



Pengaruh Model Pembelajaran *Games Tournamen* Permainan Pipa Bocor terhadap Kemampuan Kerjasama di Taman Kanak-kanak

Suci Islami Hendri¹, Rakimahwati²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang

e-mail: islamisuci13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang dengan permasalahan kurangnya kegiatan stimulasi dalam bekerjasama pada anak, media permainan yang diberikan guru dalam membentuk kerjasama pada anak kurang menarik dan masih kurangnya interaksi anak terhadap teman sebayanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran games tournamen permainan pipa bocor terhadap kemampuan kerjasama anak di Taman Kanak-kanak Melati Ikhlas Padang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimental (eksperimen semu). Dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Populasi penelitian yaitu 80 orang anak, sedangkan sampel penelitian yaitu kelas B4 dengan jumlah 15 orang anak sebagai kelas eksperimen dan B5 dengan jumlah 15 orang anak sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Terdapat perbedaan rata-rata kenaikan skor di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan kenaikan 91 skor, sedangkan di kelas kontrol kenaikan 80 skor.

Kata Kunci: *Games Tournamen, Pipa Bocor, Kemampuan Kerjasama.*

Abstract

This research is motivated by the problem of a lack of stimulating activities in working with children, the game media provided by the teacher in forming collaboration with children is less attractive and there is still a lack of interaction between children and their peers. This study aims to determine the effect of the leaky pipe tournament game learning model on children's cooperative abilities in Padang Ikhlas Melati Kindergarten. This type of research is quantitative with experimental methods in the form of quasi-experiments (quasi-experiments). And the sampling technique using purposive sampling technique. The study population consisted of 80 children, while the research sample was class B4 with 15 children as the experimental class and B5 with 15 children as the control class. Based on the results of the study showing that the data were normally distributed and homogeneous, then a hypothesis test was carried out. There is a difference in the average score increase in the experimental class and the control class. In the experimental class with an increase of 91 scores, while in the control class an increase of 80 scores.

Keywords: *Tournament Games, Leaky Pipes, Cooperative Skills.*

PENDAHULUAN

Sujiono, 2013:15 Menjelaskan bahwa lembaga pendidikan anak usia dini adalah salah satu jenis pendirian yang akan mengasuh pengasuhan, tidak hanya pengasuhan tetapi lembaga anak usia dini juga memberikan pendidikan yang baik untuk pengembangan anak baru lahir, hingga usia delapan tahun, tidak hanya diselenggarakan oleh instansi pemerintah tetapi lembaga nonpemerintah juga ikut serta.

Menurut Sujiono dalam pada hakikatnya Pendidikan anak usia dini mencakup segala upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua untuk mendidik, mengasuh, dan mendidik anak dengan menyediakan peraturan di mana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang membantu mereka memahami kesempatan belajar yang disediakan oleh lingkungannya dengan berulang kali mengamati, mencontohkan, dan bereksperimen dengan seluruh kecerdasan dan potensi anak (Suryana, 2013:47).

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran secara kelompok yang, siswa belajar bersama dan saling membantu untuk menyelesaikan masalah yang ada, keberhasilan belajar siswa tergantung pada keberhasilan kelompoknya (Nurdyansyah: 2018).

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling Kerjasama, aktif dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain dan meningkatkan kebaikan budi pekert, kepekaan serta toleransi. Komponen utama dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari Penyajian kelas, Kelompok (team), game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Kemampuan kerjasama sangat penting bagi anak karena akan berdampak positif terhadap interaksi dan komunikasi anak. Dengan kerjasama, anak terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi anak serta dapat memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuannya. Kemampuan kerjasama juga bermanfaat untuk melatih anak menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya (Isjoni, 2010).

Kerjasama merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan sosial. Kerjasama merupakan sikap saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Dengan demikian, maka kemampuan kerjasama sangat penting dimiliki oleh anak, karena anak dapat saling berinteraksi dan saling membantu untuk mewujudkan tujuannya. Selain itu, pada proses bekerjasama anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya seperti anak belajar tanggung jawab, berbagi, saling membantu dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok (Muhibbin Syah, 2015).

Menurut (Hurlock: 2017), bekerja yaitu kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam

melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Pipa bocor adalah suatu permainan yang menanamkan kemampuan kerjasama dan melatih anak untuk mengatur strategi dalam memecahkan berbagai masalah dengan cara memasukkan air ke dalam pipa paralon yang dilubangi secara acak di sisi-sisinya untuk mengeluarkan bola plastik/pingpong yang ada di dalamnya. Permainan pipa bocor ini salah satu permainan yang menggunakan Kerjasama kelompok, permainan ini termasuk permainan yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Melati Ikhlas Padang, bahwa kemampuan Kerjasama pada anak masih rendah. Interaksi anak masih kurang terjalin terlihat ketika kurangnya kemampuan anak dalam bermain dengan teman sebaya, kurangnya kemampuan anak dalam menghargai pendapat orang lain, kemampuan anak dalam bersifat kooperatif masih rendah, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah juga masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus yang didapatkan anak untuk meningkatkan perkembangan sosial terkhusus kemampuan dalam bekerjasama.

Masalah yang di alami oleh anak yaitu kebosonan dalam bermain, permainan yang dimainkan kurang menarik dan bervariasi sehingga kemampuan Kerjasama pada anak tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akhirnya mendapatkan sebuah ide membuat alat permainan yang dapat menunjang kemampuan Kerjasama pada anak yaitu permainan pipa bocor, permainan ini dapat digunakan oleh anak untuk bermain bersama sehingga kemampuan Kerjasama anak menjadi lebih baik lagi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimental kuantitatif dan desain kuasi eksperimental. Sugiyono (2018:72) berpendapat bahwa teknik uji coba adalah strategi eksperimen untuk menentukan pengaruh dari perlakuan tertentu pada orang lain dalam bentuk sama.

Peneliti melakukan penelitian pada kelompok B4 dan kelompok B5 yang mana merupakan populasi digunakan untuk penelitian ini. Kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang yaitu Ratna yang mana mempunyai 7 tenaga pendidik. Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang mempunyai 5 kelompok anak yaitu terdiri dari kelompok B1 yang berjumlah 13 orang anak, B2 berjumlah 18 orang anak, B3 berjumlah 19 orang anak, B4 berjumlah 15 orang anak, dan B5 berjumlah 15 orang anak dan total keseluruhan anak Taman Kanak-Kanak melati Ikhlas Padang berjumlah 80 orang anak.

Skor yang digunakan untuk memberi penilaian pada penelitian ini yaitu (BSB) untuk skor 4, skor untuk (BSH) 3, skor untuk (MB) 2, skor untuk (BB) 1. Selain itu, jika tes dapat diukur, maka validitasnya dapat ditetapkan. Kemudian patokan tesnya yaitu guru yang merancang sendiri tes yang digunakan dalam

pelaksanaan penilaian penelitian. Pada penelitian ini guru menggunakan tes lisan dan tes perbuatan.

Arikunto (2010: 167) bahwa validitas adalah suatu yang memaparkan pada tingkat instrument yang dimiliki oleh peneliti yang mana instrument tersebut mampu mengukur apa yang diukurinya. Dalam sebuah penelitian untuk mencapai tingkat validitas yang bagus, maka pengukuranlah menjadi komponen penting dalam sebuah analisis isi. Sebuah instrumen dianggap substansial jika dapat mengukur suatu yang ditetapkan dalam penelitian. Tidak hanya itu, instrumen pemeriksaan dapat dianggap substansial jika dapat mengungkap efek samping dari faktor-faktor yang terkonsentrasi dengan jelas. Validitas instrumen penelitian dapat menunjukkan apakah instrumen tersebut memiliki validitas yang tinggi atau rendah, serta sejauh mana data yang diperoleh tidak sesuai dengan deskripsi validitas yang digunakan. Kemudian, sebuah instrumen dikatakan valid (Arikunto, 2010) ketika dapat menemukan data yang tepat untuk variabel yang diteliti. instrumen akan menunjukkan tinggi rendahnya keabsahan data dan sebanyak apa informasi yang didapatkan tidak keluar dai konteks gambaran tentang keabsahan yang diharapkan.

Sebelum data di analisis maka data harus diperiksa homogenitasnya terlebih dahulu sebelum dianalisis. Peneliti menggunakan analisis data untuk membandingkan rata-rata data dalam sebuah penelitian. Analisis data sangat membantu dalam sebuah penelitian untuk melihat apakah temuan tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan. Siregar (2015:153), penelitian dilakukan dengan maksud untuk melakukan uji normalitas kepada serangkaian data kemudian memastikan data tersebut berdistribusi normal atau sebaliknya.

Selain itu, ketika sebuah data diketahui berdistribusi normal atau homogen, maka dapat dianalisis dengan menggunakan metode-metode yang telah diidentifikasi dan kemudian dibandingkan oleh peneliti dengan menggunakan uji-t. Syafril (2010:176) mengemukakan bahwa rumus t-test dapat digunakan untuk menguji data setelah data yang didapat. Analisis hasil data dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk teknik penilaian dalam sebuah penelitian apabila diketahui oleh peneliti bahwa data tersebut homogen dan memiliki distribusi yang normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian di TK Melati Ikhlas Padang dilakukan dari tanggal 08 Mei hingga 24 Mei 2023. Uji-t dapat digunakan untuk menguji hipotesis untuk analisis data temuan penelitian. Pertama-tama, kami melakukan uji coba umum dan homogenitas penemuan sebelum menjalankan uji-t. Untuk memastikan bahwa kelompok kontrol didistribusikan secara teratur dan bahwa informasi yang ditangani oleh uji kebiasaan bergantung pada skor bergantung pada skor rata-rata sebelum dan sesudah tes pertemuan uji coba, uji kebiasaan dilakukan. Tes Liliefors digunakan dalam tes ini untuk mengumpulkan informasi tentang moda transformasi umum.

Tabel 1. Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Selisih</i>	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Selisih</i>
In	13	20	7	Ra	10	17	7
Na	12	18	6	Az	12	17	5
Ak	11	16	5	Sy	10	16	6
Au	12	17	5	Al	12	17	5
Az	10	18	8	NI	11	16	5
Gi	13	20	7	Nd	10	18	8
Ra	10	15	5	Ak	10	16	6
Kh	12	17	5	Zd	12	17	5
No	11	17	6	Gn	11	16	5
Gh	13	20	7	Sa	12	18	6
Fi	12	17	5	Ti	13	18	5
Au	12	18	6	Dz	11	14	3
Za	10	15	5	As	10	14	4
Re	10	17	7	Ae	13	18	5
Na	11	18	7	Ai	12	17	5
Jumlah	172	263	91	Jumlah	169	249	80
Rata-Rata	11.466	17.533	6.066	Rata-Rata	11.266	16.60	5.333

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 169 dan *post-test* 249. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 11,266 dan *post-test* 16,60. Selain itu terdapat peningkatan perkembangan kemampuan Kerjasama pada anak melalui permainan pipa bocor di kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan pada kelas eksperimen terhadap skor anak *pre-test* 172 dan *post-test* 263. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 11,466 dan *post-test* 17,533. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih dari pada kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Normalitas

Test Of Normality							
Hasil Belajar Anak	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	Df	Sig
	<i>Pre-Test Eksperimen</i>	.216	15	.059	.870	15	.061
	<i>Post-Test Eksperimen</i>	.185	15	.177	.903	15	.085
	<i>Pre-Test Kontrol</i>	.214	15	.062	.859	15	.082
	<i>Post-Test Kontrol</i>	.198	15	.118	.841	15	.063

Banyaknya anak pada kelas eksperimen (N) diwakili oleh lima belas anak, sedangkan lima belas anak mewakili kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan oleh hasil uji kebiasaan sebelumnya. Sig kelas kontrol memiliki nilai sebesar 0,063, sedangkan Sig kelas eksperimen memiliki nilai sebesar 0,085. Kemudian, mengingat penilaian yang dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* di atas, dapat dikatakan

bahwa informasi biasa umumnya disampaikan karena sig lebih menonjol dari 0,05. Pengetahuan yang dihasilkan kelas eksperimen ialah sig sebesar 0,085, sig juga hadir dikelas kontrol sebesar 0,063. Karena ini, distribusi normal data dapat ditentukan.

Tabel 3. Uji Homogenitas Pre-Test Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levence Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	.009	1	28	.923
	Based On Median	.000	1	28	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	25.849	1.000
	Based on Trimmed mean	.012	1	28	.915

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 24. Dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0.923, karena nilai signifikannya lebih dari 0.05 yakni $0.923 > 0.05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogeny. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Tabel 4. Uji Homogenitas Post-Test Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levence Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	.493	1	28	.488
	Based on Median	.477	1	28	.496
	Based on Median and with adjusted df	.477	1	27.173	.496
	Based on trimmed mean	.543	1	28	.467

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 24. Dapat diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0.488 karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni $0.488 > 0.05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Tabel 5. Uji Hipotesis Pre-Test Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Devition	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Eksperimen	15	11.47	1.598	.413
	Kontrol	15	11.27	1.298	.335

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata (*mean*) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 11.47 sedangkan kontrol 11.27. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Independent Samples Test Pre-Test Eskperimen dan Kontrol

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95 % Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	0.009	.923	.492	28	.626	.200	.406	.632	1.032	
	Equal variances not assumed			.492	27.985	.626	.200	.406	.632	1.032	

Berdasarkan tabel uji *Independent Sample Test* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sig pada *Levene's Test For Equality of Variances* sebesar 0.923. Nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0.923 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data untuk pre-test kelas eksperimen dan pre-test kelas kontrol sama tau homogeny. Sedangkan untuk uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.626. Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai sig. (2-tailed) $>$ dari 0,05 maka dikatakan terdapat efektifitas yang berbeda bernilai signifikan atau berpengaruh. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) $<$ dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan.

Tabel 7. Uji Hipotesis Post-Test Eksperimen dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Devition	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Eksperimen	15	17.53	1.598	.413
	Kontrol	15	16.60	1.298	.335

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 17.53 sedangkan kontrol 16.60. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasilnya dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 8. Independent Samples Test Post-Test eksperimen dan kontrol

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95 % Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper

Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	.493	.488	1.756	28	.000	.933	.532	1.55	2.2022
	Equal variances not assumed			1.756	26.876	.000	.933	.532	1.58	2.2024

Berdasarkan table uji *Independent Sample Test* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan sig pada *Levene's Test For Equality of Variances* sebesar 0.488. Disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0,488 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Sedangkan uji-t menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai sig. (2-tailed) $<$ dari 0,05 maka dikatakan terdapat efektifitas yang berbeda bernilai signifikan atau berpengaruh. Sedangkan jika nilai sig. (2-tailed) $>$ dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0.000 < 0,05$ dan dapat disimpulkan signifikan.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas eksperimen dengan menggunakan permainan pipa bocor untuk meningkatkan kemampuan Kerjasama pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang.

Hasil penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team *games tournament* berbantuan permainan pipa bocor terhadap kemampuan Kerjasama anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang. Diperlukan pembahasan untuk menjelaskan, memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian tentang yang telah dilakukan, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team *games tournament* berbantuan permainan pipa bocor terhadap kemampuan Kerjasama pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang, terlihat pada tes awal yang disebut dengan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kontrol hasilnya tidak jauh berbeda yaitu belum terlihat perkembangan anak sesuai harapan. Rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen 11,46 dan rata-rata kelas kontrol 11,26. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas *pre-test* eksperimen menggunakan SPSS 24 diketahui bahwa nilai signifikasinya sebesar 0,061 dan uji normalitas *pre-test* kontrol sebesar 0,082, uji homogenitas *pre-test* eksperimen dan kontrol dengan sig (2-tailed) sebesar 0,923 dengan hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan hasilnya valid. Pada *pre-test* ini tidak Nampak berbeda kemampuan Kerjasama awal anak dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Hal ini terjadi karena permainan yang membentuk kemampuan Kerjasama pada anak kurang menarik baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol, yang mana *pre-test* ini dilakukan untuk melihat sejauh manakah kemampuan awal pada anak di Taman Kanak-Kanak melati Ikhlas Padang. Seharusnya seorang guru untuk melatih kemampuan Kerjasama perlu dilakukan strategi yang cocok, media yang menarik, interaksi anak yang baik, sebagaimana sesuai dengan teori menurut Hamalik (2005:26) yaitu media merupakan suatu

objek yang memperlancar interaksi antara guru dan anak, anak dan anak lainnya sehingga kegiatan pembelajaran pada anak lebih efektif dan efisien serta dapat mengembangkan aspek-aspek kemampuan yang ada pada diri anak. Maka dari itu diperlukannya media yang menarik bagi anak.

Setiap anak yang diberikan treatment terlihat peningkatan pada kemampuan Kerjasama pada anak. Hal ini karena pada saat treatment pertama yang dilakukan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2023 belum mencapai indikator yang diharapkan pada treatment pertama ini peneliti menjelaskan kepada anak tentang bagaimana cara langkah-langkah bermain permainan pipa bocor namun anak masih bingung dengan media permainan yang dijelaskan oleh guru. Dan dilakukanlah treatment kedua pada hari Senin tanggal 15 Mei 2023, pada treatment kedua ini anak melakukan uji coba pertama permainan pipa bocor sudah mulai terlihat namun belum sesuai kemampuan Kerjasama awal yang diharapkan. Antusias anak dalam mengikuti permainan pipa bocor belum maksimal, hal ini terlihat dari masih adanya anak yang bermain air sendiri saat permainan sedang berlangsung. Ada anak yang bertugas mengambil air terkadang lupa dengan kelompoknya, bukan pipa milik kelompoknya sendiri yang diisi air melainkan kelompok lainnya, ada beberapa anak yang masih mengalami kesulitan saat menutup lubang yang ada pada pipa. Kemampuan Kerjasama anak melalui permainan pipa bocor cukup baik, meskipun ada beberapa anak yang belum maksimal dalam menyelesaikan kegiatan tersebut. Kemudian dilakukan treatment ketiga pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023 pada treatment ketiga ini kemampuan Kerjasama pada anak meningkat, hal ini terlihat dari anak yang lebih antusias dari sebelumnya. Strategi yang digunakan untuk menyelesaikan permainan pipa bocor sudah baik, anak mampu menjaga kekompakan sampai permainan selesai sehingga dapat menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan anak sudah dapat menggunakan jari-jarinya untuk menutup lubang pada pipa dengan maksimal, sehingga pipa tersebut tidak bocor saat diisi air.

Kemudian dilakukan post-test pada hari selasa tanggal 23 Mei 2023 untuk mengetahui seberapa pengaruhnya permainan pipa bocor terhadap kemampuan Kerjasama pada anak maka didapatkan hasil rata-rata post-test kelas eksperimen 17,53 dan rata-rata post-test kelas kontrol 16,60. Kemudian pada uji prasyarat uji normalitas post-test eksperimen menggunakan SPSS 24 diketahui bahwa nilai signifikannya sebesar 0,085 dan uji normalitas post-test kontrol sebesar 0,063, uji homogenitas post-test eksperimen dan kontrol dengan sig 0,598 dan pada uji-t post-test eksperimen dan kontrol terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0.000.

Dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan data pre-test dengan data *post-test* setelah dilakukan treatment sebanyak tiga kali. Dan signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang berarti media permainan pipa bocor yang diterapkan di kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan menggunakan media permainan balok di kelas kontrol. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui pemberian perlakuan permainan pipa bocor berjalan dengan baik. Pemberian treatment berupa permainan pipa bocor dilakukan berulang-ulang agar anak dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik.

Kemampuan kerjasama pada anak meliputi dapat bekerjasama dengan temannya yang dilihat dari aspek bersedia bermain bersama teman, bersedia saling membantu sesama teman, mampu menyelesaikan kegiatan secara tuntas dan bersedia memberikan kesempatan main kepada teman. Hal ini dipertegas dengan pendapat Steinberg dkk yang menyatakan bahwa kemampuan Kerjasama yang dimiliki oleh anak di TK yaitu lebih menyukai bekerja berpasang-pasangan, mulai mengikuti dan memahami aturan membentuk, dapat membereskan alat mainan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu bicara dan bertanya apabila diberi kesempatan, dapat diajak diskusi dan mempunyai kemauan untuk berdiri-sendiri (Susanto, 2012:152).

Permainan pipa bocor ini dianggap tepat, menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan Kerjasama pada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Malahayati (2012:62) permainan pipa bocor membutuhkan kekompakan, kerja sama dalam kelompok. Hal ini juga dikemukakan oleh pendapat (Rusman: 2012) yang menjelaskan bahwa permainan pipa bocor dapat membangun Kerjasama antar anggota tim. Dengan menerapkan permainan pipa bocor ini sikap toleransi anak akan meningkat, sehingga kerjasama antar anak semakin baik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas serta beberapa kajian literatur ditemukan hasil bahwa sangat besar pengaruh permainan pipa bocor terhadap perkembangan kemampuan Kerjasama pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang. Terdapat pengaruh permainan pipa bocor yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan permainan balok untuk perkembangan kemampuan Kerjasama pada anak. Jadi, dengan menggunakan permainan pipa bocor dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan Kerjasama pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang.

Diharapkan kepada guru agar dapat memberikan motivasi dalam mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak saat bermain maupun saat proses belajar dengan media-media yang menarik yang dapat menunjang pada kegiatan dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak khususnya dalam aspek perkembangan kemampuan Kerjasama anak. Penelitian lanjutan, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sumber bacaan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kemampuan Kerjasama anak menggunakan media permainan pipa bocor.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang peneliti didapatkan di Taman Kanak-Kanak Melati Ikhlas Padang dengan menggunakan alat permainan pipa bocor berpengaruh terhadap kemampuan Kerjasama pada anak. Dengan menggunakan alat permainan pipa bocor anak lebih antusias saat bermain, permainan pipa bocor menarik perhatian anak dalam bermain bersama temannya. Dengan bermain bersama Kemampuan Kerjasama pada anak dapat berkembang seperti yang diharapkan, anak dapat bekerjasama dengan temannya yang dilihat dari aspek bersedia bermain bersama teman, bersedia saling membantu sesama teman, mampu menyelesaikan kegiatan dan bersedia memberikan kesempatan main

kepada teman. Jadi, dengan menggunakan permainan pipa bocor dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan Kerjasama pada anak usia dini di TK Melati Ikhlas Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Devi, & P. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Pipa Boco Pada Kelompok B Ra Darus Sa'adah Kudus Tahun Ajaran 2016/2017.
- Hurlock, E. B (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang RentangKehidupan* (edisi5). Jakarta: Erlangga
- Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Din*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media, 2018.
- Nurdyansyah, N & FitriyNI, t. 2018. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Diakses pada 2 November 2019.
- Permana, Firman Nur. *"Pemanfaatan Outbound 'Pipa Bocor' Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas V Sekolah Alam Bengawan Solo (SAB) Klaten"*, disertasi Pasa SI UNY, 2016.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra, Y. M. (2008). *Strategi Pembelajaran Kooperatif*. Bandung : Bintang warli artika.
- Sofyan, Siregar. 2015. *Statistik Paremetrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Suryana, D. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak)*. Jakarta: PT Kencana
- Suyanto, J. (2013). *Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta : Erlangga.
- Syah, Muhibbin. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Tedjasputra, Mayke S. *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Grasindo, 2011.