

Pengembangan Model *Cooperative Learning* Melalui *Chained Games* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun

Ika Rochmawati¹ ✉, Joko Sutarto² & Catharina Tri Anni³

¹Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Profesi Konselor, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima:

Januari 2017

Disetujui:

Februari 2017

Dipublikasikan:

Mei 2017

Keywords:

*chained games,
cooperative learning,
learning model,
teamwork capability*

Abstrak

Model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional khususnya dalam kegiatan pembelajaran dengan bermain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model faktual *cooperative learning*, pengembangan model *cooperative learning* melalui *chained games*, dan menentukan keefektifan model *cooperative learning* melalui *chained games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research & development* (R&D). Desain uji coba penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Teknik analisis data menggunakan pengujian nonparametrik yaitu uji *wilcoxon*. Hasilnya, model ini efektif dan praktis untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Dinyatakan efektif karena terdapat peningkatan dari *pretest* menuju *posttest*, dan dinyatakan praktis karena guru dan anak memberikan lebih banyak respon positif, sehingga dengan menggunakan model tersebut dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun. Kesimpulannya, bahwa model *cooperative learning* melalui *chained games* efektif dan praktis.

Abstract

Cooperative learning model through chained games can be applied to increase children teamwork capability, so children can develop their social emotional capability especially in the learning activities using games. The objectives of this research are to describe the factual model of cooperative learning, the development of cooperative learning through chained games, and the effectiveness of cooperative learning model through chained games to increasing children's teamwork capability. This research method is research development, research & development (R&D). Pre-experimental design is the design of this research, which use one group pretest-posttest design. Data analysis using nonparametric test, which is wilcoxon test. The result is, this model is effective to increase children's teamwork ability. Otherwise effective because there's a kind of enhancement from pretest to posttest, and otherwise practical because teacher and students gave more positive response so that by using that model can increase the teamwork's ability of 5-6 years old children. The conclusion is, cooperative learning model through chained games is effective and practical.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237

E-mail: ikarochmawati55@gmail.com

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak merupakan individu yang unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan untuk jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pembelajaran merupakan proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu (Zuraidah, 2015). Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para guru dalam merancang suatu pembelajaran dan merencanakan aktifitas belajar mengajar, sehingga model pembelajaran ini digunakan dalam aktifitas belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar. Sependapat dengan Suprijono (2015) model pembelajaran digunakan sebagai pola dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru kelas. Pembelajaran *cooperative learning* adalah sebuah pembelajaran aktif dan partisipatif (Isjoni, 2014). *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Menurut Nurnawati (2012), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling bekerjasama. Karakteristiknya, antara lain pembelajaran secara tim, keterampilan, dan kemampuan untuk bekerjasama. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademis dan keberhasilan di antara semua siswa, terlepas dari perbedaan individu (Colak, 2015).

Menurut Artut (2009), *cooperative learning* adalah anak belajar untuk bekerjasama dan mereka bertanggung jawab untuk diri-sendiri dan orang lain. Sependapat dalam penelitian (Kamwing, 2004), bahwa *cooperative learning* merupakan pengajaran tergantung pada suatu

sistem dimana para anak bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk tujuan yang sama dengan saling membantu untuk belajar. *Cooperative learning* meningkatkan motivasi, meningkatkan hubungan antar pribadi, meningkatkan kognitif dan kinerja sosial. Sependapat dengan pendapat Felder & Brent (2007), bahwa Pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan untuk tugas kelompok yang meminimalkan terjadinya situasi-situasi yang tidak menyenangkan dan memaksimalkan pembelajaran dan kepuasan yang dihasilkan dari bekerja pada tim berkinerja tinggi.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang mempromosikan kolaborasi dan kerja sama tim (Parveen & Batool, 2012). Pendidik mendukung *cooperative learning* anak di TK melalui strategi dukungan khusus, seperti mengatur ruang dan lingkungan, membangun suasana interaksi sosial yang positif, mendorong kegiatan anak, memikirkan dan mempertimbangkan kepentingan, serta inisiatif mereka (Vodopivec, 2011). Menurut Tsay & Brady (2010), bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk yang paling umum digunakan oleh pendidik yang aktif, interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungan dan temannya, pembelajaran kooperatif sebagian besar didasarkan pada gagasan bahwa siswa belajar melalui konteks sosial. Sependapat dengan penelitian Altun (2015), bahwa metode *cooperative learning* menciptakan efek menguntungkan pada pencapaian keterampilan sosial dan afektif.

Melihat pembahasan tersebut, bahwa tujuan terpenting dalam *cooperative learning* untuk mengajarkan kepada anak tentang keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak-anak di luar rumah mereka dan melalui interaksi di dalamnya, mereka akan menyadari dirinya sebagai pembelajar dan makhluk sosial. Anak-anak yang berinteraksi dengan teman-temannya secara efektif dalam lingkungan pendidikan prasekolah atau taman kanak-kanak (TK) cenderung mudah diterima oleh teman-temannya

sepanjang karier sekolah mereka, sementara mereka yang sulit berinteraksi cenderung dijauhi oleh teman-temannya. Untuk itulah mengajarkan keterampilan sosial sejak pendidikan anak-anak dapat menjadi fondasi kesuksesan mereka di sekolah dan di kehidupan yang sebenarnya.

Menurut pendapat Artut (2009), bahwa pembelajaran kooperatif di Taman Kanak-kanak dapat mempermudah pendidik dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik sehingga anak-anak senang terlibat dalam kegiatan tersebut. Sebagai pendidik, guru harus merancang tujuan pengajaran, selalu mengawasi setiap kelompok dalam bekerjasama, mengintervensi kerja kelompok ketika memang dibutuhkan, dan membantu anak berefleksi tentang pengalaman-pengalaman yang telah dipelajari anak. Untuk itu, yang dibutuhkan sebagai guru adalah sebuah kesabaran dan terus komitmen dalam mendidik anak. Teori dan penelitian empiris menunjukkan bahwa bermain sosial seperti yang terlihat di kelas anak usia dini adalah konteks berbeda, anak-anak mendapatkan pengetahuan kritis dari kerjasama rekan (Ramani & Brownell, 2013).

Peneliti ingin mengembangkan kegiatan permainan berantai tidak hanya dengan berbisik berantai, namun dapat dilakukan dengan variasi yang dinamakan oleh peneliti *chained games*. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Games* adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. *Chained games* adalah sebuah permainan berantai yang melibatkan beberapa kelompok atau orang secara berurutan. Dalam prosesnya *chained games* selalu melibatkan kerjasama dari tim untuk mencapai tujuan yang diharapkan atau yang akan dicapai. Berdasar pernyataan tersebut, *chained games* termasuk model pembelajaran *cooperative learning* karena merupakan sebuah aktifitas yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui kerjasama kelompok. Pada permainan ini melatih kemampuan kerjasama antar anggota kelompok, sehingga dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Permainan *chained games* yang dimaksudkan peneliti yaitu dengan menggunakan gambar, anak menempelkan

kepingan gambar secara berurutan/bergantian sehingga dapat membentuk suatu kesatuan gambar penuh. Dengan menggunakan permainan *chained games* ini diharapkan dapat menambah semangat anak dan minat anak dalam mengikuti materi kegiatan pembelajaran yang diberikan, yang disesuaikan dengan tingkat anak usia dini.

Melihat model pembelajaran *cooperative learning* melalui *chained games* tersebut, bahwa kegiatan tersebut dapat menarik untuk anak, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Adapun kelebihan dan kelemahan, berikut kelebihan adalah bahwa; (1) permainan berantai ini menggunakan gambar, (2) permainan berantai mudah diterima guru dan mudah dimengerti anak karena terdapat buku panduannya, (3) pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga menyenangkan untuk anak, (4) permainan tersebut berpusat pada anak/anak yang melakukannya, sehingga guru hanya dapat memfasilitasinya, (5) meringankan tugas dalam kelompok, (6) dapat mengaktifkan semua anak, sehingga anak tidak mengantuk maupun cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran, (7) dampak pengiringnya dapat mengembangkan enam aspek perkembangan, yaitu; aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosi, aspek fisik motorik, aspek nilai agama moral, dan seni. Adapun kelemahannya, bahwa: (1) apabila anak kurang aktif (anak pendiam), (2) anak lebih suka memilih-milih teman (hanya mau berkelompok dengan teman yang disukainya), (3) merasa pintar, sehingga tidak mempercayai kemampuan orang lain.

Kemampuan interaksi sosial setiap anak berbeda-beda, interaksi sosial ini dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, bahkan interaksi sosial juga akan terjadi di lingkungan sekolah. Selain itu apabila seseorang dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitarnya, senang akan kegiatan kelompok dan senang melakukan kerjasama maka orang akan memiliki kemampuan yang baik pula dalam menyesuaikan dirinya (Indraswari & Pratiwi, 2013). Fauziddin (2016), menjelaskan bahwa, kerjasama merupakan sikap mau bekerja dengan orang lain atau kelompok. Aktivitas bekerjasama

juga dapat melatih kegiatan dalam suatu pemecahan masalah dengan teman sebaya secara kooperatif, sehingga dapat memainkan peran sentral dalam perkembangan kognitif dan sosial anak (Ramani & Brownell, 2013). Kemampuan bekerjasama pada masing-masing anak dapat menciptakan sikap toleransi, tindakan menghargai pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dengan dirinya. Sependapat dengan Altun (2015), bahwa belajar bersama lebih penting untuk menjadi sukses daripada belajar sendiri.

Model pembelajaran *cooperative learning* melalui *chained games* atau permainan berantai tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi besar bagi perkembangan anak terutama dalam meningkatkan kerjasama anak dalam satu kelompok. Kondisi awal yang diteliti dengan melihat pengembangan kemampuan kerjasama anak didik kelompok B usia 5-6 tahun belum terlihat, sehingga anak bersikap individual dalam kegiatan kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan beberapa hal salah satunya pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik, sehingga pembelajaran yang mengembangkan kemampuan kerjasama jarang dilakukan guru, hanya saja secara spontan dilakukan. Pengembangan model *cooperative learning* melalui *chained games* ini dilakukan untuk memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan diminati anak. Pengembangan model tersebut dapat mengatasi kesulitan atau permasalahan yang dialami anak serta guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun sampai mencapai target yang diharapkan dalam pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang tepat untuk mengembangkan model *cooperative learning* melalui *chained games* adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D). Penelitian tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah inovasi baru atau produk baru. Menurut pendapat Sugiyono (2013),

peneliti merumuskan tahap-tahap dalam penelitian sesuai dengan kebutuhan peneliti. Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk untuk penyusunan prototipe/model *cooperative learning* melalui *chained games*, (4) validasi prototipe/model pembelajaran *berbasis cooperative learning* melalui *chained games*, (5) revisi desain produk dengan prototipe/model pembelajaran *berbasis cooperative learning* melalui *chained games*, (6) uji coba produk, dan (7) produk pengembangan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi langkah-langkah penelitian pengembangan Sugiyono yang dimodifikasi oleh peneliti.

Desain uji coba produk difokuskan pada evaluasi proses dan evaluasi hasil yang melibatkan guru dan anak kelas B di PAUD Alam Anak Pintar, Beji, Bejen, Karanganyar. Desain uji coba yang digunakan *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2015). Lokasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah PAUD Alam Anak Pintar, Beji, Bejen, Karanganyar. Subjek dalam Penelitian ini yaitu guru dan anak usia 5-6 tahun kelompok B PAUD Alam Anak Pintar, Beji, Bejen, Karanganyar, semester I tahun akademik 2016/2017.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: wawancara, observasi, dokumentasi. Instrumen pengumpulan data meliputi: penilaian kemampuan guru, penilaian tersebut dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games* oleh peneliti dan observer berdasarkan indikator kemampuan bekerjasama anak. Aspek penilaian dan teknik pen-skoran kemampuan bekerjasama anak terdapat pada lembar observasi tersebut. Penilaian kemampuan kerjasama anak tersebut dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games* oleh peneliti dan tiga observer berdasarkan indikator kemampuan bekerjasama anak. Aspek penilaian dan teknik pen-skoran

kemampuan bekerjasama anak terdapat pada lembar observasi tersebut.

Teknik analisis data yang berkaitan langsung dengan data yang diperoleh peneliti: (1) lembar validasi model *cooperative learning* melalui *chained games*, model *cooperative learning* dapat diujicobakan jika telah valid dan memenuhi hasil analisis dengan kriteria minimal “baik”. Adapun kriteria penilaiannya adalah skor 1 = kurang baik, skor 2 = cukup baik, skor 3 = baik, skor 4 = sangat baik, (2) lembar validasi desain model *cooperative learning*. Desain model *cooperative learning* dapat diujicobakan jika telah valid dan memenuhi hasil analisis dengan kriteria minimal “baik”. Adapun kriteria penilaiannya adalah skor 1 = kurang baik, skor 2 = cukup baik, skor 3 = baik, skor 4 = sangat baik, (3) analisis keefektifan model *cooperative learning* menggunakan pengujian nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* dilakukan untuk membandingkan antara dua kelompok data yang saling berhubungan. Adapun rumus perhitungan uji *Wilcoxon*, sebagai berikut:

$$Z = \frac{T - \left[\frac{1}{4N(N+1)} \right]}{\sqrt{\frac{1}{24N(N+1)(2N+1)}}$$

Keterangan:

T : Jumlah rangking dari nilai selisih yang negatif atau positif

N : Jumlah data

Data penilaian respon guru dan respon anak diperoleh melalui wawancara. Kriteria skor penilaian apabila skor 1 untuk jawaban “iya” dan skor 0 untuk jawaban “tidak”. Model *cooperative learning* melalui *chained games* yang dikembangkan dinyatakan praktis apabila responden memberikan respon positif minimal rata-rata 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model faktual *cooperative learning* melalui *chained games* meliputi perencanaan model *cooperative learning*, pelaksanaan model *cooperative*

learning, dan evaluasi model *cooperative learning*, dapat terlihat pada tabel 1.

Dalam penelitian ini, desain model (model konseptual) adalah model pengembangan dari model faktual. Berdasarkan uraian di atas, maka model konseptual *cooperative learning* melalui *chained games* dapat di lihat pada tabel 2. Pengembangan model *cooperative learning* melalui *chained games* meliputi tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain produk, tahap uji coba produk, tahap final atau produk pengembangan.

Validasi Model

Validasi ini dilakukan oleh pakar/ahli dan praktisi. Pakar/ahli yang memvalidasi model *cooperative learning* melalui *chained games* terdiri dari 2 orang yaitu pakar/ahli untuk validasi buku panduan model *cooperative learning* melalui *chained games* dan desain model *cooperative learning* melalui *chained games*. Sedangkan untuk praktisi terdiri dari 2 orang yaitu Kepala Sekolah PAUD Alam Anak Pintar dan guru pembina umum di PAUD Alam Anak Pintar. Hasil validasi terhadap buku panduan model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan hasil validasi terhadap buku panduan model *cooperative learning* melalui *chained games* tersebut dapat dinyatakan bahwa model *cooperative learning* melalui *chained games* memiliki kualifikasi sangat valid dengan pencapaian nilai skor ≥ 69 yang artinya model tersebut dapat dipakai tanpa revisi. Hasil validasi terhadap desain model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat dilihat pada tabel 4.

Berdasarkan hasil validasi desain model *cooperative learning* melalui *chained games* tersebut dapat dinyatakan bahwa model *cooperative learning* melalui *chained games* memiliki kualifikasi sangat valid dengan pencapaian nilai skor ≥ 25 yang artinya model tersebut dapat dipakai tanpa revisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan perbaikan model dari pakar/ahli agar model tersebut menjadi lebih sempurna.

Tabel 1. Model Faktual *Cooperative Learning*

Komponen	Kelemahan model faktual	Hal-hal yang perlu di perbaiki
Perencanaan model <i>cooperative learning</i>	Perencanaan yang dibuat masih belum sistematis, hanya RPPH dan RPPM.	Perencanaan seharusnya dibuat sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, tema, isi materinya, perangkat pembelajaran, instrumen penilaian, mengkomunikasikan ke kepala sekolah terlebih dahulu, pengklasifikasian anak.
Pelaksanaan model <i>cooperative learning</i> : Kegiatan mengamati aktifitas anak: Kegiatan Awal	Dalam pelaksanaan kegiatan model <i>cooperative learning</i> persiapan guru sangat kurang. Menyajikan materi kegiatan yang akan dilakukan.	Guru harus mempersiapkan model pembelajaran sebaik mungkin dan menarik untuk anak. Guru harusnya dapat menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan topik yang akan dipelajari dan memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.
Kegiatan Inti	Dalam membagi kelompok dengan pilihan guru/dengan ditunjuk oleh guru.	Harusnya ada penyajian materi sebagai penguatan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam suatu permainan, misal; melalui demonstrasi.
Kegiatan Akhir		Dapat mengorganisasikan anak ke dalam kelompok-kelompok belajar seraya bermain agar efektif dan efisien. Harusnya dapat selalu membimbing kelompok-kelompok pada saat kegiatan berlangsung. Melakukan review kegiatan yang telah dilakukan dan memberi penghargaan terhadap kelompok untuk menghargai upaya yang dilakukan anak secara individu maupun kelompok.
Evaluasi	Evaluasi tidak selalu dilakukan dilakukan (tidak membuat instrumen penilaian)	Evaluasi yang dilakukan dengan evaluasi proses dan evaluasi hasil yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sesuai instrumen penilaian yang dibuat.

Tabel 2. Model Konseptual *Cooperative Learning* melalui *Chained Games*

Komponen	Model Faktual	Model Konseptual
Perencanaan model <i>cooperative learning</i>	Perencanaan yang dibuat masih belum sistematis, hanya RPPH dan RPPM.	Perencanaan seharusnya dibuat sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, tema, isi materinya, perangkat pembelajaran, instrumen penilaian, mengkomunikasikan ke kepala sekolah terlebih dahulu, pengklasifikasian anak. Guru harus mempersiapkan model pembelajaran sebaik mungkin dan menarik untuk anak. Guru harusnya dapat menyampaikan tujuan yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan topik yang akan dipelajari dan memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.
Pelaksanaan model <i>cooperative learning</i> : Kegiatan mengamati aktifitas anak: Kegiatan Awal	Dalam pelaksanaan kegiatan model <i>cooperative learning</i> persiapan guru sangat kurang. Menyajikan materi kegiatan yang akan dilakukan.	Harusnya ada penyajian materi sebagai penguatan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dalam suatu permainan, misal; melalui demonstrasi.
Kegiatan Inti		Dapat mengorganisasikan anak ke dalam kelompok-kelompok belajar seraya bermain agar efektif dan efisien. Harusnya dapat selalu membimbing kelompok-kelompok pada saat kegiatan berlangsung.
Kegiatan Akhir	Dalam membagi kelompok dengan pilihan guru/dengan ditunjuk guru.	Melakukan review kegiatan yang telah dilakukan dan memberi penghargaan terhadap kelompok untuk menghargai upaya yang dilakukan anak secara individu maupun kelompok.
Evaluasi	Evaluasi tidak selalu dilakukan dilakukan (tidak membuat instrumen penilaian)	Evaluasi yang dilakukan dengan evaluasi proses dan evaluasi hasil yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran sesuai instrumen penilaian yang dibuat.

Tabel 3. Hasil Validasi Model oleh Pakar/Ahli

Validator	Skor
A	81
B	80
Jumlah Skor	161
Rata-rata	80,5

Tabel 4. Hasil Validasi Desain Model oleh Pakar/Ahli

Validator	Skor
A	30
B	29
Jumlah Skor	59
Rata-rata	29,5

Setelah mengetahui hasil validasi yang diperoleh dari para pakar/ahli, maka diperoleh juga ahli praktisi terhadap buku panduan model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Buku Panduan oleh Praktisi

Praktisi	Skor
AK	82
NM	84
Jumlah Skor	166
Rata-rata	83

Berdasarkan hasil validasi ahli praktisi terhadap buku panduan model *cooperative learning* melalui *chained games* tersebut dapat dinyatakan bahwa model *cooperative learning* melalui *chained games* memiliki kualifikasi sangat valid dengan pencapaian nilai skor ≥ 69 yang artinya model tersebut dapat dipakai tanpa revisi.

Hasil validasi praktisi terhadap desain model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Validasi Desain Model oleh Praktisi

Praktisi	Skor
AK	31
NM	31
Jumlah Skor	62
Rata-rata	31

Berdasarkan hasil Praktisi tersebut dapat dinyatakan bahwa model *cooperative learning* melalui *chained games* memiliki kualifikasi sangat valid dengan pencapaian nilai skor ≥ 25 yang artinya model tersebut dapat dipakai tanpa revisi. Namun demikian, terdapat beberapa masukan perbaikan model dari ahli praktisi agar model tersebut menjadi lebih sempurna.

Berdasarkan hasil validasi dari para pakar/ahli dan praktisi buku panduan dan desain model *cooperative learning* melalui *chained games* mendapatkan pencapaian nilai dengan kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan model *cooperative learning* melalui *chained games* siap diujicobakan berdasarkan masukan dari para pakar/ahli dan praktisi tersebut yang telah dilakukan revisi dan perbaikan untuk penyempurnaan pada model konseptual.

Model Hipotetik

Berdasarkan hasil validasi, masukan serta saran dari pakar/ahli dan praktisi dihasilkan model hipotetik model *cooperative learning* melalui *chained games*. Dalam model hipotetik tidak ada perubahan yang mendasar baik pada skema model maupun prosedur-prosedur yang ada pada buku panduan, namun hanya penguatan dan penjelasan kalimat yang masih rancu,

penambahan dan perbaikan di kegiatan *chained games*, kemudian perbaikan instrumen penilaian, baik di indikator penilaian, serta perbaikan format-format yang ada dalam lampiran buku panduan.

Kegiatan Uji Coba Kelompok Kecil

Kelompok eksperimen di uji coba kelompok kecil ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun kelompok B di PAUD Alam Anak Pintar, Beji, Bejen, Karanganyar. Dalam uji coba kelompok kecil ini terdiri dari 2 guru yang diteliti, hasil kemampuan guru tersebut bahwa dapat dinyatakan memiliki kategori sangat baik dengan pencapaian nilai skor 31-40 yang artinya kemampuan guru pada uji coba kelompok kecil tersebut sangat baik yaitu rata-rata skor sebesar 38,5 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru sangat baik dengan pencapaian nilai skor 31-40, sehingga dapat dikatakan model *cooperative learning* melalui *chained games* layak untuk diterapkan dan digunakan pada uji coba skala terbatas.

Uji Coba Terbatas

Kelompok eksperimen di uji coba terbatas ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun kelompok B di PAUD Alam Anak Pintar, Beji, Bejen, Karanganyar. Dalam uji coba kelompok besar ini terdiri dari 5 guru dan 50 anak yang diteliti, yang masing-masing guru dengan 10 anak, hasil kemampuan guru tersebut bahwa dapat dinyatakan memiliki kategori sangat baik dengan pencapaian nilai skor 31-40 yang artinya kemampuan guru pada uji coba kelompok terbatas tersebut sangat baik yaitu rata-rata skor sebesar 39, maka dapat dikatakan model *cooperative learning* melalui *chained games* efektif.

Keefektifan Model Cooperative Learning Melalui Chained Games

Hasil Keefektifan kelompok eksperimen dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rentang Skor dan Kategori Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok Eksperimen

Pencapaian nilai skor	Kategori	Keterangan
26 – 32	Berkembang sangat baik (BSB)	Kemampuan kerjasama anak berkembang sangat baik.
20 – 25	Berkembang sesuai harapan (BSH)	Kemampuan kerjasama anak berkembang sesuai harapan.
14 – 19	Mulai berkembang (MB)	Kemampuan kerjasama anak mulai berkembang.
8 – 13	Belum berkembang (BB)	Kemampuan kerjasama anak belum berkembang.

Hasil keefektifan dari uji coba terbatas pada model *cooperative learning* melalui *chained games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak dapat dilihat pada kelompok eksperimen yang dijelaskan sebagai berikut:

Kelompok Eksperimen 1

Kelompok eksperimen 1 di ujicoba terbatas sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) memiliki rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 15,90. Setelah dilaksanakan perlakuan

(*posttest*) menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games*, kelompok eksperimen 1 memiliki rata-rata sebesar 28,70. Jadi besar peningkatan dari *pretest* menuju *posttest* sebesar 12,80. Hasil kelompok eksperimen 1 dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak kelompok 1 dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Kemampuan Kerjasama Kelompok Eksperimen 1

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	9	90
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	0	0	1	10
2	Mulai berkembang (MB)	8	80	0	0
1	Belum berkembang (BB)	2	20	0	0

Kelompok Eksperimen 2

Kelompok eksperimen 2 di ujicoba terbatas sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) memiliki rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 15,20. Setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games*, kelompok eksperimen 2 memiliki rata-rata sebesar 29,00. Jadi besar

peningkatan dari *pretest* menuju *posttest* sebesar 13,80. Hasil kelompok eksperimen 2 dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak kelompok 2 dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Kemampuan Kerjasama Kelompok Eksperimen 2

Skor	Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	9	90
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	1	10	1	10
2	Mulai berkembang (MB)	8	80	0	0
1	Belum berkembang (BB)	1	10	0	0

Kelompok Eksperimen 3

Kelompok eksperimen 3 di ujicoba terbatas sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*)

memiliki rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 14,40. Setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) menggunakan model *cooperative learning*

melalui *chained games*, kelompok eksperimen 3 memiliki rata-rata sebesar 28,10. Jadi besar peningkatan dari *pretest* menuju *posttest* sebesar 13,70. Hasil kelompok eksperimen 3 dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan

kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak kelompok 3 dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Kemampuan Kerjasama Kelompok Eksperimen 3

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	8	80
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	0	0	2	20
2	Mulai berkembang (MB)	6	60	0	0
1	Belum berkembang (BB)	4	40	0	0

Kelompok Eksperimen 4

Kelompok eksperimen 4 di ujicoba terbatas sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) memiliki rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 16,60. Setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games*, kelompok eksperimen 4 memiliki rata-rata sebesar 28,90. Jadi besar

peningkatan dari *pretest* menuju *posttest* sebesar 12,30. Hasil kelompok eksperimen 4 dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak kelompok 4 dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Kemampuan Kerjasama Kelompok Eksperimen 4

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	9	90
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	1	10	1	10
2	Mulai berkembang (MB)	8	80	0	0
1	Belum berkembang (BB)	1	10	0	0

Kelompok Eksperimen 5

Kelompok eksperimen 5 di ujicoba terbatas sebelum dilaksanakan perlakuan (*pretest*) memiliki rata-rata kemampuan kerjasama anak sebesar 17,50. Setelah dilaksanakan perlakuan (*posttest*) menggunakan model *cooperative learning* melalui *chained games*, kelompok eksperimen 5 memiliki rata-rata sebesar 28,50. Jadi besar

peningkatan dari *pretest* menuju *posttest* sebesar 11,00. Hasil kelompok eksperimen 5 dengan menggunakan instrumen penilaian kemampuan kerjasama dengan rentang skor dan kategori kemampuan kerjasama anak kelompok 5 dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Kemampuan Kerjasama Kelompok Eksperimen 5

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Jumlah	%	Jumlah	%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	10	100
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	2	20	0	0
2	Mulai berkembang (MB)	8	80	0	0
1	Belum berkembang (BB)	0	0	0	0

Diketahui sesuatu yang menarik dalam uji terbatas ini, bahwa anak-anak cukup aktif, anak mau berinteraksi dengan anak lain maupun guru dan anak bermain tanpa paksaan dari guru, sehingga dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan bermain ini melihat beberapa sikap anak yaitu: (1) anak menjaga kekompakan dalam kelompoknya, karena mengetahui bahwa keberhasilan dan kemenangan adalah tanggung jawab bersama, sehingga anak dapat menyelesaikan tugas kelompok dengan baik; (2) anak mampu mengatur posisi kelompok, mau memberitahu teman cara membentuk kelompok pada anak yang belum mengerti, kemudian anak tersebut dapat mengikuti pembentukan kelompok dengan baik dan tidak ada anak yang membedakan teman/memilih-milih teman; (3) terdapat anak yang mampu memberi saran dan mengajari teman ketika melakukan kegiatan karena dengan arahan teman sendiri anak akan cepat dengan mudah menerima saran dari

temannya dalam melakukan tugas kelompok tersebut; (4) semua anak dapat mengekspresikan kegembiraannya, terlihat pada masing-masing kelompok ada yang berloncat-loncat sambil memeluk temannya ketika mampu menyelesaikan tugas dengan cepat dan bagus; dan (5) dalam kegiatan tidak terlihat anak yang saling berebutan baik mainan, hadiah, atau lainnya.

Hasil uji coba terbatas pada pengujian keefektifan model *cooperative learning* melalui *chained games* dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak menggunakan uji *Wilcoxon*. Keefektifan model *cooperative learning* melalui *chained games* dapat dilihat pada kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, kelompok eksperimen 3, kelompok eksperimen 4, kelompok eksperimen 5, dan dianalisis berdasarkan hasil pengujian melalui uji *Wilcoxon* sebagai berikut:

Tabel 13. Uji *Wilcoxon*

	Kelompok_1_Posttest - Kelompok_1_Prestest	Kelompok_2_Posttest - Kelompok_2_Prestest	Kelompok_3_Posttest - Kelompok_3_Prestest	Kelompok_4_Posttest - Kelompok_4_Prestest	Kelompok_5_Posttest - Kelompok_5_Prestest
Z	-2.825 ^a	-2.810 ^a	-2.814 ^a	-2.812 ^a	-2.831 ^a
Asymp. Sig. (2- tailed)	.005	.005	.005	.005	.005

a. Based on negative ranks

b. *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Berdasarkan hasil SPSS diatas, Kriteria pengujian jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, maka H_0 diterima. Apabila $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Tampak bahwa nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil *pretest* menuju *posttest* pada kelompok eksperimen. Maka dari beberapa indikator keefektifan yang telah ditetapkan dapat dikatakan bahwa, model *cooperative learning* melalui *chained games* efektif dalam peningkatan kemampuan kerjasama anak.

Kepraktisan model *cooperative learning* melalui *chained games* dilihat dari respon anak dan respon guru terhadap proses kegiatan pembelajaran. Penilaian respon positif dengan jawaban “ya” nilainya 1 dan “tidak” nilainya 0. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan tersebut

model *cooperative learning* yang dikembangkan dinyatakan praktis. Hasil penelitian berdasarkan respon anak-anak dan respon guru menyatakan penggunaan model *cooperative learning* melalui *chained games* praktis digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Model *cooperative learning* melalui *chained games* yang dikembangkan peneliti valid. Hal ini menunjukkan model *cooperative learning* melalui *chained games* siap diujicobakan berdasarkan masukan dari para pakar/ahli dan praktisi

tersebut yang telah dilakukan revisi dan perbaikan untuk penyempurnaan pada model konseptual.

Keefektifan dapat dilihat pada rata-rata hasil *pretest* menuju *posttest* pada kelompok eksperimen. Maka dapat disimpulkan model *cooperative learning* melalui *chained games* dinyatakan efektif karena terdapat peningkatan dari *pretest* menuju *posttest*. Penelitian berdasarkan respon anak-anak dan respon guru lebih banyak memberikan respon positif, hasil menyatakan penggunaan model *cooperative learning* melalui *chained games* praktis digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Altun, S. 2015. The Effect of Cooperative Learning on Students Achievement and Views on the Science and Technology Course. *International Electronic Journal of Elementary Education*. 7(3): 451-468.
- Artut, P. D. 2009. Experimental Evaluation of The Effects of Cooperative Learning on Kindergarten Children's Mathematics Ability. Cukurova University, Turkey. *International Journal of Educational Research*. 48: 370-380.
- Colak, E. 2015. The Effect of Cooperative Learning on the Learning Approaches of Students with Different Learning Styles. *Eurasian Journal of Educational Research*. Issue 59: 17-34.
- Fauziddin, M. 2016. Peningkatan Kemampuan Kerjasama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar.
- Felder, R. M & Brent, R. 2007. Cooperative Learning. *Journal P.A. Mabrouk, ed., Active Learning: Models from the Analytical Sciences, ACS Symposium Series 970* (4): 34-53.
- Indraswari, F. Y & Pratiwi, T. I. 2013. Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kerjasama untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X-1 SMA Negeri 3 Lamongan. *Jurnal BK UNESA* 1(1): 208-215.
- Isjoni. 2014. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kam-wing, C. 2004. Using 'Jigsaw II' in Teacher Education Programmes. *Hong Kong Teachers Centre Journal* 3: 91-97.
- Nurnawati, E., Yulianti, D & Susanto, H. 2012. Peningkatan Kerjasama Siswa SMP melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Think Pair Share. Semarang: UNNES. *Unnes Physics Education Journal*. 1(1).
- Parveen, Q & Batool, S. 2012. Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level. *Journal International Education Studies*. 5(2). www.ccsenet.org/ies
- Ramani & Brownell. Preschoolers Cooperative Problem Solving: Integrating Play and Problem Solving. *Journal of Early Childhood Research*. 0(0)1-17.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tsay, M & Brady, M. 2010. A Case Study of Cooperative Learning and Communication Pedagogy: Does Working in Teams Make A Difference?. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*. 10 (2): 78 - 89.
- Vodopivec, J. L. 2011. Cooperative Learning and Support Strategies in The Kindergarten. Univerza, Mariboru (Slovenia). *Metodicki Obzori*. 12 (6): 2.
- Zuraidah. 2015. Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Model STAD (*Student Teams Achievement Division*) (Studi Kasus Siswa Kelas X RPL 5 SMK Negeri 6 Malang Tahun Ajaran 2012/2013). *Jurnal Realita*. 13(2): 235-244.