

Penerapan Kegiatan Bermain Kelompok dalam Mengembangkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini di TK PGRI Polewali

The Implementation of Group Play Activities to Develop Early Childhood Cooperation Skills at TK PGRI Polewali

Darmiati^{1*}, Adhriansyah A. Lasawali¹, Kuliawati¹

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu, Palu, Indonesia.

*Corresponding author: Darmiati; E-mail: darmiati723@guru.paud.belajar.id

ABSTRAK

Kemampuan kerja sama merupakan aspek penting perkembangan sosial-emosional anak usia dini karena melibatkan kemampuan berbagi, berkomunikasi, menunggu giliran, membantu teman, dan menyelesaikan tugas bersama. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain kelompok dan implikasinya terhadap kemampuan kerja sama anak di TK PGRI Polewali. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif naturalistik. Data diperoleh melalui observasi, wawancara guru dan peserta didik, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi; keabsahan diperkuat dengan triangulasi, pengamatan berulang, dan member check. Hasil menunjukkan bahwa bermain kelompok dilaksanakan melalui perencanaan sesuai tema, kelompok kecil yang berganti, penjelasan aturan, pendampingan guru, dan refleksi. Anak semakin terbiasa berbagi, menunggu giliran, berkomunikasi, membagi peran, membantu teman, mengendalikan emosi, dan bertanggung jawab. Implikasinya, bermain kelompok efektif sebagai strategi pembelajaran sosial apabila diterapkan secara terstruktur dan konsisten. Perubahan perilaku tampak pada meningkatnya kesediaan berbagi alat, menunggu giliran, berkomunikasi, membagi peran, membantu teman, mengendalikan emosi, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Temuan menegaskan bahwa struktur permainan, rotasi kelompok, fasilitasi guru, dan pembiasaan yang konsisten merupakan unsur penting dalam perkembangan kerja sama anak.

Keywords: Anak usia dini; Bermain kelompok; Kerja sama; Pembelajaran kooperatif

ABSTRACT

Cooperation is an important aspect of early childhood social-emotional development because it involves sharing, communication, turn-taking, helping peers, and completing tasks together. This study describes the implementation of group play and its implications for children's cooperation at TK PGRI Polewali. The study used a naturalistic descriptive qualitative approach. Data were obtained through observation, interviews with teachers and children, and learning documentation. Analysis involved data reduction, display, conclusion drawing, and verification, supported by triangulation, repeated observation, and member checking. The findings show that group play was organized through theme-based planning, rotating small groups, clear rules, teacher facilitation, and reflection. Children became more accustomed to sharing, waiting for turns, communicating, dividing roles, helping peers, regulating emotions, and taking responsibility. Group play can function as a meaningful social learning strategy when it is structured and consistently implemented. Game structure, group rotation, teacher facilitation, and habituation are key elements supporting cooperative behavior.

Keywords: Early childhood; Group play; Cooperation; Cooperative learning

ARTICLE IDENTIFIERS

ORIGINAL ARTICLE

Volume 9 No. 4, April 2026

Pages 3071-3077

DOI: 10.56338/jks.v9i4.12331

ARTICLE HISTORY

Received: 18 Feb, 2026

Revised: 29 Mar, 2026

Accepted: 15 Apr, 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan kerja sama perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi dasar bagi anak untuk berinteraksi, berbagi, mengelola perbedaan, dan mencapai tujuan bersama. Pada tahap prasekolah, anak masih berada dalam proses mengurangi egosentrisme dan belajar memahami bahwa kegiatan kelas sering menuntut keterlibatan orang lain. Kondisi awal yang tercatat dalam penelitian di TK PGRI Polewali memperlihatkan adanya anak yang masih ingin menguasai alat permainan, kurang sabar menunggu giliran, enggan berbagi, dan mudah berselisih ketika diminta bermain bersama. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial tidak cukup diasumsikan tumbuh dengan sendirinya, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang sengaja dirancang agar anak berlatih bekerja sama dalam situasi yang aman dan menyenangkan.

Objek penelitian dipilih karena TK PGRI Polewali telah menggunakan kegiatan bermain sebagai bagian dari pembelajaran, namun kemampuan kerja sama anak masih berkembang dan memerlukan stimulasi yang lebih terarah. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada aktivitas individual memberi ruang terbatas bagi anak untuk bernegosiasi, berbagi peran, dan menyelesaikan masalah bersama. Kegiatan bermain kelompok menjadi relevan karena karakteristiknya memungkinkan beberapa anak berhadapan dengan satu tujuan, alat yang digunakan bersama, aturan yang harus dipatuhi, serta kebutuhan untuk menyesuaikan perilaku dengan teman. Dengan konteks tersebut, kelas menjadi ruang nyata untuk mengamati bagaimana perilaku kooperatif muncul, dikuatkan, dan dibiasakan dari waktu ke waktu.

Secara konseptual, bermain kelompok dan kemampuan kerja sama memiliki hubungan yang langsung. Bermain kelompok menyediakan situasi sosial yang memerlukan komunikasi, pembagian peran, kesediaan menunggu, saling membantu, dan tanggung jawab terhadap hasil kelompok. Pada tahap cooperative play, anak tidak lagi hanya bermain berdekatan, tetapi mulai mengoordinasikan tindakan dengan teman untuk mencapai tujuan bersama. Vygotsky (1978) menempatkan interaksi sosial sebagai medium perkembangan, sedangkan Slavin (1995) menekankan pentingnya tujuan bersama dan ketergantungan positif dalam aktivitas kooperatif. Dengan demikian, permainan kelompok dapat dipahami sebagai lingkungan belajar sosial yang memungkinkan anak mempraktikkan keterampilan kerja sama secara konkret, bukan hanya mendengarkan penjelasan tentang pentingnya bekerja sama.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa berbagai bentuk permainan dapat meningkatkan perilaku kooperatif, tetapi sebagian besar menekankan pengukuran hasil setelah menggunakan satu jenis permainan tertentu. Farida, Siregar, dan Tamba (2022) menunjukkan bahwa permainan puzzle kelompok mendukung peningkatan kemampuan kerja sama; Ekeh (2023) menegaskan pentingnya pedagogi bermain berbasis kerja kelompok untuk keterampilan kolaboratif; Sudiyani (2024) menemukan bahwa aktivitas bermain di luar ruang mendorong kerja sama; sedangkan Bariyah dan Rocmah (2025) menunjukkan manfaat permainan tradisional bakiak bagi komunikasi, koordinasi, dan kerja tim. Celah yang masih penting dikaji ialah bagaimana rangkaian bermain kelompok yang beragam diterapkan secara natural di kelas serta mekanisme pedagogis apa yang membuat anak beralih dari perilaku individual menuju perilaku kooperatif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis kualitatif terhadap proses penerapan bermain kelompok sebagai praktik kelas yang berulang, mulai dari perencanaan, pembentukan kelompok, penjelasan aturan, fasilitasi guru, penyelesaian konflik, hingga refleksi setelah bermain. Penelitian tidak hanya memotret apakah anak mampu bekerja sama, tetapi menelaah perubahan perilaku yang tampak pada berbagi alat, menunggu giliran, berkomunikasi, membagi peran, menolong teman, mengendalikan emosi, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan kegiatan bermain kelompok serta implikasinya terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini di TK PGRI Polewali.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan orientasi naturalistik. Pendekatan ini dipilih untuk memahami proses bermain kelompok dan perilaku kerja sama sebagaimana berlangsung dalam pembelajaran sehari-hari tanpa manipulasi variabel. Lokasi penelitian adalah TK PGRI Polewali, Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Fokus observasi diarahkan pada kegiatan bermain kelompok dan interaksi anak, sedangkan guru kelas menjadi informan utama yang menjelaskan perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, serta perubahan perilaku anak. Seorang peserta didik juga diwawancarai untuk memperoleh gambaran pengalaman anak dalam bermain bersama teman.

Data primer diperoleh melalui observasi terhadap interaksi anak dan wawancara dengan guru serta peserta didik. Data sekunder berasal dari RPPH, catatan kegiatan, foto, dan dokumen sekolah yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi difokuskan pada indikator kerja sama berupa berbagi alat permainan, menunggu giliran, membantu teman, mengikuti aturan, berkomunikasi, menghargai pendapat, mengelola konflik, dan menyelesaikan tugas bersama. Wawancara digunakan untuk menelusuri alasan pedagogis di balik pengelompokan anak, pemilihan jenis permainan, peran guru, kendala, dan perubahan perilaku yang dirasakan selama penerapan kegiatan.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Data dikodekan ke dalam tema perencanaan permainan, dinamika kelompok, peran guru, serta perubahan perilaku kerja sama. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik, pengamatan berulang, member check kepada informan, serta penggunaan bahan referensi dan dokumentasi pendukung. Prosedur ini digunakan agar interpretasi tidak bertumpu pada satu peristiwa atau satu sumber data saja.

Catatan etika: nomor persetujuan etik tidak tercantum dalam naskah sumber; informasi izin penelitian dan/atau persetujuan etik perlu dilengkapi oleh penulis sebelum pengiriman apabila dipersyaratkan jurnal.

HASIL

Karakteristik Sumber Data dan Konteks Penelitian

TK PGRI Polewali merupakan satuan pendidikan anak usia dini yang menggunakan Kurikulum PAUD Merdeka dan menyelenggarakan pembelajaran berbasis aktivitas bermain. Data sekolah mencatat 62 peserta didik yang terbagi dalam empat rombongan belajar, yakni A1, A2, B1, dan B2. Penelitian berfokus pada proses bermain kelompok dan perilaku kerja sama, dengan guru kelas sebagai informan utama, peserta didik sebagai sumber pengalaman anak, dan dokumen pembelajaran sebagai data pendukung. Lingkungan kelas menyediakan alat permainan edukatif yang memungkinkan kegiatan seperti menyusun balok, puzzle, estafet, permainan peran, dan proyek seni kelompok.

Tabel 1. Ringkasan data/temuan utama penelitian

Sumber Data	Keterlibatan	Kontribusi terhadap Data
Guru kelas	1 informan utama	Perencanaan, jenis permainan, fasilitasi, kendala, dan perkembangan kerja sama anak
Peserta didik	Wawancara anak dan observasi Kelompok B	Pengalaman bermain, berbagi, saling membantu, pembagian peran, dan respons terhadap teman
Dokumen pembelajaran	RPPH, catatan, dan dokumentasi	Menguatkan konteks pelaksanaan kegiatan dan triangulasi temuan

Perencanaan Bermain Kelompok Berbasis Tema dan Tujuan Sosial

Temuan menunjukkan bahwa bermain kelompok tidak dilaksanakan sebagai permainan bebas tanpa arah, tetapi dirancang sebagai bagian dari pembelajaran mingguan. Guru menentukan tujuan, memilih jenis permainan yang sesuai tema, menyiapkan alat dan bahan, serta membagi anak ke dalam kelompok kecil beranggotakan sekitar tiga sampai empat anak. Ukuran kelompok yang kecil membuat interaksi lebih mudah diamati dan memberi kesempatan lebih besar kepada setiap anak untuk terlibat. Anggota kelompok juga dirotasi agar anak tidak hanya bekerja dengan teman yang sama. Rotasi tersebut memperluas pengalaman sosial karena anak harus beradaptasi dengan karakter teman yang berbeda, belajar menerima cara kerja orang lain, dan membangun komunikasi baru.

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan menggunakan bahasa sederhana dan contoh langsung. Penjelasan tidak hanya berfungsi mencegah kekacauan, tetapi menetapkan ekspektasi sosial: alat dipakai bersama, setiap anak mendapat giliran, tugas harus diselesaikan secara kolektif, dan anggota kelompok perlu saling membantu. Struktur awal ini membuat anak mengetahui apa yang harus dilakukan ketika muncul perbedaan keinginan. Dengan demikian, aturan permainan berfungsi sebagai kerangka regulasi sosial yang membantu anak beralih dari orientasi 'milik saya' menuju orientasi 'milik kelompok'.

Variasi Permainan dan Tingkat Kompleksitas yang Disesuaikan Perkembangan

Bentuk permainan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Pada kelompok yang membutuhkan tuntutan lebih sederhana, guru menggunakan kegiatan menyusun balok bersama, memasang gambar, menyusun puzzle, dan memasukkan benda secara bergiliran. Aktivitas tersebut menekankan keterampilan dasar berupa berbagi material, menunggu giliran, mengikuti aturan, dan komunikasi sederhana. Pada kelompok yang lebih matang, permainan dikembangkan menjadi estafet, bermain peran, membuat karya seni kelompok, dan proyek sederhana yang membutuhkan koordinasi serta pembagian tugas. Perbedaan tingkat kompleksitas menjaga agar tantangan sosial sesuai dengan kemampuan anak dan tidak berubah menjadi sumber frustrasi.

Selama observasi, anak tidak hanya meniru contoh guru, tetapi mulai menegosiasikan langkah kerja. Dalam permainan balok, misalnya, anak menentukan siapa yang mengambil balok, siapa yang menyusun bagian bawah, dan siapa yang melanjutkan bagian atas. Dalam kegiatan seni kelompok, anak harus berbagi bahan dan ruang kerja. Pada permainan estafet, keberhasilan bergantung pada urutan dan koordinasi antarpemain. Struktur seperti ini menciptakan ketergantungan positif: pekerjaan seorang anak menjadi bermakna karena terhubung dengan pekerjaan temannya.

Peran Guru sebagai Fasilitator, Mediator, dan Pemberi Penguatan

Guru berperan aktif tetapi tidak mendominasi permainan. Selama kegiatan berlangsung, guru berkeliling mengamati, memotivasi anak yang pasif, mengingatkan aturan, membantu kelompok yang mengalami kebuntuan, dan memediasi perselisihan. Bantuan diberikan dalam bentuk pertanyaan atau arahan singkat agar anak tetap memiliki kesempatan

mencari solusi. Ketika terjadi perebutan alat, guru mengarahkan anak untuk bergiliran atau membagi penggunaan. Ketika ada anak yang tidak dilibatkan, guru mendorong kelompok untuk memberikan peran yang sesuai. Pola fasilitasi tersebut membuat konflik kecil tidak dihentikan secara sepihak, melainkan diubah menjadi kesempatan belajar sosial.

Penguatan positif diberikan ketika anak berhasil menunjukkan perilaku kooperatif, misalnya mau menunggu giliran, menawarkan alat kepada teman, membantu anggota kelompok, atau menyelesaikan tugas tanpa pertengkaran. Pada akhir kegiatan, guru melakukan refleksi sederhana melalui pertanyaan tentang apa yang membuat kelompok berhasil dan bagaimana perasaan anak ketika dibantu teman. Refleksi membantu anak memberi makna pada pengalaman bermain. Perilaku kooperatif yang sebelumnya muncul secara situasional kemudian ditegaskan sebagai kebiasaan yang dihargai dalam kelas.

Perubahan pada Kemampuan Berbagi dan Menunggu Giliran

Sebelum pembiasaan bermain kelompok, sebagian anak masih cenderung ingin menguasai alat permainan dan kurang sabar menunggu. Setelah kegiatan dilakukan secara berulang, perilaku berbagi mulai muncul lebih spontan. Anak bersedia memberikan balok yang berlebih kepada teman, memakai lem atau alat permainan secara bergantian, serta tidak selalu membutuhkan intervensi guru. Perubahan ini penting karena berbagi dan bergiliran merupakan bentuk paling konkret dari pengendalian dorongan pribadi demi kepentingan kelompok. Anak belajar bahwa kesempatan bermain tidak hilang ketika ia menunggu, melainkan diatur agar semua anggota mendapat hak yang sama.

Observasi juga memperlihatkan bahwa kemampuan menunggu berkaitan dengan pengelolaan emosi. Anak yang sebelumnya mudah kecewa ketika keinginannya tidak segera terpenuhi mulai mampu bertahan dalam urutan permainan. Mereka belajar membaca situasi sosial, memperkirakan kapan giliran tiba, dan menggunakan komunikasi untuk meminta alat. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kerja sama bukan sekadar melakukan tugas bersama, tetapi melibatkan regulasi diri yang memungkinkan anak tetap terlibat tanpa harus mendominasi teman.

Komunikasi, Pembagian Peran, dan Saling Membantu

Kegiatan kelompok meningkatkan kebutuhan anak untuk berbicara satu sama lain. Anak mulai menyampaikan ide, meminta bantuan, memberikan saran, dan mengingatkan aturan secara lebih wajar. Pada tugas konstruktif seperti menyusun menara balok, komunikasi berkembang dari ucapan sederhana menjadi koordinasi tindakan: anak membagi bagian pekerjaan dan menyesuaikan urutan. Data wawancara guru menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa keberhasilan permainan ditentukan oleh kontribusi bersama. Pengalaman tersebut mendorong pergeseran dari orientasi menang sendiri menuju rasa senang ketika kelompok berhasil.

Sikap saling membantu juga menjadi lebih terlihat. Anak memberi bantuan ketika teman kesulitan memasang puzzle, mengambil bahan, atau mempertahankan susunan balok. Bantuan tersebut mulai diberikan tanpa selalu menunggu instruksi guru. Pada saat yang sama, anak belajar menerima bantuan tanpa merasa kehilangan kepemilikan terhadap hasil kerja. Proses timbal balik ini memperluas makna kerja sama dari sekadar berbagi benda menjadi keterlibatan emosional dan sosial dalam keberhasilan teman.

PEMBAHASAN

Bermain Kelompok sebagai Pengalaman Sosial Terstruktur

Temuan menunjukkan bahwa efektivitas bermain kelompok terletak pada struktur sosial yang sengaja dibangun di dalam permainan. Anak ditempatkan pada situasi yang membuat tujuan tidak mudah dicapai secara individual, sehingga komunikasi dan ketergantungan antarteman menjadi kebutuhan nyata. Temuan ini selaras dengan Slavin (1995) mengenai positive interdependence dan dengan Ekeh (2023) yang menekankan bahwa kerja kelompok berbasis bermain dapat menjadi sarana pengembangan keterampilan kolaboratif. Berbeda dengan permainan bebas, struktur tujuan, aturan, dan pembagian peran membuat pengalaman sosial lebih mudah diarahkan menjadi pembelajaran kooperatif.

Temuan juga sejalan dengan Farida, Siregar, dan Tamba (2022) yang menunjukkan bahwa penyusunan puzzle secara kelompok membantu anak belajar menyelesaikan tugas bersama, serta dengan Sudiyani (2024) yang menemukan bahwa aktivitas luar ruang dapat memperkuat kemampuan kerja sama. Penelitian Darmiati memperluas temuan tersebut karena tidak terpaku pada satu permainan; berbagai bentuk permainan digunakan sesuai tingkat perkembangan, sehingga prinsip kooperatif dapat dipertahankan meskipun media dan tugas berubah. Hal ini menunjukkan bahwa komponen terpenting bukan nama permainannya, melainkan desain interaksi yang menuntut tujuan bersama.

Rotasi Kelompok dan Perluasan Fleksibilitas Sosial

Rotasi anggota kelompok memiliki fungsi penting karena mencegah anak bergantung pada satu teman tertentu. Anak berlatih menyesuaikan cara berkomunikasi dengan karakter teman yang berbeda, menerima variasi ritme kerja, dan membangun toleransi terhadap cara penyelesaian yang tidak selalu sama dengan pilihannya. Temuan ini sesuai dengan kerangka tahap bermain Parten (1932): perkembangan menuju cooperative play ditandai oleh meningkatnya koordinasi dan

tujuan bersama. Dalam konteks kelas, rotasi kelompok memperluas peluang agar kemampuan tersebut tidak hanya muncul dalam hubungan pertemanan yang sudah akrab.

Bariyah dan Rocmah (2025) menunjukkan bahwa permainan bakiak tradisional mendorong kerja tim, komunikasi, dan koordinasi. Sianipar dan Komba (2025) juga menunjukkan bahwa intervensi sosial berbasis cooperative play dapat memperkuat perilaku kooperatif. Temuan penelitian ini konsisten dengan arah tersebut, tetapi menambahkan bahwa kemampuan beradaptasi dengan komposisi kelompok yang berubah merupakan bagian penting dari pembiasaan. Anak bukan hanya belajar melakukan satu tugas bersama, tetapi belajar bekerja sama dengan beragam teman dalam konteks yang berbeda.

Fasilitasi Guru sebagai Scaffolding Sosial

Peran guru pada penelitian ini dapat dipahami sebagai scaffolding sosial. Guru tidak langsung menyelesaikan konflik atau mengambil alih tugas anak, tetapi memberikan dukungan secukupnya agar anak mampu melanjutkan interaksi. Pendekatan ini sejalan dengan Vygotsky (1978), yang menempatkan bantuan orang dewasa dan teman sebaya sebagai jembatan menuju kemampuan yang belum sepenuhnya mandiri. Ketika guru menanyakan 'bagaimana supaya semua dapat giliran?' atau 'siapa yang bisa membantu teman?', guru menggeser perhatian anak dari kepentingan pribadi menuju pemecahan masalah sosial.

Pemberian pujian terhadap proses kerja sama juga memperkuat model perilaku yang diharapkan. Dalam perspektif Bandura (1977), perilaku sosial dipelajari melalui pengamatan, peniruan, dan konsekuensi. Anak melihat guru menghargai sikap saling membantu dan melihat teman mendapat respons positif ketika berbagi. Akumulasi pengalaman tersebut membuat norma kerja sama menjadi lebih jelas. Hasiana dan Mudhar (2024) serta Darmawanti dan Oktaviana (2024) sama-sama memperlihatkan bahwa permainan yang dikelola dengan dukungan pedagogis dapat memperkuat kerja sama dan keterampilan sosial anak.

Pembiasaan, Regulasi Emosi, dan Tanggung Jawab Kelompok

Perubahan perilaku dalam penelitian tidak muncul sekali jadi, tetapi melalui pembiasaan. Anak yang awalnya berebut alat atau enggan bergabung mulai memahami bahwa permainan mempunyai aturan sosial yang berulang. Pengulangan membantu anak membangun kontrol diri, menunda keinginan, dan mempertahankan keterlibatan meskipun harus menunggu. Dengan demikian, kemampuan kerja sama berhubungan erat dengan regulasi emosi. Ketika anak mampu menahan dorongan untuk merebut atau meninggalkan kelompok, ia memiliki ruang untuk mendengar teman dan mempertimbangkan kepentingan bersama.

Tanggung jawab juga berkembang karena setiap anak menerima bagian kerja yang memengaruhi hasil kelompok. Anak mulai memahami bahwa kelalaian satu anggota membuat tugas kelompok lebih sulit. Kesadaran ini mendorong mereka saling mengingatkan dan membantu. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa bermain kelompok dapat menjadi wahana pembentukan karakter sosial tanpa memisahkan antara bermain dan pembelajaran. Nilai tanggung jawab tumbuh melalui konsekuensi nyata dari aktivitas bersama, bukan melalui nasihat abstrak.

Kerja Sama sebagai Praktik Ta'awun dan Ukhuwah dalam Pembelajaran Anak

Temuan penelitian juga memiliki relevansi dengan nilai ta'awun dalam QS. Al-Ma'idah ayat 2 dan ukhuwah dalam QS. Al-Hujurat ayat 10 yang digunakan sebagai dasar normatif dalam skripsi. Dalam kegiatan bermain, nilai tersebut hadir dalam bentuk yang konkret: anak menolong teman, berbagi alat, menerima perbedaan, dan merasakan keberhasilan sebagai milik bersama. Pendekatan ini penting bagi pendidikan Islam anak usia dini karena nilai agama dan moral tidak berhenti pada hafalan, tetapi dialami melalui kebiasaan sosial yang dilakukan berulang dalam kehidupan kelas.

Secara pedagogis, integrasi nilai kerja sama ke dalam bermain juga menghindarkan pembelajaran karakter dari pendekatan yang terlalu verbal. Anak belajar makna tolong-menolong ketika benar-benar membutuhkan bantuan dan ketika bantuannya dibutuhkan teman. Pengalaman tersebut memberi konteks emosional pada nilai yang diajarkan. Karena itu, permainan kelompok dapat ditempatkan sebagai strategi pembelajaran yang menghubungkan perkembangan sosial-emosional, pembentukan karakter, dan nilai keislaman secara sekaligus.

Posisi Temuan terhadap Penelitian Sebelumnya

Secara umum, penelitian ini memperkuat temuan studi sebelumnya bahwa permainan kooperatif mendukung kerja sama, interaksi sosial, dan perilaku prososial. Shanti, Tantiani, dan Dwiastuti (2015) menunjukkan bahwa permainan sederhana dapat memunculkan beberapa indikator kerja sama; Farida, Siregar, dan Tamba (2022) menunjukkan efektivitas puzzle kelompok; Ekeh (2023) menekankan pedagogi bermain berbasis kelompok; Sudiyani (2024) menunjukkan manfaat aktivitas luar ruang; sedangkan Bariyah dan Rocmah (2025) menegaskan potensi permainan tradisional. Penelitian ini berbeda karena memusatkan perhatian pada keseluruhan proses kelas: perencanaan, rotasi kelompok, fasilitasi guru, pembiasaan, konflik kecil, dan refleksi sebagai satu sistem pembentukan perilaku kooperatif.

Temuan perlu dibaca sebagai gambaran proses, bukan ukuran besarnya pengaruh secara statistik. Data menunjukkan arah perubahan perilaku yang konsisten dalam konteks penelitian, tetapi tidak membuktikan bahwa semua anak berkembang

dengan kecepatan yang sama atau bahwa hasil akan identik pada lembaga lain. Variasi karakter anak, komposisi kelompok, pengalaman sebelumnya, kualitas fasilitasi guru, dan jenis permainan tetap dapat memengaruhi hasil. Kekuatan penelitian terletak pada penjelasan mekanisme kelas yang dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan intervensi atau penelitian kuantitatif berikutnya.

Implications and Contribution

Secara teoritis, penelitian memperkuat pandangan bahwa kemampuan kerja sama berkembang melalui interaksi sosial yang berulang, adanya tujuan bersama, serta scaffolding dari guru. Secara praktis, guru PAUD dapat merancang permainan kelompok dengan kelompok kecil, keanggotaan yang dirotasi, alat yang harus digunakan bersama, pembagian peran, dan refleksi sederhana. Sekolah perlu menyediakan variasi alat permainan dan memberi ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran sosial-emosional yang tidak terpisah dari aktivitas bermain. Bagi keluarga, kebiasaan berbagi, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas bersama dapat diperkuat melalui aktivitas rumah yang sederhana agar pengalaman sosial anak lebih konsisten.

Limitations

Penelitian dilakukan pada satu satuan PAUD dengan desain deskriptif kualitatif dan jumlah informan wawancara yang terbatas. Data menggambarkan proses dan perubahan perilaku dalam konteks TK PGRI Polewali dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara statistik. Penelitian juga tidak menggunakan instrumen kuantitatif untuk mengukur besarnya perubahan setiap indikator kerja sama. Beberapa perbedaan individual anak, pengalaman pengasuhan, serta interaksi di luar kelas belum dianalisis secara khusus.

Recommendations

Peneliti selanjutnya disarankan menguji model bermain kelompok dengan desain tindakan kelas, kuasi-eksperimen, atau metode campuran untuk melihat perubahan indikator kerja sama secara lebih terukur. Penelitian juga dapat membandingkan jenis permainan konstruktif, estafet, permainan tradisional, bermain peran, dan proyek seni kelompok; mengamati kestabilan perilaku dalam jangka waktu lebih panjang; serta melibatkan perspektif orang tua. Pengembangan instrumen observasi yang memuat berbagi, bergiliran, komunikasi, empati, regulasi emosi, penyelesaian konflik, dan tanggung jawab kelompok juga diperlukan agar profil kerja sama anak dapat dipetakan secara lebih rinci.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Penerapan kegiatan bermain kelompok di TK PGRI Polewali dilaksanakan secara terencana melalui pemilihan permainan sesuai tema dan tahap perkembangan, pembentukan kelompok kecil yang berganti, penjelasan aturan, pendampingan selama kegiatan, dan refleksi setelah bermain. Proses tersebut memberi ruang kepada anak untuk mempraktikkan kerja sama secara langsung. Implikasinya tampak pada meningkatnya kesediaan berbagi, kemampuan menunggu giliran, komunikasi, pembagian peran, perilaku saling membantu, pengendalian emosi, penghargaan terhadap teman, dan tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Dengan demikian, bermain kelompok dapat menjadi strategi pembelajaran sosial-emosional yang bermakna apabila dilakukan secara konsisten dan difasilitasi guru dengan dukungan yang proporsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, Albert. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Bariyah, Khoirul, dan Luluk Iffatur Rocmah. (2025). "Developing Children's Cooperation Skills through Traditional Bakiak Games." *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 13(2). <https://doi.org/10.21070/ijis.v13i2.1814>.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edisi Keempat. Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Darmawanti, Retno Risti, dan Anita Oktaviana. (2024). "Implementasi Permainan Tradisional Bentengan dalam Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini." *Kumara Cendekia*, 12(4). <https://doi.org/10.20961/kc.v12i4.75217>.
- Ekeh, Martin Chukwudi. (2023). "Developing Early Graders' Collaborative Skills through Group-Work, Play-Based Pedagogy." *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(4), 160-177. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.4.10>.
- Fadlillah, Muhammad. (2019). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoretik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Farida, Niken, Sakinah Siregar, dan Sardiana Tamba. (2022). "Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 61-72. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.486>.
- Hasiana, Isabella, dan Mudhar. (2024). "Efektifitas Play Terapi Menggunakan Permainan Lego untuk Meningkatkan Kerjasama pada Anak di TK Lintang Surabaya." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).

- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak: Panduan Praktis bagi Guru TK/PAUD, SD, serta Orang Tua*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lawolo, Agus Niada. (2026). "Pengaruh Permainan Kooperatif terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Anak Usia 5–6 Tahun di TK Pembina HKBP Tarutung." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43658>.
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. (2020). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Parten, Mildred B. (1932). "Social Participation among Preschool Children." *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Riwayati, Antin, dan Bayu Pamungkas. (2025). "From Isolation to Interaction: How Cooperative Learning Role-Play Transforms Social Skills in Behaviorally Challenged Kindergarteners." *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4). <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1994>.
- Shanti, Pravissi, Farah Farida Tantiani, dan Ike Dwiastuti. (2015). "Pengembangan Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama pada Anak Usia Dini." *Jurnal Sains Psikologi*, 5(1).
- Sianipar, Riko, dan John Komba. (2025). "Enhancing Early Childhood Cooperative Play Skills Through a Social Intervention Program." *Journal of Early Childhood Education and Teaching*, 1(2), 78–89. <https://doi.org/10.64840/jecet.v1i2.41>.
- Slavin, Robert E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Edisi Kedua. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudiyani, Diah Ayu. (2024). "Peningkatan Kerjasama Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Permainan Outdoor Learning Activity di TK Mardi Rahayu Tegowanuh." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 100–110. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.2781>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, Dadan. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Toppe, Theo, Susanne Hardecker, dan Daniel B. M. Haun. (2019). "Playing a Cooperative Game Promotes Preschoolers' Sharing with Third-Parties, but Not Social Inclusion." *PLOS ONE*, 14(8). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0221092>.
- Vygotsky, Lev Semenovich. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Wiyani, Novan Ardy. (2021). *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zuhri, Muhammad Syaifuddin. (2023). "Penerapan Permainan Team Building untuk Meningkatkan Kerjasama Kelompok B1 di TK Nasional KPS Balikpapan." *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.21093/bocah.v2i1.5578>.