dan perpisahan.

Tabel 3. Hasil Obserbasi Kemampuan Kerja Sama pada Siklus 2

kategori	Jumlah anak	presentase
Belum berkembang (BB)	0 anak	0%
Mulai berkembang (MB)	2 anak	9%
Berkembang sesuai harapan (BSH)	13 anak	59%
Berkembang sangat baik (BSB)	7 anak	32%
Total	22 anak	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada siklus 2, terdapat peningkatan signifikan di antara 22 siswa yang berpartisipasi dalam penelitian tindakan kelas RA Al-Faizin Proppo. Mayoritas anak-anak tumbuh sesuai harapan, dengan 32% termasuk dalam kelompok "sangat berkembang". Menurut ukuran klasik, prestasi belajar adalah 80%, yang lebih tinggi dari indikasi keberhasilan sebesar 75%. Karena itu, tindakan penelitian dianggap efektif dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Mayoritas anak telah mencapai tingkat pertumbuhan yang diharapkan pada siklus 2, karena persentase anak yang dikategorikan sebagai BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik) mencapai 91% jika dilihat secara keseluruhan. Melalui siklus 3, tidak diperlukan tindakan pembinaan karena tujuan pembelajaran telah tercapai secara optimal; pencapaian ini melebihi indikator yang ditetapkan minimal 75%, atau 80% anak muda mencapai kategori mampu (BSH) dan (BSB) dalam aspek yang diamati, khususnya kemampuan berkolaborasi.

Setelah peninjauan siklus pertama, kami melakukan penyesuaian pada aktivitas agar lebih jelas, lebih memotivasi anak-anak, dan memastikan mereka semua bermain sesuai dengan kekuatan masing-masing dalam permainan Menghitung Cangkir. Sebelum permainan dimulai, guru memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berbicara dan merencanakan ide mereka dalam kelompok. Menambahkan lebih banyak tantangan pada tujuan yang sudah sulit, yaitu menempatkan cangkir dalam urutan angka dengan lebih cepat dan akurat, meningkatkan tingkat kesulitan permainan. Karena perubahan ini, anak-anak tampak lebih terlibat, memiliki keterampilan komunikasi yang lebih baik, lebih bersedia saling membantu, dan lebih bertanggung jawab atas pencapaian kelompok. Akibatnya, hasil yang diinginkan—peningkatan kemampuan anak-anak untuk bekerja sama—terwujud.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Obserbasi Kemampuan Kerja Sama

Kategori Perkembangan	Pra Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	12 anak	55%	5 anak	26%	0 anak	0%
Mulai Berkembang (MB)	10 anak	45%	8 anak	42%	2 anak	9%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0 anak	0%	11 anak	32%	13 anak	59%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0 anak	0%	0 anak	0%	7 anak	32%
Total	**22 anak**	**100%**	**22 anak**	**100%**	**22 anak**	**100%**

Dari tahap pra-aksi hingga Siklus II, kemampuan kerja sama siswa Kelompok B di RA Al-Faizin Proppo menunjukkan tren peningkatan yang sangat baik dan signifikan, menurut Tabel Ringkasan Kemampuan Kerja Sama Anak Antar Siklus. Perkembangan ini mengikuti pengenalan media pembelajaran Counting Cup dan paradigma pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT).

Karena konsep Team Games Tournament (TGT) mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, keterampilan kerja sama mereka telah meningkat. Berpartisipasi dalam kegiatan turnamen mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama, saling mendukung, berkomunikasi dengan jelas, dan mengakui kesalahan mereka. Pembelajaran konvensional seringkali berpusat pada guru, sedangkan kegiatan ini mendorong interaksi sosial yang lebih intensif. Anak-anak belajar nilai kerja tim dan bagaimana bekerja sama secara efektif dengan cara ini.

Selain model TGT, Counting Cup adalah alat lain yang membantu anak-anak menjadi pemain tim yang lebih baik. Dengan menggunakan media ini, anak-anak dapat memainkan permainan yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama sebagai tim. Anak-anak perlu bekerja sama, menunggu giliran, membuat rencana, dan saling membantu jika mereka ingin berhasil dalam aktivitas menyusun cangkir angka menggunakan tali dan karet gelang. Kegiatan ini sejalan dengan ciri-ciri anak kecil, yang belajar terutama melalui bermain, dan menawarkan peluang nyata untuk belajar.

Pendekatan bermain kooperatif secara efektif mengembangkan kemampuan kolaborasi anak-anak usia 5-6 tahun, menurut Prabandari dan Fidesrinur (2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan klaim mereka. Hasil seperti ini memberikan kredibilitas pada penelitian Anggraeni dkk. (2014), yang menunjukkan bahwa model TGT dapat membantu anak-anak tumbuh secara sosial, terutama dalam hal bekerja sama dan menjadi bagian aktif di kelas. Konsisten dengan temuan ini, pendidikan anak usia dini yang menekankan proyek kelompok dan kontak sosial membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kooperatif. Temuan menunjukkan bahwa Counting Cups, bersamaan dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), secara signifikan meningkatkan kemampuan kooperatif pada anak-anak kecil. Peningkatan kemampuan sosial dan kognitif anak-anak terlihat jelas dalam peningkatan kapasitas mereka untuk membentuk dan mempertahankan kelompok, membagi tanggung jawab, saling membantu, menunggu giliran, dan mengikuti aturan permainan tanpa gagal di setiap putaran. Sejalan dengan temuan Hardiyanti (2018), penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaboratif siswa, seperti berbagi tugas, saling mendukung, dan menyelesaikan aktivitas bersama, sangat meningkat ketika paradigma pembelajaran TGT digunakan. Pendekatan TGT dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, menurut Anggraeni dkk. (2014), terutama dalam domain kolaborasi dan keterlibatan dalam proses pendidikan.

Kemampuan kerja sama pada anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan pendekatan bermain kooperatif, seperti yang dijelaskan oleh Prabandari dan Fidesrinur (2021). Selain itu, Harianja dkk. (2023) menemukan bahwa keterampilan sosial dan emosional anak dapat ditingkatkan secara signifikan melalui aktivitas bermain yang melibatkan kontak sosial. Ningsih dan Rohita (2024) menguatkan temuan ini ketika mereka mengatakan bahwa proyek kelompok dalam media pendidikan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kerja sama mereka melalui keterlibatan dan percakapan. Untuk membuat anak-anak lebih terlibat dalam pembelajaran, pendekatan TGT menggabungkan kerja kelompok dan permainan (Listari dkk., 2025). Menurut E. P. Ningsih (2024), kemampuan anak untuk bekerja sama merupakan komponen penting dari perkembangan sosial mereka di tahun-tahun awal karena memfasilitasi penyesuaian mereka terhadap situasi sosial baru dan pembentukan hubungan yang sehat dengan orang dewasa. Model pembelajaran kelompok dan interaksi sosial memberikan stimulasi yang diperlukan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Najikhah dan Sutriyani (2025) menemukan bahwa permainan menghitung cangkir dapat membantu model TGT bekerja lebih baik sebagai teknik pembelajaran kooperatif untuk membantu anak-anak belajar berbagi tanggung jawab, bekerja sama, dan mencapai tujuan kelompok. Salah satu cara untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial mereka, khususnya dalam lingkungan kelompok di mana mereka harus berkomunikasi, bekerja sama, dan bergiliran, adalah dengan mengadakan turnamen akademik menggunakan cangkir angka (Rosyida, 2025). Kanza dkk. (2025) menemukan bahwa permainan menghitung cangkir, dengan mengharuskan pemain untuk mengatur dan memilah cangkir mereka dengan cara tertentu, meniru situasi kehidupan nyata, sehingga memperkuat kesimpulan ini. Menurut Astuti dan Rohmalina (2023) dan Muniroh (2025), anak-anak lebih terlibat dan menyimpan lebih banyak informasi ketika mereka dapat memainkan permainan yang menggabungkan konsep pembelajaran. Anak-anak lebih cenderung menginternalisasi nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab, dan kebersamaan ketika mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang mengharuskan mereka untuk bekerja dalam kelompok dan berinteraksi langsung dengan orang lain (Aglustiatih dan Manopa, 2019). Temuan studi ini memberikan kredibilitas teoritis pada gagasan paradigma pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan dari satu sama lain, dan bertanggung jawab atas produk akhir kelompok. Anak-anak mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka sendiri ketika model TGT diterapkan dengan Counting Cups. Hal ini dicapai melalui keterlibatan dalam kegiatan bermain yang menyenangkan, komunikasi tim yang kuat, koordinasi antar teman sebaya, dan kolaborasi langsung saat belajar.

Dari awal hingga akhir siklus kedua, model Team Games Tournament (TGT) dengan Counting Cups meningkatkan keterampilan sosial anak-anak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Bahkan anak-anak yang awalnya lebih suka bermain sendiri mulai menghargai satu sama lain, bergiliran, dan bekerja sama untuk menyelesaikan proyek. Dengan demikian, model TGT dengan Counting Cups dapat berfungsi sebagai pengganti yang layak untuk metode pengajaran tradisional dalam hal menumbuhkan kerja sama di usia dini.

Refleksi

Berikut ini ditemukan dari data yang dikumpulkan dari kegiatan pembelajaran siklus 2: anak-anak terlihat sangat terlibat dalam kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dengan menggunakan media cangkir hitung. Setelah menyelesaikan permainan, anak-anak lebih percaya diri dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Kemampuan anak-anak untuk larut dalam permainan dan berkonsentrasi untuk mengatasi rintangan adalah area lain di mana mereka berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa kekurangan yang diatasi pada siklus 1 hingga 2 memiliki dampak yang signifikan pada siklus 2. Dengan demikian, penelitian ini dianggap telah mencapai potensi maksimalnya karena kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama menggunakan media cangkir hitung mencapai 91% dari tujuan yang diinginkan, melampaui target minimum 70% atau 80%.



Gambar 2. Aktivitas Belajar Team Games Tournamament dengan Media Counting Cup

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (CAR) di Kelompok B RA Al-Faizin Proppo dilakukan selama dua siklus, dan hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT), yang menggunakan media Counting Cup, membantu anak usia dini meningkatkan keterampilan kerja sama mereka. Kemampuan bekerja sama telah meningkat secara signifikan di bidang-bidang seperti bergabung dan berinteraksi dengan kelompok, membagi tanggung jawab, saling membantu, menunggu giliran, dan mengikuti aturan permainan kelompok. Menurut hasil penelitian, tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada periode pra-tindakan. Siklus II mengalami peningkatan substansial menjadi 91%, sedangkan siklus I mengalami peningkatan 32% pada persentase anak yang memperoleh kategori BSH dan BSB. Pencapaian ini melampaui metrik keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya sebesar 80%.

Media dari Counting Cup mendorong kerja kelompok, komunikasi, dan pemecahan masalah, sementara model TGT menawarkan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar secara kolaboratif melalui kegiatan dan turnamen kelompok yang menyenangkan, yang mengarah pada peningkatan keterampilan kerja sama anak-anak. Oleh karena itu, media Counting Cup dapat digunakan untuk mendukung paradigma pembelajaran Team Games Tournament (TGT), yang merupakan alternatif dari metode tradisional yang telah terbukti bermanfaat dalam membantu anak-anak usia dini mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama.

Ucapan Terima Kasih

Sepanjang proses penulisan tesis ini, saya sangat berterima kasih kepada para pembimbing saya, yang dengan sabar dan penuh pertimbangan telah memberikan saran, kritik, arahan, dan dorongan. Orang tua saya, yang telah banyak berkorban untuk saya dan yang telah mencintai saya tanpa syarat; semua profesor yang telah mengajar saya sepanjang hidup saya; dan semua orang lain yang pernah memberikan pengaruh pada pendidikan saya. Penulis sangat berterima kasih atas cinta dan dorongan yang telah menjadi penuntunnya sepanjang perjalanan pendidikannya. Selama perkuliahan dan penulisan tesis saya, sesama mahasiswa dan staf selalu ada untuk memberikan bantuan, menawarkan kata-kata penyemangat, dan menjaga agar kami semua tetap sejalan.

Daftar Pustaka

Anggraeni, F., Mahfud, H., & Rahmawati, A. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif metode team game tournament (tgt) untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok b TK marsudi siwi tahun pelajaran 2013/2014. Kumara Cendekia, 1(1), 51–58 https://doi.org/10.33578/jpfkip.v3i1.2112

Hardiyanti, S. (2018). *Model penanaman disiplin belajar siswa melalui strategi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa: Studi multikasus di MIN 2 Kota Mataram dan MI Riyadlusshibyan* [Masters, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. http://etheses.uin-malang.ac.id/11106/

Insyur, A. (2025). Membangun keterampilan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan kelompok di TK negeri pembina senggi. *Khombo ime: Jurnal pendidikan anak usia dini*, *1*(2), 76–88. https://doi.org/10.69748/ki.v1i2.367

Kanza, N. F. M., Muthohar, S., & Mursid, M. (2025). Strategi guru dalam menumbuhkan empati dan kerja sama anak usia dini. Au*lad: Journal on Early Childhood,* 8*(*2), 615–625. https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891

Listari, R. D., Fakhriyah, F., & Fathonah, N. (2025). Penerapan model team games tournament (tgt) berbantu kartu soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasa*r (JIPDAS), 5(3), 2650–2659 https://doi.org/10.22437/sc.v5i2.35535*

Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas iv SD negeri pulutan 02 salatiga. D*idaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 2637–2646. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1873

MUNIROH, S. (2025). *Pengaruh model pembelajaran teams game tournament berbantuan media math bingo terhadap keterampilan berhitung perkalian siswa kelas ii SD negeri karangroto 04* [undergraduate, universitas Islam sultan agung Semarang]. https://repository.unissula.ac.id/40819/

Najikhah, N., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas penerapan model tgt berbantuan media spinner numerasi terhadap kemampuan berhitung siswa SD. Jag*oMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA,* 5*(*3), 858–871. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1876

Ningsih, E. P. (2024). Peran interaksi sosial dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini: Studi kasus di taman kanak-kanak. *Journal of Gemilang*, *1*(1). https://doi.org/10.62872/tpvbw823

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8483

Ningsih, Y., & Rohita, R. (2024). Peningkatan kemampuan kerjasama melalui media balok kayu pada anak usia 5-6 tahun. Ju*rnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI),* 6*(*2), 49–57. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i2.2635

Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021a). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. Ju*rnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI),* 1*(*2), 96–105. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572

Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021b). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. Ju*rnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI),* 1*(*2), 96–105. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572

Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2021c). Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif. Ju*rnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI),* 1*(*2), 96–105. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i2.572

Purba, V. A., Nasution, M. D., & Dhiba, J. F. (2025). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantukan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar ipas pada materi rantai makanan kelas v sdn 060912 Medan denai: D*idaktik : Jurnal ilmiah PGSD stkip subang*, *11*(02), 240–248. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6105

PUTRI, W. (2023). *Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media manik**manik terhadap keterampilan berhitung matematika pada peserta didik kelas i SD negeri 01 trimoharjo kab. oku timur* [diploma, UIN raden intan lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/23804/

RIDHO, A. A. F. (2026). *Efektivitas model pembelajaran brainstorming berbantu game interaktif (wordwall) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas vii di SMP negeri 22 bandar lampung* [diploma, UIN raden intan lampung]. https://repository.radenintan.ac.id/43283/

Rosyida, A. (2025). *Peran guru dalam menumbuhkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun melalui metode karyawisata di RA jauharotul mualimin* [undergraduate, IAIN metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/11163/

Rukajat, A. (2018). *Penelitian tindakan kelas (classroom action research): Disertai contoh judul skripsi dan metodologinya*. Deepublish.

Syaifudin, S. (2021). Penelitian tindakan kelas. Borneo: Journal of I*slamic Studies, 1(2), 1–17 https://doi.org/10.51878/action.v1i1.360*

Wijaya, E., & Nuraini, F. (2024). Pentingnya interaksi sosial dalam pendidikan anak usia dini. Ti*flun : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* 1*(*1), 9–13. https://doi.org/10.61992/tiflun.v1i1.78