

Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosio Emosional Anak Kelompok B di TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon

Ani Amaliya Agustin ✉¹

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : aniamaliya@gmail.com

Received: 2022-03-09; Accepted: 2022-03-11; Published: 2022-03-30

ABSTRAK

Taman Kanak – kanak merupakan bagian dari system pendidikan nasional dengan meletakkan kemampuan dasar dan pembentukkan sumber daya manusia berkualitas salah satu perkembangan yang memberikan dampak dimasa depan adalah perkembangan social emosional. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis and Mc Taggart melalui dua siklus, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan samper 20 orang, penelitian di lakukan pada Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan sosio emosional anal dalam kemandirian belajar. Hasil penelitain ini dibagi dalam 2 siklus; Pada siklus I konsep pembelajaran bermain game menggunakan media puzzle angka, pada siklus II konsep pembelajaran bermain game menggunakan media puzzle huruf. Hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan sosio emosional khususnya pada kemandirian belajar di sekolah menunjukkan perubahan hasil dengan meningkatkannya kemampuan sosio emosional

Kata Kunci: *Taman kanak-kanak, kooperatif tipe team games tournament, sosio emosional*

ABSTRACT

Kindergarten is part of the national education system by laying basic skills and the formation of quality human resources. One of the developments that will have an impact in the future is social emotional development. The research method uses classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart model through two cycles, data collection techniques using observation with a sample of 20 people, the study was conducted in Group B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Cirebon Regency. This study aims to determine the ability of anal socio-emotional in independent learning. The results of this study were divided into 2 cycles; In the first cycle the concept of learning to play games uses number puzzle media, in the second cycle the concept of learning to play games uses letter puzzle media. The results of the implementation of learning using a team games tournament (TGT) type of cooperative learning model to improve socio-emotional abilities, especially in independent learning at school, show changes in results by increasing socio-emotional abilities

Keywords: Kindergarten, cooperative type team games tournament, socio-emotional

PENDAHULUAN

Pada pasal 28 ayat 3 Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Dalam pandangan Islam, segala sesuatu yang dilaksanakan, tentulah memiliki dasar hukum baik itu yang berasal dari dasar *naqliyah* maupun dasar *aqliyah*, begitu juga halnya dengan pelaksanaan pendidikan anak usia dini sesuai dengan Q.S Luqman ayat 13 "*Dan (ingatlah) ketika Lukman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Wahai anakku! Janganlah engkau mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.*" (Kementrian Agama RI, 2020). Ayat tersebut memberikan suatu pelajaran berharga bagi para orang tua bahwa pendidikan semenjak dini sangatlah dibutuhkan oleh anak. Terutama yang terkait dengan pendidikan Tauhid (Aqidah) sebagaimana Luqman semenjak dini telah memberikan pendidikan kepada anaknya untuk mentaati Allah SWT. Secara universal ayat mengandung makna yang luas terutama dalam dunia pendidikan, yaitu pendidikan sebaiknya ditanamkan semenjak dini yaitu ketika anak-anak masih lebih banyak dalam pantuan orang tua yaitu ketika mereka belum sekolah dan bergaul lebih luas, pada intinya anak usia dini merupakan masa yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak. Artinya usia itu, sebagai usia pengemban potensi intelegensi permanen dalam dirinya. Pengembangan potensi yang dimiliki anak, yang dianggap sangat penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak adalah perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional yang ada pada anak merupakan satu kesatuan yang saling mendukung satu dengan yang lainnya. Artinya bahwa setiap perkembangan emosi yang ada pada anak harus dihubungkan dengan perkembangan sosialnya, begitu pula dengan perkembangan sosial harus dihubungkan dengan perkembangan emosinya karena kedua komponen tersebut merupakan bagian dari pengukuh kejiwaan seorang anak. Adapun sosio emosional pada anak usia dini kemudian secara spesifik lebih banyak berkembang pada tingkat percaya diri anak. Percaya diri anak sebagai bagian dari konsep sosio emosionalnya adalah keyakinan yang dimiliki oleh anak semenjak dini, di mana ia merasa mampu untuk melakukan berbagai hal dan melaksanakan setiap tugas yang diberikan kepadanya. Karena rasa percaya dirinya tersebut maka akhirnya melahirkan kreatifitas anak dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi secara mandiri tanpa banyak bergantung kepada orang lain.

Upaya penanaman sosio emosional pada anak semenjak dini terutama yang berhubungan dengan kemandirian belajar anak, diperlukan pihak-pihak lain yang akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan anak di luar dari faktor orang tua dan lingkungan keluarganya, yaitu adalah para guru yang ada di sekolah. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka diperlukan secara maksimal peran dari para guru di sekolah terutama pada optimalisasi perkembangan sosio emosional anak, lebih khusus pada aspek

kemandirian belajar. Hal ini dapat diawali dengan cara memahami metode pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan kemampuan sosio emosional anak terutama dalam aspek kemandirian belajar.

Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) apabila diamati memiliki kesamaan dengan metode pembelajaran STAD terutama dalam hal pembentukan kelompok dan cara menyampaikan materi pelajaran, kecuali pada satu hal yaitu dalam turnamen yang diterapkan dalam *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan teknik kuis dan adanya skor dari setiap individu. Artinya dalam *Team Games Tournament* (TGT) ada sistem perlombaan yang dikembangkan ketika pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok. Jika dalam bentuk kelompok, setiap anggota kelompok akan saling membantu untuk menyiapkan diri dalam permainan dan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Pada teknisnya, ketika permainan sedang berlangsung bisa saja seorang guru dalam meningkatkan kemandirian belajar anak, seorang anak tidak boleh dibantu oleh teman kelompoknya untuk melatiha aspek kemandirian anak secara bertahap. Apabila diperhatikan secara seksama bahwa di dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), seorang anak akan dilatih pada awalnya belajar secara individual sebagai langkah meningkatkan aspek kemandirian belajar. Setelah aspek individual berjalan sebagaimana yang diharapkan maka anak akan dilibatkan dalam pembelajaran kelompok. Di mana dalam kelompok tersebut mereka akan bersama-sama dan bekerjasama untuk menjalankan permainan dalam bentuk turnamen yang sudah disiapkan oleh guru di sekolah.

Secara sederhana tipe pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang termmasuk dalam model kooperatif, di mana anak akan dibuat dalam beberapa kelompok belajar yang masing-masing kelompok beranggotakan sekitar 5 sampai 6 anak. Dalam setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda, jenis kelamin berbeda, ataupun bahkan suku dan ras yang berbeda juga. Selanjutnya guru akan menyajikan pembelajaran dan tugas dalam kelompok masing-masing yang disetting menggunakan kerja kelompok. Tugas utamanya adalah menyelesaikan setiap permasalahan yang diberikan oleh guru sehingga tumbuh rasa tanggung jawab bersama di antara anggota kelompok dan berupaya untuk menyelesaikan permasalahan, terutama ketika ada anggota kelompok lain yang mengajukan pertanyaan kepada kelompoknya, maka kelompok yang diberikan pertanyaan mempunyai tugas bersama untuk menemukan jawabannya.

Pada tahap akhir, guru akan memberikan penjelasan dan meluruskan semua permasalahan yang dibahas oleh setiap kelompok belajar di dalam kelas. anak akan dibuat dalam beberapa kelompok belajar yang masing-masing kelompok beranggotakan sekitar 5 sampai 6 anak. Dalam setiap anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda, jenis kelamin berbeda, ataupun bahkan suku dan ras yang berbeda juga. Selanjutnya guru akan menyajikan pembelajaran dan tugas dalam kelompok masing-masing yang disetting menggunakan kerja kelompok.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada anak Kelompok B di TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon, terutama di kelompok B yang berjumlah 25 orang anak, hanya 6 orang anak atau sejumlah 24% yang mendapatkan menurut pengamatan peneliti memiliki kemampuan sosial emosional (percaya diri) yang cukup baik

sedangkan sebanyak 19 anak (76%) yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan hubungan sosial (percaya diri). Hal ini berdasarkan data temuan di lapangan bahwa masih banyak anak yang rasa percaya diri mereka belum tumbuh. Pengamatan tersebut memberikan gambaran bahwa anak-anak belum memiliki kemandirian dalam belajar, karena mereka selalu meminta bantuan dari para guru yang ada di sekolah dalam hal-hal yang sebenarnya tidak terlalu rumit untuk dikerjakan sendiri, seperti halnya membereskan alat belajar, alat bermain atau menyiapkan sendiri tempat belajarnya. Selain itu, masih terdapat anak-anak yang belum terbiasa berkomunikasi dan bergaul dengan teman sebayanya di dalam kelas, sehingga ia lebih senang menjadi anak yang hanya diam dan menonton apa yang sedang dikerjakan oleh teman-temannya. Dan yang lebih terlihat lagi adalah ketika anak-anak melakukan tugas kelompok, mereka masih sering belum bisa menerima kritik, saran, atau pendapat teman lain, ketika anak diberi masukan dari teman lain, mereka belum bisa menerima dan akhirnya menangis.

Berdasarkan pengamatan, anak-anak juga cenderung pasif, bisa dilihat ketika ibu guru meminta anak-anak untuk maju melakukan suatu kegiatan, tidak semuanya mau maju untuk melakukan kegiatan tersebut. Mungkin hanya sebagian kecil anak yang aktif, bahkan mereka selalu mengangkat tangan dan meminta kepada bu guru untuk melakukan terlebih dulu sedangkan anak lainnya memilih untuk diam dan tidak maju, mereka belum mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, sehingga tidak berani untuk maju dan tampil di depan. Selama ini guru memberikan kegiatan kepada anak-anak sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan dan kurikulum saja, seperti menggunakan lembar kerja, selain itu guru selalu memberi motivasi kepada anak-anak semua dan memberikan kegiatan yang bisa menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, misal dengan bercerita, bernyanyi di depan. Akan tetapi kegiatan yang diberikan guru sepertinya belum mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kondisi kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah pada Kelompok B TK Al- Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon yang masih rendah. Karena itu, solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan melalui penerapan belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT).

METODOLOGI PENELITIAN

Menggunakan metode penelitian kualitatif yakni penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2014). Menggunakan desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu; rencana (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*) dan refleksi (*Reflecting*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Sosio Emosional Anak Khususnya pada Kemandirian Belajar di Sekolah pada Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon

Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Chaplin bahwa bahwa perkembangan sosial- emosional berasal dari tiga suku kata, yakni "perkembangan, sosial, dan emosional. Menurut kamus psikologi perkembangan (*development*) berarti perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari lahir sampai mati (Chaplin & Kartono, 1989). Emosional merupakan ekspresi dari dalam diri seseorang yang mengindikasikan adanya perubahan-perubahan yang ada dalam dirinya. Adanya rangsangan untuk menunjukkan sikap kepada orang lain terhadap suatu gejala tertentu dan menampilkan bentuk dari perubahan sikap setelah menerima rangsangan terhadap gejala yang ada. Adapun yang termasuk dalam Indikator perkembangan sosio emosional anak berdasarkan kurikulum yang dikembangkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah sebagai berikut (Khairiah, 2018):

1. Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa
 - a. Bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan (warna kulit, keturunan, rambut, agama, dll.).
 - b. Mau memuji teman/orang lain.
 - c. Mengajak teman untuk bermain/belajar.
 - d. Bermain bersama (permainan halma, ular tangga, dll.).
 - e. Berkomunikasi dengan orang dewasa ketika melakukan sesuatu (membuat kue, memasak, dll.).
 - f. Berkomunikasi dengan temannya ketika mengalami musibah.
2. Dapat menunjukkan rasa percaya diri
 - a. Berani bertanya dan menjawab.
 - b. Mau mengemukakan pendapat secara sederhana.
 - c. Mengambil keputusan secara sederhana.
 - d. Bermain pura-pura tentang profesi.
 - e. Bekerja secara mandiri.
 - f. Berani bercerita secara sederhana.
3. Dapat menunjukkan emosi yang wajar
 - a. Mau berpisah dengan ibu.
 - b. Menerima kritikan dan saran.
 - c. Membantu memecahkan perselisihan/masalah.
 - d. Mengekspresikan perasaannya (Misal: Marah, sedih, gembira, kaget, dll)

Kondisi objektif anak pada waktu pra siklus menggambarkan kemampuan sosio emosional khususnya pada kemandirian belajar di sekolah yang masih rendah. Di mana pada waktu pra siklus, peneliti belum memberikan tindakan sebagaimana yang direncanakan. Hal ini peneliti tampilkan sebagai perbandingan untuk mengetahui tingkat perkembangan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah setelah

diberikan tindakan dalam penelitian. Adapun tingkat kemampuan anak pada waktu pra siklus berdasarkan persentase pencapaian total hanya sebesar 41,5% yang berarti kurang baik. Hasil pada pra siklus merupakan suatu bukti bahwa pembelajaran yang diterapkan selama ini belum efektif untuk meningkatkan kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah pada Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon. Pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas masih merupakan model pembelajaran yang konvensional dan kurang menyenangkan bagi anak. Sehingga anak merasa pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Akibatnya, anak-anak kurang antusias dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Anak Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon

Setelah melihat hasil kemampuan sosio emosional anak pada pra siklus di Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon, maka peneliti berusaha menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*. Model pembelajaran dipilih oleh peneliti karena secara spesifik media ini berhubungan langsung dengan kemampuan sosio emosional anak (Yuliati, 2021). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus. Di mana dalam setiap siklusnya peneliti melakukan tahapan-tahapan yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada siklus I peneliti menerapkan konsep pembelajaran sosio emosional tanpa menggunakan media pembelajaran di dalamnya. Artinya bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* pada siklus ini masih menggunakan model pembelajaran yang tidak banyak melibatkan berbagai unsur media pembelajaran di dalamnya. Tahap akhir dari siklus I, peneliti melakukan penilaian kepada setiap anak berupa observasi ataupun hasil dari penilaian lain yang dilakukan oleh observer lain yang membantu peneliti.

Pada siklus II, peneliti berusaha memperbaiki pembelajaran dengan memperbaiki konsep yang diberikan kepada anak pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*. Pada siklus ini, peneliti memadukan model pembelajaran dengan media yang dianggap tepat untuk melatih kemampuan sosio emosional pada anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak lebih bersemangat lagi dalam belajar pada siklus II. Setelah itu anak-anak diminta untuk menceritakan pesan dan hasil pengamatan mereka selama pembelajaran. Tahap akhir pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, yaitu peneliti melakukan evaluasi, di mana evaluasi tersebut dilakukan oleh peneliti dan juga dibantu oleh dua orang observar khusus untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas guru ketika di dalam kelas.

Hasil Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Sosio Emosional Anak Khususnya pada Kemandirian Belajar di Sekolah pada Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon

Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins, Dalam tipe ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok) game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok) (Setianingrum & Azizah, 2021) kelima komponen tersebut adalah (Slavin, 2019) :

1. Presentasi di kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas ketika awal pembelajaran, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

Tahap awal guru kelas Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon mendemonstrasikan secara singkat di depan kelas permainan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Mendemonstrasikan maksudnya guru tersebut menunjukkan cara-cara bermain dalam permainan yang akan dilaksanakan. Kemudian untuk menguatkan pemahaman anak, beberapa anak diminta untuk menunjukkan cara bermainnya sehingga pemahaman anak lebih kongkrit.

2. Tim (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pada tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok.

Implementasi tahap ini dalam anak usia dini seperti halnya pada anak Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon adalah guru kelas membagi terlebih dahulu anak-anak dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 5 anak. Tujuannya agar terjadi efektivitas pergerakan dan waktu serta memudahkan anak untuk melakukan koordinasi. Karena dengan jumlah kelompok yang lebih besar terjadi kesulitan dalam proses permainannya. Setelah membagi anak dalam kelompok atau team, setiap kelompok

diberikan tugas atau arahan berdasarkan permainan yang akan dilakukan. Guru kelas menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok dengan memberikan tugas masing-masing sehingga memahami permainan yang akan diterapkan.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5. Rekognisi Tim (penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pada hadiah (reward) sebagai motivasi belajar.

Kegiatan pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon dalam penyajian kelas, ada beberapa hal yang dilakukan, yakni :

1. Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan work sheet dan soal turnamen.

2. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

3. Belajar Kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama,

membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa yang bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

4. Validasi kelas

Artinya guru TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyampaikan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama

5. Turnamen

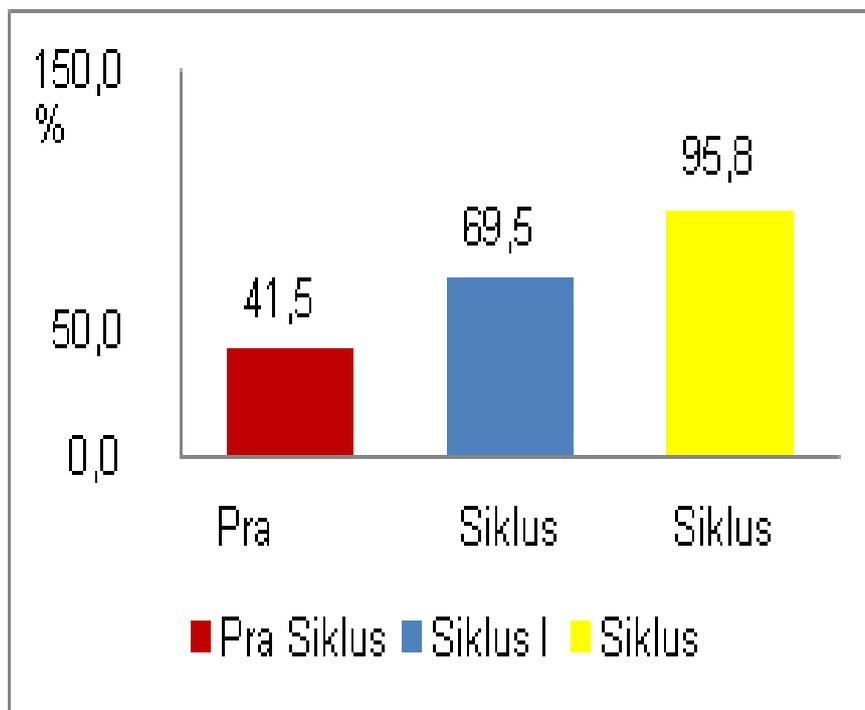
Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing, kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Sehubungan dengan hasil pelaksanaan siklus yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembahasan dari peningkatan kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah. Berdasarkan data siklus yang peneliti peroleh baik dari siklus I sampai dengan siklus II, bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah setelah peneliti menerapkan konsep pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)*. Kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah pada siklus I secara total persentase sebesar 69,5%. Hasil berdasarkan kategori yang sudah ditentukan termasuk dalam kategori cukup baik. Artinya pada siklus I, pencapaian dari kemampuan sosio emosional anak mencapai hasil yang cukup baik. Akan tetapi sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti dan target yang hendak dicapai yaitu pencapaian harus mencapai $\geq 80\%$, maka berdasarkan hasil pada siklus I, peneliti menganggap bahwa hasil tersebut belum maksimal walaupun termasuk dalam kategori cukup baik.

Setelah melakukan berbagai bentuk perubahan dalam proses pembelajaran, maka hasil pelaksanaan pada siklus II berupa kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah mengalami peningkatan yang signifikan. Di mana pada siklus II kemampuan bahasa anak mencapai persentase total sebesar 95,75% dengan kategori sangat baik. Hasil dari dari cukup baik menjadi sangat baik adalah hasil perubahan yang sangat signifikan. Hasil ini tidak terlepas dari perubahan pembelajaran yang peneliti lakukan

pada setiap siklusnya. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran rekapitulasi tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:

Grafik 1. Kemandirian Belajar Anak di Sekolah Pada Setiap Siklus



Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan sosio emosional khususnya pada kemandirian belajar di sekolah pada Kelompok B TK Al-Hidayah Sahabat Abah Kabupaten Cirebon.

KESIMPULAN

Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) mengalami perkembangan yang masih rendah dan belum sesuai dengan harapan peneliti dalam penelitian ini yaitu kemampuan sosi emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah yang masih rendah, Pada siklus I konsep pembelajaran bermain game menggunakan media puzzle angka yang dilombakan dalam bentuk permainan antar kelompok. Pada siklus II konsep pembelajaran bermain game menggunakan media puzzle huruf yang dilombakan dalam bentuk permainan antar kelompok dan berada di luar kelas. Hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan sosio emosional menunjukkan perubahan hasil dengan meningkatkannya kemampuan sosio emosional anak khususnya pada kemandirian belajar di sekolah mulai dari siklus I sampai pada siklus I

DAFTAR PUSTAKA

- Chaplin, James Patrick, & Kartono, Kartini. (1989). Kamus lengkap psikologi.
- Kementrian Agama RI. (2020). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Semarang: PT.Kumudasmoro Grafindo.
- Khairiah, Dina. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Anak usia Dini. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, 1(2), 1–22.
- Moleong, Lexy J. (2014). Metodologi Penelitian Kualitatif (Revisi). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setianingrum, Indah, & Azizah, Nur. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 315–327.
- Slavin, Robert E. (2019). Educational psychology: Theory and practice.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Bisnis. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi , dan R&D (3rd ed.). Bandung: CV.Afabeta.
- Yuliati, Yuliati. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Wiyata Mandala 02 Sidorejo Kebonsari Madiun. IAIN Ponorogo.