JURNAL PENDIDIKAN MUTIARA
Vol. 5 No. 2 Desember 2020 ISSN : 2460-6650

PENGGUNAAN METODE BERPASANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK TK KENANGA NEMBOL KECAMATAN MANDALAWANGI KABUPATEN PANDEGLANG

Oleh:
Suhanul Baqiyah
Munawaroh
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP) MUTIARA BANTEN
Stkip.mb@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bercerita menggunakan media gambar pada anak Kelompok B usia 4-5 tahun PAUD Al-Anshor Sekong Kabupaten Pandeglang. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B usia 4-5 tahun PAUD Al-Anshor Sekong Kabupaten Pandeglang yang berjumlah 13 anak. Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar penilaian, dokumentasi dan. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila rata-rata kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita dengan media gambar telah mencapai 80%. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa anak melalui metode bercerita dengan media gambar di Kelompok B usia 4-5 tahun PAUD Al-Anshor Sekong. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berbahasa pada prasiklus sebesar 44,23%, pada siklus I sebesar 62,82% dan pada siklus II mengalami peningkatan signifikan menjadi 80,76%. Kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan setelah peneliti memberikan tindakan yang dilakukan melalui beberapa tahapan dan proses, yaitu: 1) Guru memperlihatkan beberapa gambar kepada anak dan membaginya dalam kelompok, kemudian menjelaskan apa yang harus dilakukan dengan gambar tersebut; 2) Anak diberi tugas untuk berbicara mengenai gambar yang dipegangnya kepada teman sekelompoknya. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian antar anak; 3) Anak diberikan kesempatan untuk berbicara di depan teman sekelasnya; dan 4) Guru selalu memberikan motivasi agar anak-anak menjadi semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan berbicara.

Kata kunci: kemampuan berbahasa, metode bercerita, media gambar

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of children's language skills through storytelling activities using picture media in Group B children aged 4-5 years at Al-Anshor Sekong PAUD, Pandeglang Regency. The type of research is classroom action research, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were children in Group B aged 4-5 years at Al-Anshor Sekong PAUD, Pandeglang Regency, totaling 13 children. The instruments used in the observations are in the form of assessment sheets, documentation and. The data analysis technique used is descriptive quantitative and descriptive qualitative. The indicator of success in this study is when the average language ability of children through the storytelling method using picture media has reached 80%. The results of this study indicate an increase in children's language skills through the method of storytelling with picture media in Group B aged 4-5 years at Al-Anshor Sekong PAUD. This is evidenced by an increase in the average language ability in the pre-cycle of 44.23%, in the first cycle of 62.82% and in the second cycle, there is a significant increase to 80.76%. The children's speaking ability increased after the researcher gave actions that were carried out through several stages and processes, namely: 1) The teacher showed some pictures to the children and divided them into groups, then explained what to do with the pictures; 2) The child is given the task of talking about the picture he is holding to his group of friends. This activity is carried out alternately between children; 3) Children are given the opportunity to speak in front of their classmates; and 4) The teacher always provides motivation so that the children become enthusiastic and enthusiastic in participating in speaking activities.
Keywords: language skills, storytelling method, image media.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional Bab 1 Ayat 14 menyatakan bahwa: Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang dikembangkan meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Suyanto (2015: 130) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran anak usia dini adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang utuh, yang memiliki kepribadian dan akhlak mulia, cerdas dan terampil, mampu bekerjasama dengan oranglain, mampu hidup berbangsa dan bernegara serta bermasyarakat. Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut kemampuan sosial merupakan hal yang sangat peng dalam mewujudkan manusia yang seutuhnya. Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon)*. Manusia tidak dapat hidup menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan bantuan orang lain. Melalui interaksi sosial seorang anak dapat memenuhi kebutuhan akan perhatian, kasih sayang, dan cinta. Anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sosial karena anak belajar dan berkembang dari dan di dalam lingkungan sosial tersebut. Oleh karena itu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mendukung menjadi penentu kematangan psikologis anak kelak perkembangan bermain sosial anak adalah permainan kerjasama (*cooperative play*). Permainan kerjasama ini biasanya mulai muncul pada tahun-tahun awal prasekolah dan masa pertengahan anak. Permainan ini ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Misalnya dalam permainan Berpasangan. Hal ini menunjukkan bahwa anak TK sudah mampu bermain secara berkelompok, dapat bekerjasama di dalam kelompok dan saling membantu antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan tertentu.

KAJIAN TEORITIS

a. Pengertian metode berpasangan

Menurut Hamzah, metode pembelajaran berpasang-pasangan merupakan salah satu metode dalam strategi pembelajaran aktif, yakni strategi dimana merangsang agar anak menjadi lebih aktif, terlibat dan peduli dengan pendidikan mereka sendiri. Pembelajaran mereka dan bukan hanya sekadar rmenjadi pendengar pasif atas apa yang disampaikan oleh guru, tetapi guru benar-benar mengarahkan suasana permainan agar anak benar-benar ikut menikmati suguhan permainan. (Hamzah. B. Uno 2011:75).

b. Contoh metode berpasangan

Metode berpasangan diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas anak selama proses permainan berlangsung sehingga pemikiran anak dapat dikembangkan dengan baik dan memperoleh hasil yang baik pula. Johnson dan Johnson (dalam Yudha M. Saputran & Rudyanto, 2005: 50) menyebutkan bahwa ”sistem pengajaran gotong royong atau pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interkasi personal, keahlian kerjasama, dan proses kelompok.

2. Permainan Balok

a. Pengertian Permainan Balok

Dunia anak adalah dunia bermain, inilah salat satu peribahasa yang dilontarkan oleh para pakar tentang definisi permainan begitu pentingnya permainan bagi anak-anak sehingga banyak pakar yang memberikan definisinya tentang permainan.

Menurut Maykes Tedjasaputra (2001:53) bermain aktif adalah : “Kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri”.

b. Tujuan / Fungsi Permainan Balok

Permainan merupakan gejala yang umum, baik di dunia hewan maupun di kalangan masyarakat, seperti

lingkungan anak-anak, pemuda dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab.

Tujuan permainan menurut Zulkifli (2006:45) Tujuan permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Bermain itu sendiri mempunyai tujuan tertentu, bermain tidak sama dengan bekerja. Bekerja mempunyai tujuan lebih lanjut, tujuannya tercapai setelah pekerjaan itu selesai.

3. Permainan *Puzzle*
   a. Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Andang Ismail, 2006: 218). Sedangkan menurut Patmonodewo dalam Muzamil Misbach (2010: 48) kata *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *Puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

   b. Macam-Macam *Puzzle*

Terdapat bermacam-macam media *Puzzle* yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. Adapun media *Puzzle* yang sering kita jumpai adalah *Puzzle* dengan bentuk atau gambar- gambar yang disukai anak seperti buah-buahan, tanaman, pekerjaan, alat transportasi, bentuk-bentuk geometri, angka serta huruf.

1. Kemampuan Kerjasama Pada Anak TK

a. Pengertian kerjasama

Kerjasama dan hubungan dengan teman berkembang sesuai denganbagaimana pandangan anak terhadap persahabatan.Dalam periodeprasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya (Soemiarti Patmonodewo, 2013:30).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dengan menggunakan arsip maupun dokumen yang memiliki arti lengkap dari sekedar angka atau frekuensi, dalam bentuk kata-kata kalimat. Penelitian ini dikatakan merupakan penelitian kualitatif karena deskripsi yang dijabarkan dalam bentuk data-data kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti mencocokkan antara realita empiris dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Keirl dan Millerdalam Moleong (2010 : 11) yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah "tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan, manusia, kawasannya sendiri, dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahannya". Dalam penelitian ini peneliti meneliti beberapa kemampuan kerjasama yang dapat mendukung peneliti dalam mendapatkan data yang valid. Teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat deduktif, danhasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Kenanga Nembol kecamatan Mandalawangi Kabupaten Pandeglang, Sedangkan pengambilan data penelitian mulai dilakukan pada bulan November 2018.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di kelompok B usia 5-6 tahun TK Kenanga Nembol. Subjek penelitian yaitu kelompok B dengan jumlah siswa 15 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Sebagian besar bermata pencarian sebagai pedagang dan petani. Kelengkapan anak umumnya masih kurang hal ini terlihat dari media yang ada dan sistem pembelajaran, sistem pembelajaran yaitu pada sistem area kegiatan berpusat pada anak belum di gunakan secara maksimal dan lengkap.

1. Hasil Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran,menentukan dan merencana pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang

dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan teori yang sudah disiapkan sebelumnya dan dapat diharapkan efektif.

c. Refleksi

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I ternyata belum berhasil. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh sebesar 64,81% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk itu peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada kriteria mampu bekerjasama sesuai indikator keberhasilan.

2. Hasil Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini di susun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran, menentukan rencana pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan teori yang sudah di siapkan sebelumnya dan dapat diharapkan efektif.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi, permainan menyuusn balok dapat meningkatkan kemampuan kerjasamaa anak. Pelaksanaan penelitian siklus II berjalan dengan lancar. Terjadi jelas peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus I ke siklus II. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus II belum mencapai batas indikator keberhasilan, yaitu 88% atau 13 dari 15 anak mampu bekerjasama.

3. Hasil Siklus III

a. Perencanaan Tindakan

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan bersama dengan guru kelas kelompok B. Adapun perencanaan pada siklus III adalah sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran.
   Tema pembelajaran yang digunakan pada penelitian siklus II adalah tema Tanaman yang terdiri dari beberapa sub tema.
2) Merencanakan kegiatan pembelajaran dalam rencana kegiatan harian (RKH).
   Penyusunan rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dan guru kelas kelompok B sesuai dengan tema yang digunakan. Berdasarkan kesepakatan yang telah ditentukan sebelumnya, peneliti dan guru kelas memberikan kegiatan permainan kelompok menyusun puzzle pada kegiatan awal. Selain merencanakan pelaksanaan penelitian, guru dan peneliti juga mendiskusikan mengenai kegiatan yang lain untuk kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir yang akan dilaksanakan. hal itu dilakukan dengan tujuan agar terjadi pembelajaran yang tematik atau menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan aspek perkembangan lain.
3) Mempersiapkan instrumen penelitian
   Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun puzzle berkelompok.
4) Menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan
   Sebelum penelitian dilaksanakan, peralatan dan media yang akan digunakan perlu disiapkan terlebih dahulu agar tidak menghambat dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, media yang disiapkan adalah meja, peluit, serta puzzle tentang bermacam-macam tanaman.
5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa kamera digital.

b. Pelaksanaan Tindakan

Seperti pada siklus seblumnya, tahap ini

merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan teori yang sudah di siapkan sebelumnya dan dapat diharapkan efektif.

c. Refleksi

Pelaksanaan penelitian siklus III berjalan dengan lancar. Terjadi jelas peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus II ke siklus III. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus III sudah mencapai batas indikator keberhasilan, yaitu 88% atau 13 dari 15 anak mampu bekerjasama. Meskipun hasil yang diperoleh pada siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi pelaksanaan pada siklus III masih mengalami beberapa hambatan seperti pada kelompok yang belum mampu bekerjasama anak masih ada yang berebut dan mau menguasai puzzle sendiri, sehingga ada anak yang marah, menamgis sehingga kelompok tersebut selalu mengalami kekalahan. Tercapainya indikator keberhasilan pada siklus III maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian ini pada siklus III.

Kegiatan pemelajaran dengan menggunakan metode berpasangan merupakan suasana proses belajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Dimana pada pra siklus anak belum aktif dalam belajar, anak belum serius dalam belajar, dan minat anak dalam belajar belum ada yang mengakibatkan peolehan nilai rata-rata kemampuan kerjasama begitu rendah yaitu sebesar 6,5 dengan presentase kelulusan mencapai 37,40%. Sehingga dilakukan penelitian pada siklus I. Hasil penilaian observasi terhadap aktivitas anak mengalami peningkatan yang baik cukup baik yakni dipeoleh nilai rata-rata sebesar 11,5 dengan presentase kelulusan mencapai 64,81%. Hal ini menunjukan melalui metode berpasangan dapat dapat meningkatkan kemampuan kerjasama.

Pada tindakan Siklus I terjadi peningkatan, tetapi kurang signifikan karena masih terdapat kendala yang menyebabkan peningkatan kemampuan kerjasama melalui metode berpasangan belum maksimal, sehingga diperlukan adanya perbaikan tindakan pada Siklus II yaitu peneliti mengganti bentuk permainan yang sebelumnya menggunakan permainan estafet karet gelang menjadi permainan menyusun balok agar lebih akrab dengan anak. Selain itu merubah anak yang duduk dalam kelompok dan menambah alokasi waktu. Peneliti memberikan motivasi berupa pujian dan semangat supaya kegiatan menjadi lebih kondusif dan anak fokus dalam mengikuti. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama. Setelah terjadi perbaikan tindakan, maka persentase peningkatan kemampuan kerjasama memalui metode berpasangan sudah signifikan yakn pada siklus II mencapai nilai rata-rata mencapai 14,5 dengan presentase kelulusan mencapai 81,85%. Karena hasil yang diperoleh pada siklus II belum mencapai kriteria indikator keberhasilan dan pelaksanaan yang belum berhasil maka penulis akan melanjutkan ke siklus III, pada siklus III ini metode permainannya dirubah menjadi anak bersama-sama menyusun puzzle dengan teman sekelompoknya. Puzzle yang dirangkaipun tidak hanya satu tetapi dua atau lebih.

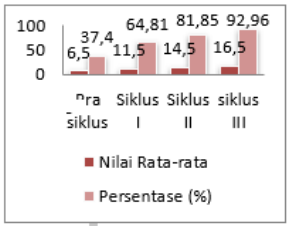
Pelaksanaan penelitian siklus III berjalan dengan lancar. Terjadi jelas peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus II ke siklus III. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus III sudah mencapai batas indikator keberhasilan, yaitu pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 16.5 dengan presentase kelulusan mencapai 92,96%

Adapun Peningkatan kemampuan kerjasama melalui metode bermain berpasangan di TK Kenangan Nembol Kabupaten Pandeglang pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III disajikan dalam tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Peningkatan kemampuan kerjasama pada pra siklus, sikus I, siklus II dan siklus III

No	Siklus	Nilai rata	Persentase (%)
1	Pra siklus	6,5	37,40
2	Siklus I	11,5	64,81
3	Siklus II	14,5	81,85
4	Siklus III	16.5	92,96

Berdasarkan data Tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan kerjasama melalui metode bercerita dengan menggunakan media gambar pada waktu Prasiklus, tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Data dari hasil peningkatan kemampuan kerjasama saat Prasiklus, tindakan pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III melalui metode bermain berpasangan sajikan dalam grafik berikut ini:



DAFTAR PUSTAKA

Miftahul Huda, Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. VI, 2013, hlm. 135-136

Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, Belajar dengan Pendekatan PAILKEM, PT. Bumi Aksara, Jakarta, Cet. 1, 2011, hlm. 75

Patmonodewo ,S. (2013: 30) Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta PT Rineka Cipta.

Suyanto, S. (2015): 149) Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hidayat Publishing.

David. O. Sear dkk (2012:118-120) Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta. Rineka Cipta

Arif Rohman. (2009). Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.

Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk. Jakarta:DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.

Tedjasaputra, ***Mayke S***. (***2001***). Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakarta: PT. Grasindo.

Depdiknas. ***2003***. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan. Nasional. Jakarta : Depdiknas.

Zulkifli, ***2000***, Manajemen Sistem Informasi 2, PT Gramedia. Pustaka Utama, Jakarta