

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK DENGAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF MENGGUNAKAN TEKNIK PERMAINAN INDEX CARD
MATCH DI KELOMPOK B TK QURROTA A'YUN III
SAWOJAJAR MALANG**

Laily Nur Aisiyah⁹

***Abstrak:** Kecenderungan anak untuk tidak mau mengikuti aturan yang disepakati misalnya bergantian dalam menggunakan alat-alat permainan, membatasi diri dalam pergaulan, kecenderungan bermain dengan teman tertentu yang memiliki tingkat kemampuan kognitif yang setara, dan sikap merasa berkuasa terhadap teman lain bagi anak yang punya kelebihan fisik dari yang lain, menunjukkan rendahnya kemampuan sosial anak di kelompok B di TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang. Padahal kemampuan sosial merupakan hal sangat penting dimiliki oleh seseorang dan harus ditanamkan sejak dini pada anak. Untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, dilakukan penelitian dengan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Kesimpulan dari penilaian selama penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan index card match dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di kelompok B TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang. Peningkatan kemampuan tersebut ditandai dengan: (1) anak mau mengikuti peraturan yang ada, yaitu peraturan sederhana selama permainan index card match; (2) rasa senang anak dalam bermain dengan teman secara berkelompok; (3) kemauan anak untuk mengerjakan tugas secara berkelompok; (4) anak mau menolong temannya yang lain selama berlangsung pembelajaran; (5) adanya komunikasi antar anak dan kemauan anak untuk mengajak temannya bermain.*

***Kata Kunci:** Kemampuan sosial, pembelajaran kooperatif, permainan index card match*

PENDAHULUAN

Secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (*zoon politicon*), sehingga manusia dituntut untuk menjadi individu sosial, yaitu individu yang mampu bertindak laku sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial, dan menjadi individu yang memiliki kepekaan diri terhadap rangsangan-rangsangan sosial yang muncul dari individu-individu lain di lingkungan sosialnya, terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta mampu bergaul dan bertindak laku seperti orang lain dalam lingkungan sosialnya.

Pengembangan kemampuan dasar dan pengembangan kemampuan sosialisasi anak di usia pra sekolah yang berlangsung pada usia 3 – 6 tahun adalah merupakan hal yang penting. Pendidikan anak pada usia tersebut dimaksudkan untuk pengembangan potensi yang sebenarnya telah tertanam dalam diri anak. Pengembangan kemampuan sosialisasi anak pada usia tersebut dilakukan melalui pembiasaan.

⁹ Dosen PAUD FKIP Universitas Jember

Untuk menjadikan anak sebagai individu sosial maka seorang anak harus dibiasakan untuk melalui proses sosialisasi yaitu, (1) belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, (2) memainkan peran sosial yang dapat diterima, (3) perkembangan sikap sosial. Salah satu cara untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak adalah dengan permainan, karena di dalam permainan terdapat norma-norma dan aturan-aturan yang harus ditaati oleh semua anak yang menjadi peserta permainan, ada interaksi yang menumbuhkan sikap berkerja sama dan saling menolong teman sesama kelompok, ada proses mengajak dan memotivasi antar teman, yang semuanya itu pada akhirnya mendorong anak untuk melewati proses sosialisasi untuk menjadikan mereka sebagai individu sosial.

Anak di kelompok B TK Qurrota A'yun III Sawojajar menunjukkan kemampuan sosial yang rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kecenderungan anak untuk tidak mau mengikuti aturan yang disepakati misalnya bergantian dalam menggunakan alat-alat permainan, membatasi diri dalam pergaulan, kecenderungan bermain dengan teman tertentu yang memiliki tingkat kemampuan kognitif yang setara, dan sikap merasa berkuasa terhadap teman lain bagi anak yang punya kelebihan fisik dari yang lain. Padahal kemampuan bersosialisasi, toleransi dan bekerja sama merupakan bagian dari kemampuan sosial yang sangat penting dalam kehidupan mereka di masa depan dan harus ditanamkan sejak dini di TK.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas. Hal ini diupayakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dengan pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan *index card match*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK). Penentuan penelitian PTK didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dalam proses kegiatan belajar kelompok B di TK Qurrota A'yun Malang. Menurut Kemmis (dalam Tantra: 2005) mendefinisikan, PTK merupakan upaya uji cobakan ide-ide dalam praktik untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak yang nyata dari situasi. PTK ini merupakan penelitian kualitatif interaktif. Prosedurnya mengikuti prinsip-prinsip dalam penelitian kualitatif yang terdiri

atas: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) mengobservasi dan evaluasi proses dan hasil, (4) Evaluasi.

Jumlah rombongan belajar yang dijadikan obyek penelitian adalah sebanyak 12 anak. Latar penelitian ini adalah di TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang yang beralamat di Jl Simpang Terusan Danau Sentani No. 6 Sawojajar Malang.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan dan menangkap data tentang: indikator pencapaian kemampuan sosial siswa dan kinerja guru dalam praktik pembelajaran.

Indikator-indikator pencapaian kemampuan sosial siswa yang dinilai dalam penelitian ini adalah beberapa indikator pembiasaan TK Kelompok B yang ada dalam Kurikulum 2004, yang terdiri atas:

- a. Kemampuan mentaati peraturan yang ada
- b. Rasa senang bermain dengan teman
- c. Kemampuan melaksanakan tugas kelompok
- d. Rasa senang menolong
- e. Kemauan mengajak teman untuk bermain

Analisa data dilakukan secara deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil analisa data secara kualitatif akan ditampilkan secara naratif berdasarkan hasil wawancara dan rekam gejala-gejala yang muncul selama tindakan.

Analisa data yang bersifat kuantitatif dilakukan dengan analisa prosentase, dan analisa rata-rata. Data kuantitatif ini diolah berdasarkan data hasil penilaian indikator-indikator pembiasaan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang telah ditentukan.

Analisa prosentase dari setiap skor nilai untuk tiap indikator dihitung dengan rumus:

$$\text{Prosentase skor nilai } n = \frac{\text{Jumlah siswa mendapat skor nilai } n}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan: n = 1, 2, 3, dan 4

Selanjutnya hasil perhitungan di atas akan dituangkan dalam bentuk diagram batang

Analisa nilai rata-rata tiap kemampuan sosial dihitung dengan rumus:

$$\text{Skor nilai rata - rata} = \frac{\text{Hasil penjumlahan skor semua siswa}}{\text{Jumlah total siswa}}$$

Untuk mengetahui tingkat pencapaian kemampuan sosial berdasarkan nilai ideal (nilai skor 4) maka dihitung prosentase pencapaian nilai ideal (PPNI) dengan rumus:

$$PPNI = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai ideal (4)}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Aktivitas pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan *Index Card Match* di kelompok B TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang.

Perencanaan

Perencanaan tindakan disusun meliputi: (1) Penyiapan alat peraga pembelajaran, (2) Menyiapkan sarana dan media permainan *index card match*, (3) Validasi media permainan, (4) Pembuatan satuan Kegiatan Harian (SKH), (5) Menyediakan media untuk kegiatan lanjutan. Rencana pelaksanaan pembelajaran dirancang menggunakan model pembelajaran tematik yang mengacu pada kurikulum 2004.

Di siklus I, tema pembelajaran adalah air, api, dan udara. kartu yang dipergunakan dalam permainan *index card match* di siklus I ini hanya satu macam (lihat lampiran 1). Penggunaan satu macam kartu dimaksudkan untuk membiasakan anak dengan permainan ini.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dilakukan di ruang kelas kelompok B TK Qurrota A'yun III Sawojajar Malang. Ruang kelas kelompok B berbentuk persegi dengan ukuran 6 x 6 meter, cukup luas untuk tempat pembelajaran anak kelompok B. atapnya cukup tinggi dengan lantai dari keramik dengan warna putih. Tempatnya nyaman, karena cukup jauh dari keramaian jalan raya besar.

Halaman sekolah yang luas dan dilengkapi mainan outdoor berupa ayunan, peluncur, jungkat jungkit, mainan putar, pancatan untuk melatih motorik kasar anak, sarana-sarana bermain tersebut cukup memadai sebagai sarana bermain anak.

Pembahasan dan Refleksi Siklus I

Pada bagian kali ini akan dikemukakan beberapa hal tentang hasil proses pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan permainan *Index card match* pada siklus I dinilai kurang memuaskan. Dengan pencapaian rata-rata kemampuan sosial kurang dari 50 %. Sehingga perlu perbaikan pada siklus II.
- b. Anak-anak kurang kreatif dalam mengemukakan ide-idenya dalam kegiatan lanjutan.
- c. Anak kurang bersemangat jika langsung pada permainan *index card match*, tanpa permainan pengantar untuk memotivasi semangat kebersamaan.
- d. Kebosanan anak pada topik yang ada pada kartu, karena kurang bervariasi
- e. Sebagian anak senang dengan pembelajaran yang dilakukan guru, tapi ada juga yang masih belum bersemangat dalam bermain, sehingga mengganggu anak yang lain.

Siklus II

Perencanaan

Dengan melihat hasil rekomendasi dari siklus-1, maka penyempurnaan dilakukan pada siklus-2. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, guru menyusun perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan ini dibuat dalam rancangan kegiatan harian (SKH). SKH itu dibuat sebagai perbaikan dari RPP yang digunakan pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pada siklus II ini antara lain: (1) Pembuatan Satuan Kegiatan harian (SKH) untuk siklus II, (2) penyiapan alat peraga; (3) Menyiapkan sarana, alat permainan *index card match*, (4) menyediakan media untuk pembelajaran kooperatif. Satuan kegiatan Harian dirancang menggunakan strategi pembelajaran kooperatif yang mengacu pada Kurikulum 2004.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan dengan penerapan SKH dimana indikator pembelajaran mengacu pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dapat diperbaiki dan disempurnakan. Penyempurnaan pada Siklus-2 yaitu penyempurnaan kartu permainan *Index Card Match* yang lebih bervariasi, adanya kegiatan bermain tradisional sebelum permainan *Index Card match* untuk memotivasi anak pada permainan selanjutnya, merancang kegiatan pembelajaran agar kontribusi setiap anak terpenuhi dalam kegiatan bersama. Siklus II dilaksanakan selama 3 hari (3 kali pertemuan).

Deskripsi hasil pencapaian indikator kemampuan sosial Siklus II

Adanya perbaikan-perbaikan berupa pemberian semangat dan memajang hasil karya kelompok di pertemuan ke-3 ini memberikan hasil pencapaian nilai kemampuan sosial yang cukup baik. Setelah pertemuan ke-3 ini maka nilai rata-rata pencapaian indikator kemampuan sosial di siklus II sebesar 75% atau lebih dari pencapaian nilai kemampuan sosial yang ideal. Dengan demikian siklus II dicukupkan sampai pertemuan ke-3 ini.

Dari tiga pertemuan di siklus II, bila dirata-rata nilai hasil penilaian tiap indikator maka didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Indikator pembiasaan 16 (Mentaati peraturan yang ada) rata-rata nilainya 3,0 dengan tingkat ketercapain nilai maksimal (ideal) sebesar 75,0%
- b. Indikator pembiasaan 21 (Senang bermain dengan teman) rata-rata nilainya 3,3 dengan tingkat ketercapain nilai maksimal (ideal) sebesar 83,3%
- c. Indikator pembiasaan 22 (Dapat melaksanakan tugas kelompok) rata-rata nilainya 3,4 dengan tingkat ketercapain nilai maksimal (ideal) sebesar 86,1%
- d. Indikator pembiasaan 27 (Senang menolong) rata-rata nilainya 3,2 dengan tingkat ketercapain nilai maksimal (ideal) sebesar 80,6%
- e. Indikator pembiasaan 29 (Mengajak teman untuk bermain) rata-rata nilainya 3,1 dengan tingkat ketercapain nilai maksimal (ideal) sebesar 78,5%

Dari uraian di atas didapatkan suatu hasil yang menunjukkan rata-rata ketercapaian kemampuan sosial sebesar 75% atau lebih. Dengan demikian terjadi peningkatan pencapaian kemampuan sosial dibanding siklus I.

Pembahasan dan Refleksi Siklus II

Pada bagian pembahasan dan refleksi siklus II ini akan dikemukakan beberapa hal tentang hasil proses pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan *index card match* pada siklus II sudah lebih baik dari pada siklus I. Anak-anak dapat mengikuti aturan dengan baik dan mau melakukan interaksi sesama mereka tanpa memilih-milih teman yang hanya mereka kehendaki.
- b. Pada saat melakukan kegiatan lanjutan setelah menemukan pasangan atau kelompoknya, anak-anak sudah dapat bekerja sama menyelesaikan tugas mereka.

- c. Permainan *index card match* mampu merangsang anak untuk melakukan komunikasi, saling bertanya, bahkan membantu menunjukkan teman mereka untuk menemukan pasangan.
- d. Kemampuan sosial rata-rata anak meningkat pada Siklus II dari pada kemampuan sosial rata-rata pada Siklus I

Dari hasil yang telah didapat, permainan *index card match* merupakan salah satu model permainan yang ada dalam Strategi Pembelajaran kooperatif. Permainan ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini, karena syarat dengan kegiatan bermain.

Dalam permainan ini terdapat aturan-aturan yang mudah untuk melatih anak untuk belajar mengikuti aturan permainan yang ada. Aturan yang mudah ini ditunjukkan dengan rasa senang anak-anak saat mencari pasangannya. Sambil bermain mereka telah belajar mengikuti aturan permainan dengan hanya mencari teman yang menjadi pasangan sesuai kartu mereka. Walaupun di awal-awal pertemuan permainan tampak tidak sesuai harapan karena adanya rasa egoisme dari anak untuk melakukan apa yang dia inginkan, tapi pada akhirnya anak mau mengikuti aturan. Hal ini dapat terjadi karena seorang anak belajar dari lingkungannya, yang dalam teori belajar sosial anak belajar dari orang lain atau *vicarious learning*. Atkinson (1996) menyampaikan bahwa teori belajar sosial menekankan arti penting belajar dari orang lain atau belajar melalui observasi, dan beberapa perilaku dipelajari melalui pengamatan kepada orang lain dan observasi terhadap akibat yang ditimbulkannya.

Rasa senang anak dalam bermain dengan teman terlihat meningkat dengan permainan ini, karena dalam setiap permainan anak-anak berkelompok dengan teamnya yang lain. Sebagaimana disampaikan oleh Nugraha (2004) bahwa “emosi menyenangkan dan tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui raksi-reaksi yang ditampilkan lingkungan”, maka pada saat permainan yang penuh tantangan dan kegembiraan tersebut, emosi anak terbawa oleh kondisi lingkungan permainan maka interaksi antar anak sangat terkesan. Maka pada saat kegiatan bermain dilanjutkan dengan tugas lanjutan dengan melibatkan kebersamaan mereka dalam menyelesaikan suatu tugas dari guru, tampak rasa kebersamaan mereka rasakan dalam menyelesaikan tugas.

Setiap tugas terstruktur yang diberikan guru sebagai kelanjutan permainan *index card match* untuk diselesaikan secara kelompok, setiap anak memiliki peran dan kontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Pada kegiatan proyek misalnya, ada anak yang menyelesaikan tugas mencocoknya, ada yang menyelesaikan tugas menggantungnya, ada yang menyelesaikan tugas mewarnai dan pada akhirnya hasil pekerjaan mereka akan dijadikan suatu karya bersama untuk menampilkan hasil kerja team yang hasilnya tergantung kekompakan mereka. Kerjasama yang mereka tampilkan merupakan bagian dari perkembangan psikologis mereka. Soesilawindradini (2004) menyampaikan bahwa pada umur 3 tahun anak telah dapat bermain bersama dengan anak-anak lain dalam waktu yang agak lama, dan telah nampak adanya keaktifan-keaktifan dalam kelompok (*group activities*), dan bertambahnya pengalaman, maka anak akan belajar bekerjasama dengan anak-anak lain dan bermain secara harmonis.

Dalam hal tolong menolong, selama permainan tampak adanya peningkatan kemampuan sosial dalam hal tersebut, diantara anak tampak adanya kemauan untuk menunjukkan anak lain untuk menemukan pasangannya. Demikian pula dalam kegiatan lanjutan yaitu menghias gambar lingkungan pasar dan menghias taman sekolah anak-anak terlihat saling menolong untuk menyempurnakan hasil karya mereka, misal penyempurnaan dalam pewarnaan daun dan batang pohon. Saputra (2005) menyebutkan bahwa apabila lingkungan sosialnya memberikan peluang positif, maka anak akan mencapai perkembangan sosialnya secara matang, sebaliknya apabila lingkungan sosialnya memberikan peluang negatif, maka anak akan mencapai perkembangan sosialnya yang cenderung bersifat minder, egois, kurang tenggang rasa, dan berperilaku menyimpang.

Sebagaimana disampaikan Saputra (2005) di atas, maka permainan *index card match* yang memberikan peluang kepada semua anak untuk terlibat dan sarat dengan peluang positif dalam keterlibatan mereka. Rasa bahagia dan peluang-peluang positif yang ada ketika permainan memberikan rangsangan kepada anak untuk membiasakan mengajak temannya bermain, misalnya dalam mencari pasangan yang secara tidak langsung anak mengajak temannya bermain dengan cara beromunikasi dan saling bertanya tentang kartu yang mereka dapatkan masing-masing. Komunikasi juga dirangsang pada saat anak mengerjakan kegiatan yang dilakukan bersama-sama yang

ditujukan untuk mewujudkan hasil karya bersama (“Kebun Sekolah“, “binatang peliharaanku”).

Maka permainan *index card match* merupakan suatu permainan yang dapat diterapkan dalam usaha peningkatan kemampuan sosial anak, secara khusus di Kelompok B TK Qurrota A’yun III Sawojajar Malang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa: pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan *index card match* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di kelompok B TK Qurrota A’yun III Sawojajar Malang.

Peningkatan kemampuan sosial tersebut secara khusus ditandai dengan:

1. Anak telah belajar mengikuti aturan permainan dengan hanya mencari teman yang menjadi pasangan sesuai kartu mereka. Walaupun aturan dibuat sangat ringan dan mudah, tapi penanaman sifat sportif sejak dini akan menjadi pondasi yang kuat di masa-masa berikutnya.
2. Rasa senang anak dalam bermain dengan teman secara berkelompok. Anak sangat senang terlibat dalam menyelesaikan suatu tugas bersama. Sehingga rasa kebersamaan bisa mereka rasakan setiap menyelesaikan tugas.
3. Adanya pembagian tugas secara berkelompok. Sehingga mereka memiliki kemauan menerima tugas dalam kelompok tersebut.
4. Adanya kemauan anak dalam menolong temannya juga terlihat dalam permainan ini, ada beberapa anak yang mencarikan pasangan dengan mengidentifikasi gambar yang dibawa temannya yang lain.
5. Munculnya kemampuan berinteraksi dan berkomunikasi antar sesama teman untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Saran dari penelitian ini adalah: *pertama*, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan *index card match* kemampuan sosial anak di kelompok B TK Qurrota A’yun III Sawojajar Malang. Berkaitan dengan hal itu, maka disarankan agar guru di kelompok B TK Qurrota A’yun III Sawojajar hendaknya menerapkan pembelajaran kooperatif menggunakan teknik permainan *index card match* sebagai variasi dan alternatif dalam pembelajaran.

Kedua, perlunya dikembangkan variasi-variasi dari bentuk permainan *index card match* misalkan membentuk puzzle atau memasangkan gambar dengan tulisan dan bentuk tugas-tugas lain yang biasanya dikerjakan di lembaran kerja anak.

Ketiga, perlunya diteliti peningkatan pada indikator-indikator yang lain pada aspek-aspek pengembangan yang ada di TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan kelas*. Yogyakarta: Cipta Media aksara
- Anonim. 2003. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Atkinson, Rita L, dkk. 1996. *Pengantar Psikologi: edisi kedelapan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK/RA*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasat dan Menengah
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Jogyakarta: Pilar Media
- Kurniawan, Aris. 2007. *Panduan Pelatihan Student Active Learning*. Malang: Lembaga Pendidikan Islam Ar-Rohmah (Untuk Kalangan Sendiri)
- Muhibin S. 1999. *Psikologi Belajar*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu.
- Nugraha, Ali. 2003. *Metode Pengembangan Sosial Emosi*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Saputra, Yudha. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sosesilowindradini. 2004. *Psikologi Perkembangan (Masa Remaja)*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Sutama, I Wayan. 2006. *Pengembangan Bermain dan Permainan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Sutama, I Wayan. 2006. *Handout Strategi Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Wantah, Mariah. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Wiriaatmadja, Rochiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

