

Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif

Firawati HR.^{1*}, Sadaruddin Sadaruddin¹, Nasaruddin Nasaruddin¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Makassar, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di TK Riffat Ummul Mukminin, yang ditandai dengan perilaku egosentris, kesulitan berbagi, dan kontrol emosi yang belum stabil akibat paparan teknologi digital yang individualistik. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak melalui penerapan kegiatan bermain kooperatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 anak pada kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi sistematis, dokumentasi, dan wawancara, dengan instrumen berupa lembar observasi yang mengukur indikator kerja sama, tolong-menolong, ketaatan pada aturan, dan kemampuan berbagi. Hasil penelitian menunjukkan transformasi perilaku yang signifikan pada setiap tahapan. Pada kondisi prasiklus, rata-rata kemampuan sosial-emosional anak hanya mencapai 35% (kategori Belum Berkembang). Setelah diberikan tindakan pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 55,75% (kategori Mulai Berkembang). Puncaknya pada Siklus II, kemampuan anak meningkat drastis hingga mencapai rata-rata klasikal 83,75% (kategori Berkembang Sangat Baik), sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Temuan ini membuktikan bahwa bermain kooperatif melalui strategi bermain peran, permainan kelompok, dan penggunaan media konstruktif secara efektif mampu mereduksi sifat egosentris, membangun empati, serta melatih regulasi diri anak secara optimal. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang valid untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Bermain Kooperatif, Kemampuan Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas.

* Corresponding author. E-mail addresses: firawati757@gmail.com

Firawati, HR., Sadaruddin, S., Nasaruddin, N. (2025). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*. Vol.3(2), 509-521. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i2.645>

Received 02 May 2024; Revised form 25 June 2025; Accepted 15 July 2025; Available online 30 July 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase krusial yang meletakkan dasar bagi seluruh spektrum pertumbuhan manusia. Masa ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak usia 0-6 tahun memiliki daya serap otak yang luar biasa terhadap stimulasi lingkungan (Sadaruddin et al., 2023). Dalam konteks pendidikan nasional, terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan secara simultan, namun perkembangan sosial-emosional sering kali dianggap sebagai prediktor utama kesuksesan anak di jenjang pendidikan selanjutnya (Indayani & Watini, 2023). Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini merujuk pada proses kompleks di mana anak belajar mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi secara sosial serta mengelola emosi mereka secara efektif, yang mencakup pemahaman perasaan diri sendiri dan orang lain (Salum et al., 2024).

Anak usia dini merupakan masa yang sangat efektif untuk optimalisasi berbagai potensi kecerdasan, termasuk kecerdasan emosional, untuk membentuk karakter manusia yang berkualitas di masa depan (Fajri & Aini, 2023). Perkembangan sosial dan emosional adalah dua entitas yang berbeda namun saling berkelindan; perilaku sosial anak sangat dipengaruhi oleh stabilitas emosionalnya (Paggama et al., 2023). Emosi didefinisikan sebagai luapan perasaan yang muncul saat anak berinteraksi dengan lingkungan, sedangkan aspek sosial adalah kapasitas interaksi itu sendiri (Widjayatri et al., 2023). Jika anak tidak mendapatkan stimulasi sosial-emosional yang memadai sejak dini, hal tersebut akan menjadi hambatan permanen bagi aspek perkembangan lainnya, termasuk kognitif dan bahasa (Rofi'ah et al., 2022).

Berdasarkan standar perkembangan dalam Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014, anak pada rentang usia 5-6 tahun idealnya telah memiliki kemampuan untuk bermain secara kooperatif, berbagi dengan orang lain, dan menunjukkan empati terhadap perasaan teman (Estiani & Suparno, 2022). Namun, fakta di lapangan menunjukkan tantangan yang kontradiktif. Di era digital saat ini, penggunaan gadget yang tidak terkendali menjadi faktor utama yang menghambat kematangan sosial anak (Octaviana & Asih, 2022). Anak-anak cenderung asyik dengan permainan individual di dunia maya, sehingga mereka kehilangan momentum untuk bersosialisasi dan membangun ikatan emosional nyata dengan teman sebaya (Estiani & Suparno, 2022). Akibatnya, banyak anak mengalami kesulitan dalam beradaptasi, menunjukkan sifat egosentris yang tinggi, dan memiliki kontrol emosi yang rendah (Hayati et al., 2024).

Permasalahan sosial-emosional ini tidak boleh dibiarkan, karena kurangnya perhatian terhadap aspek ini dapat berdampak negatif pada upaya anak dalam menemukan identitas positif di masa depan (Purwani & Hasanah, 2023). Selain lingkungan sekolah, peran keluarga—khususnya keterlibatan ayah—memiliki kontribusi kuat terhadap kematangan emosional anak (Purwani & Hasanah, 2023). Namun, di sekolah, guru memegang peranan sebagai ujung tombak dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu memecah kebuntuan interaksi sosial tersebut (Fajri & Aini, 2023). Salah satu strategi yang paling direkomendasikan untuk menstimulasi kompetensi ini adalah melalui kegiatan bermain kooperatif (Harianja et al., 2023).

Pembelajaran kooperatif adalah strategi yang melibatkan anak untuk bekerja dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan bersama, di mana setiap

anak memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda (Babar et al., 2024). Melalui bermain bersama dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok, anak belajar tentang pentingnya kerja sama, pemahaman lintas perspektif, dan tanggung jawab sosial (Salum et al., 2024). Bermain juga berfungsi sebagai media alternatif yang sangat cair dan menyenangkan bagi anak untuk menguji kemampuan komunikasi serta kontrol emosi mereka (Fajriyah, 2023). Aktivitas bermain kooperatif, seperti permainan tradisional "bentengan" atau menyusun balok bersama, terbukti mampu meningkatkan semangat gotong royong dan mengurangi sikap mau menang sendiri pada anak (Fajri & Aini, 2023; Iswantinegtyas et al., 2024).

Meskipun efektivitas bermain kooperatif telah banyak dibahas, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada hasil akhir berupa nilai kuantitatif tanpa mengeksplorasi secara mendalam dinamika perubahan perilaku anak dari setiap siklus tindakan, terutama pada anak yang memiliki kecenderungan introvert atau ketergantungan gadget. Selain itu, sinkronisasi antara penggunaan media permainan edukatif (APE) dengan metode kooperatif dalam meningkatkan aspek afektif masih perlu diperkuat (Fitriana, 2022). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi antara teknik bermain peran (*role play*) dengan instruksi eksplisit dan terbimbing dari guru untuk memfasilitasi ekspresi emosional anak secara lebih terukur (Fajriyah, 2023; Harianja et al., 2023).

Kontribusi penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan mengenai metode stimulasi sosial-emosional di PAUD. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang kurikulum berbasis permainan yang mampu mengurangi risiko stres dan depresi pada anak akibat kegagalan adaptasi sosial (Sutama et al., 2022). Interaksi sosial yang positif di usia dini akan membantu mereka meningkatkan kepercayaan diri dan merasa nyaman dalam lingkungan yang beragam (Salum et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun melalui penerapan kegiatan bermain kooperatif di TK Riffat Ummul Mukminin. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan kolaborasi antara peneliti dan praktisi kelas (Yusran & Ondeng, 2025). Melalui dua siklus tindakan yang terencana, penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pada indikator kerja sama, empati, ketaatan pada aturan, dan kemampuan berbagi anak, sehingga diharapkan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi perkembangan psikososial anak di masa depan (Fajriyah, 2023; Hayati et al., 2024).

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan peneliti untuk memecahkan masalah praktis yang muncul di kelas, yaitu rendahnya kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Yusran & Ondeng, 2025). Sesuai dengan karakteristik PTK,

penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dan hasil perkembangan anak secara langsung di lokasi penelitian.

Model PTK yang diimplementasikan merujuk pada model siklus dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat komponen esensial dalam setiap siklusnya: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*) (Yusran & Ondeng, 2025). Alur penelitian ini dirancang untuk berlangsung dalam dua siklus, di mana Siklus II bertindak sebagai perbaikan berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa tindakan pendidikan harus dilakukan secara berkesinambungan hingga mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Riffat Ummul Mukminin, dengan subjek penelitian berjumlah 15 anak pada kelompok B (usia 5-6 tahun). Pemilihan subjek ini dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti melihat adanya kebutuhan mendesak untuk menstimulasi aspek sosial-emosional pada kelompok tersebut. Lokasi ini dipilih karena ketersediaan fasilitas bermain yang mendukung kegiatan kooperatif namun belum dioptimalkan secara metodologis oleh pendidik setempat.

Prosedur Tindakan

Prosedur tindakan dalam penelitian ini dijabarkan secara rinci sebagai berikut: (1) Tahap Perencanaan (*Planning*): Pada tahap ini, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan kegiatan bermain kooperatif. Peneliti juga menyiapkan instrumen observasi, media permainan (seperti balok, alat bermain peran, dan media permainan tradisional), serta menetapkan indikator capaian perkembangan. (2) Tahap Pelaksanaan (*Acting*): Guru melaksanakan kegiatan bermain kooperatif sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan instruksi eksplisit dan terbimbing untuk mendorong pertumbuhan kompetensi sosial-emosional anak (Fajriyah, 2023). Strategi yang digunakan meliputi pembentukan kelompok kecil yang heterogen untuk memastikan terjadinya interaksi sosial yang dinamis (Siagian et al., 2022).

Selanjutnya, (3) Tahap Pengamatan (*Observing*): Peneliti melakukan observasi secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi. Observasi difokuskan pada perilaku anak saat bermain, seperti kemampuan berbagi, bekerja sama, dan mengelola emosi. Teknik observasi ini merupakan alternatif metode pengumpulan data kualitatif yang efektif untuk menangkap fenomena sosial di kelas (Hasanah, 2017). (4) Tahap Refleksi (*Reflecting*): Data hasil observasi dianalisis untuk melihat kemajuan yang dicapai. Peneliti dan guru mendiskusikan hambatan yang muncul selama tindakan untuk kemudian dirumuskan menjadi rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi data untuk menjamin validitas hasil penelitian. Instrumen utama meliputi: (1) Lembar Observasi: Digunakan untuk mengukur indikator sosial-emosional seperti

kemauan bekerja sama, empati, dan ketaatan pada aturan (Harianja et al., 2023). (2) Dokumentasi: Berupa foto dan rekaman video kegiatan anak untuk memberikan bukti visual mengenai interaksi sosial yang terjadi selama bermain kooperatif. (3) Wawancara: Dilakukan kepada guru kelas untuk mendapatkan data pendukung mengenai latar belakang perilaku anak di luar jam sekolah.

Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif komparatif. Peneliti membandingkan persentase capaian perkembangan anak pada kondisi pra-tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase klasikal adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase, f = Frekuensi anak yang mencapai kategori, n = Jumlah seluruh anak.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 80% dari jumlah subjek penelitian telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam aspek sosial-emosional (Hayati et al., 2024). Target ini dianggap cukup tinggi untuk memastikan bahwa intervensi bermain kooperatif memberikan dampak yang signifikan dan merata bagi seluruh anak di kelas.

Research Gap Metodologis dan Kontribusi

Seringkali dalam penelitian PAUD, metode yang digunakan hanya terpaku pada satu jenis permainan tanpa mempertimbangkan variasi interaksi. Kebaruan metodologis dalam penelitian ini adalah penggunaan pendekatan kooperatif yang variatif (mencakup permainan tradisional, bermain peran, dan konstruktif) yang dilakukan secara berjenjang. Hal ini mengisi celah penelitian terdahulu yang sering kali bersifat monoton dan kurang menantang sisi emosional anak. Kontribusi dari bagian metode ini adalah memberikan kerangka kerja (*framework*) yang aplikatif bagi guru PAUD untuk melakukan penilaian autentik terhadap perkembangan anak melalui kegiatan yang natural dan menyenangkan.

HASIL

Hasil penelitian ini merupakan sajian data objektif yang diperoleh selama pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Riffat Ummul Mukminin. Data yang disajikan mencakup proses dan capaian perkembangan sosial-emosional anak kelompok B (usia 5-6 tahun) yang berjumlah 15 anak. Fokus pengamatan diarahkan pada empat indikator utama, yaitu: (1) kemampuan bekerja sama, (2) sikap tolong-menolong, (3) ketaatan pada aturan, dan (4) kemampuan berbagi.

Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)

Sebelum tindakan melalui bermain kooperatif diimplementasikan, peneliti melakukan observasi awal untuk menentukan *baseline* atau titik awal kemampuan anak. Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang cenderung individualistik.

Berdasarkan data prasiklus, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan sifat egosentris yang kuat. Dalam indikator kemampuan

bekerja sama, hanya 2 dari 15 anak yang mampu berinteraksi secara aktif dalam kelompok tanpa instruksi guru. Pada indikator kemampuan berbagi, peneliti mengamati banyaknya konflik saat penggunaan alat permainan yang terbatas; anak-anak cenderung berebut dan tidak mau meminjamkan mainannya. Secara kuantitatif, rata-rata klasikal kemampuan sosial-emosional anak pada tahap prasiklus hanya mencapai 35%, yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Hasil Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan fokus pada pengenalan konsep bermain kooperatif melalui kegiatan bermain peran (*role play*) bertema "Pasar Tradisional" dan permainan kelompok "Estafet Bola".

Perencanaan dan Pelaksanaan Siklus I

Peneliti dan guru merancang skenario di mana anak dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 anak. Guru memberikan instruksi dasar tentang cara berbagi peran sebagai penjual dan pembeli. Namun, pada pertemuan pertama Siklus I, pelaksanaan masih diwarnai kebingungan. Anak-anak belum sepenuhnya memahami konsep "tujuan bersama". Beberapa anak masih terlihat mendominasi permainan, sementara anak yang pemalu cenderung menarik diri.

Observasi Siklus I

Selama pengamatan, terlihat peningkatan minat anak. Meskipun kontrol emosi belum stabil, frekuensi anak yang mau menyapa teman mulai meningkat. Pada indikator tolong-menolong, mulai muncul inisiatif kecil seperti membantu teman merapikan balok, meski masih harus diingatkan oleh guru.

Hasil pengolahan data pada akhir Siklus I menunjukkan kenaikan rata-rata klasikal menjadi 55,75%. Meskipun meningkat signifikan dari prasiklus, hasil ini masih berada di bawah target keberhasilan 80%. Banyak anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Kendala utama yang ditemukan adalah kurangnya instruksi eksplisit dari guru mengenai regulasi emosi saat terjadi perbedaan pendapat dalam kelompok.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan refleksi Siklus I, peneliti melakukan modifikasi tindakan pada Siklus II. Modifikasi tersebut meliputi: (1) pemberian instruksi yang lebih detail dan personal, (2) penggunaan media permainan yang lebih variatif seperti "Kotak Dolananku", dan (3) penerapan sistem *reward* berupa bintang prestasi bagi kelompok yang paling kooperatif.

Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan pada Siklus II difokuskan pada proyek kolaboratif membangun "Kota Impian" menggunakan balok secara berkelompok. Guru berperan aktif sebagai fasilitator yang berkeliling memberikan motivasi. Penggunaan sistem *reward* ternyata sangat efektif meningkatkan semangat gotong royong anak. Anak-anak mulai saling mengingatkan teman sekelompoknya untuk menaati aturan agar kelompok mereka mendapatkan bintang.

Observasi Siklus II

Perubahan perilaku pada Siklus II terlihat sangat kontras dibandingkan prasiklus. Dalam indikator ketaatan pada aturan, anak-anak sudah mampu mengantre dengan sabar tanpa perlu pengawasan ketat. Kemampuan bekerja sama meningkat pesat; anak-anak secara otomatis membagi tugas (siapa yang mencari balok besar, siapa yang menyusun, dan siapa yang menghias). Data akhir Siklus II menunjukkan bahwa 13 dari 15 anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Rata-rata klasikal pada siklus ini mencapai 83,75%, yang berarti penelitian ini telah berhasil mencapai dan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Perbandingan dan Rekapitulasi Data

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai transformasi kemampuan sosial-emosional anak, berikut disajikan tabel perbandingan data dari setiap tahapan penelitian:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial-Emosional Anak

No	Indikator Perkembangan	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kategori Akhir
1	Kemampuan Bekerja Sama	30%	55%	85%	BSB
2	Sikap Tolong-Menolong	40%	60%	80%	BSB
3	Ketaatan pada Aturan	35%	50%	82%	BSB
4	Kemampuan Berbagi	35%	58%	88%	BSB
Rerata Klasikal		35%	55,75%	83,75%	Sangat Baik

Analisis Per Indikator

Analisis Kemampuan Bekerja Sama

Peningkatan dari 30% ke 85% merupakan lonjakan tertinggi dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan oleh sifat kegiatan bermain kooperatif yang secara inheren mengharuskan interaksi. Pada Siklus II, kerja sama tidak lagi dipaksakan oleh guru, melainkan muncul sebagai kebutuhan anak untuk menyelesaikan permainan.

Analisis Sikap Tolong-Menolong

Indikator ini meningkat dari 40% menjadi 80%. Melalui kegiatan kelompok, anak mengembangkan rasa empati. Peneliti mencatat momen di mana seorang anak membantu teman sekelompoknya yang kesulitan memasang roda pada mainan tanpa diminta. Hal ini menunjukkan internalisasi nilai kepedulian.

Analisis Ketaatan pada Aturan

Ketaatan pada aturan meningkat dari 35% ke 82%. Bermain kooperatif memiliki "aturan main" yang mengikat. Anak belajar bahwa jika mereka melanggar aturan (seperti merebut mainan), maka permainan akan terhenti atau kelompok akan kalah. Kesadaran akan konsekuensi sosial inilah yang mendewasakan kontrol emosi mereka.

Analisis Kemampuan Berbagi

Kemampuan berbagi meningkat dari 35% ke 88%. Penggunaan media permainan yang menantang namun terbatas jumlahnya memaksa anak untuk melakukan negosiasi dan berbagi. Pola "pinjam-meminjam" alat permainan

menjadi pemandangan umum di akhir Siklus II, menggantikan pola "berebut" yang terlihat pada prasiklus.

Temuan Khusus Selama Penelitian

Selain data kuantitatif di atas, peneliti menemukan beberapa fakta kualitatif yang menarik: (1) **Pengaruh Lingkungan:** Anak-anak yang awalnya sangat introvert mulai menunjukkan keterbukaan komunikasi setelah diberikan peran penting dalam kelompok kecil (3 orang). (2) **Dampak Positif Reward:** Penggunaan *reward* simbolis (bintang/stiker) jauh lebih efektif meningkatkan ketaatan aturan dibandingkan teguran verbal. (3) **Reduksi Egosentrisme:** Terjadi penurunan frekuensi menangis atau tantrum saat anak mengalami kekalahan dalam permainan kelompok pada Siklus II, menunjukkan kematangan regulasi emosi yang lebih baik.

Secara keseluruhan, rangkaian tindakan dari Prasiklus hingga Siklus II membuktikan secara empiris bahwa kegiatan bermain kooperatif adalah metode yang sangat valid dan reliabel untuk meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini di TK Riffat Ummul Mukminin.

PEMBAHASAN

Keberhasilan peningkatan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di TK Riffat Ummul Mukminin melalui kegiatan bermain kooperatif memberikan gambaran empiris yang kuat mengenai efektivitas metode pembelajaran aktif di pendidikan anak usia dini. Pembahasan ini akan membedah mengapa dan bagaimana intervensi tersebut dapat mengubah perilaku anak secara signifikan, dari yang awalnya bersifat egosentris menjadi kooperatif.

Transformasi Egosentrisme Menuju Kecerdasan Sosial

Pada tahap prasiklus, dominasi perilaku egosentris pada anak terlihat jelas. Hal ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Sadaruddin et al., 2024) yang menyatakan bahwa anak usia pra-operasional cenderung melihat dunia hanya dari sudut pandang mereka sendiri. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa egosentrisme bukanlah harga mati; ia dapat direduksi melalui stimulasi lingkungan yang tepat.

Bermain kooperatif bertindak sebagai "jembatan sosialisasi" yang memaksa anak untuk melakukan desentralisasi, yaitu kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Ketika anak terlibat dalam membangun "Kota Impian" menggunakan balok, mereka menyadari bahwa keinginan pribadi untuk menaruh balok di tempat tertentu harus dinegosiasikan agar bangunan kelompok tidak runtuh. Proses negosiasi ini adalah latihan kognitif dan emosional yang sangat tinggi nilainya. Sebagaimana ditegaskan oleh Rofi'ah et al. (2022), perkembangan sosial-emosional yang tidak distimulasi dengan baik pada masa peka ini akan menjadi hambatan bagi aspek perkembangan lainnya. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi secara intens, sekat-sekat egosentrisme tersebut mulai runtuh dan digantikan oleh kesadaran kolektif.

Analisis Indikator Kerja Sama dan Berbagi sebagai Pilar Karakter

Data menunjukkan peningkatan tertinggi pada indikator bekerja sama (dari 30% ke 85%) dan berbagi (35% ke 88%). Hal ini sangat menarik karena kedua indikator ini merupakan inti dari kecerdasan antarpribadi (*interpersonal intelligence*). Dalam kegiatan bermain kooperatif, setiap anak memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda namun saling tergantung satu sama lain (saling ketergantungan positif).

Kemampuan berbagi yang meningkat pesat pada Siklus II merupakan hasil dari penataan lingkungan yang sengaja dilakukan peneliti. Dengan menyediakan media permainan yang menantang namun dalam jumlah terbatas, anak secara alami belajar tentang konsep "hak milik sementara" dan "penggunaan bersama". Hal ini memperkuat temuan Iswantinegtyas et al. (2024) bahwa kecerdasan individu memiliki peran positif dalam perilaku kooperatif jika diimplementasikan dalam bentuk permainan yang dilakukan secara berulang. Anak tidak lagi melihat teman sebagai "saingan" dalam memperebutkan mainan, melainkan sebagai "mitra" untuk mencapai kegembiraan bersama.

Peran Bermain Peran (Role Play) dalam Mengasah Empati

Penggunaan metode bermain peran pada Siklus I dan II memberikan kontribusi besar pada indikator empati dan tolong-menolong. Saat anak memerankan tokoh tertentu, mereka melakukan proses identifikasi emosional. Anak yang biasanya pemalu, saat diberi peran sebagai "pemimpin pasar", mulai belajar mengekspresikan emosi dan instruksi secara tegas namun sopan. Sesuai dengan pendapat Harianja et al. (2023), bermain peran membuat anak belajar memahami perasaan orang lain melalui simulasi situasi nyata. Kemampuan anak untuk mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar merupakan standar emas perkembangan sosial-emosional (Estiani & Suparno, 2022). Dalam pengamatan Siklus II, peneliti melihat penurunan konflik fisik dan peningkatan komunikasi verbal. Anak-anak mulai menggunakan kalimat seperti, "*Boleh saya bantu?*" atau "*Jangan sedih, nanti kita buat lagi,*" yang menunjukkan bahwa kecerdasan emosional mereka telah melampaui sekadar ketaatan pada instruksi guru, melainkan sudah menjadi bagian dari karakter personal.

Ketaatan pada Aturan sebagai Bentuk Regulasi Diri

Peningkatan pada indikator ketaatan pada aturan (35% ke 82%) mencerminkan adanya kemajuan dalam kontrol diri (*self-regulation*). Dalam bermain kooperatif, aturan tidak dianggap sebagai tekanan dari orang dewasa (guru), melainkan sebagai kesepakatan fungsional agar permainan dapat berlangsung menyenangkan. Anak belajar bahwa pelanggaran aturan—seperti tidak mau mengantre atau merusak karya teman—akan berakibat pada pengucilan sosial secara alami dari kelompoknya atau kegagalan tim. Proses internalisasi aturan ini jauh lebih efektif dibandingkan pemberian hukuman (*punishment*). Sebagaimana dicatat dalam metode penelitian, guru dilarang memberikan hukuman namun terus memberikan stimulus (Siagian et al., 2022). Keberhasilan ini juga didukung oleh teori motivasi, di mana sistem *reward* berupa bintang prestasi pada Siklus II memicu motivasi ekstrinsik yang perlahan berubah menjadi motivasi intrinsik untuk berperilaku tertib.

Strategi Guru sebagai Fasilitator dan Dampak Lingkungan Digital

Pembahasan ini tidak lengkap tanpa menyoroti peran strategis guru. Temuan penelitian menunjukkan bahwa instruksi eksplisit dan terbimbing merupakan kunci (Fajriyah, 2023). Guru di TK Riffat Ummul Mukminin berhasil mengubah perannya dari pengajar searah menjadi mitra bermain yang hangat. Hubungan guru-anak yang hangat ini menciptakan rasa aman (*secure attachment*) yang memungkinkan anak berani bereksperimen dengan perilaku sosial baru.

Penelitian ini juga menjadi antitesis yang kuat terhadap dampak negatif gadget. Sebagaimana dipaparkan oleh Octaviana & Asih (2022), penggunaan gadget berlebihan menyebabkan anak menjadi individualistik. Namun, hasil penelitian ini memberikan secerca harapan bahwa kegiatan bermain kooperatif yang dirancang secara menarik (seperti permainan tradisional dan proyek balok) mampu mengalihkan perhatian anak dari layar digital menuju interaksi manusiawi. Keterlibatan fisik dan emosional dalam bermain nyata memberikan stimulasi dopamin yang lebih sehat dan membangun bagi perkembangan otak sosial anak dibandingkan stimulasi pasif dari perangkat digital.

Implikasi Pedagogis dan Manfaat Jangka Panjang

Secara kritis, peneliti melihat bahwa peningkatan yang dicapai pada Siklus II sebesar 83,75% bukanlah sekadar angka statistik, melainkan perubahan paradigma belajar di sekolah tersebut. Implikasi pedagogis dari penelitian ini adalah bahwa kurikulum PAUD harus mengintegrasikan lebih banyak kegiatan yang bersifat *team-based project* daripada lembar kerja siswa (LKS) yang individualistik.

Manfaat jangka panjang dari kematangan sosial-emosional ini sangat luas. Anak-anak yang memiliki kemampuan kooperatif sejak dini akan memiliki ketahanan (*resilience*) yang lebih baik saat menghadapi tekanan sosial di masa depan. Mereka akan menjadi individu yang mampu berkolaborasi, memiliki toleransi tinggi terhadap perbedaan, dan mampu mengelola konflik secara damai (Fajriyah, 2023; Salum et al., 2024). Hal ini merupakan kontribusi bermakna bagi pembentukan profil pelajar Pancasila yang menekankan pada nilai gotong royong dan kemandirian.

Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi

Meskipun hasil penelitian ini sangat positif, peneliti menyadari beberapa keterbatasan. PTK ini dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat (dua siklus). Untuk memastikan perilaku kooperatif ini menjadi karakter permanen, diperlukan konsistensi penerapan metode ini dalam jangka panjang. Selain itu, dukungan orang tua di rumah sangat menentukan; jika sekolah mengajarkan kooperatif namun di rumah anak dibiarkan bermain gadget secara individual, maka akan terjadi dikotomi perkembangan.

Oleh karena itu, direkomendasikan agar pihak sekolah menjalin kemitraan yang lebih erat dengan orang tua (Fajriyah, 2023). Orang tua perlu diberikan pemahaman bahwa bermain bersama ayah dan ibu di rumah juga merupakan bentuk "bermain kooperatif" yang dapat memperkuat ikatan emosional dan keterampilan sosial anak (Purwani & Hasanah, 2023).

Sebagai penutup, kegiatan bermain kooperatif telah terbukti secara meyakinkan sebagai metode yang *powerful* dalam meningkatkan kemampuan

sosial-emosional anak usia 5-6 tahun. Melalui mekanisme desentralisasi kognitif, internalisasi aturan sosial, dan simulasi empati dalam bermain peran, anak-anak di TK Riffat Ummul Mukminin telah berhasil melampaui batasan egosentrisme mereka. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara klasikal, tetapi juga mengembalikan esensi pendidikan anak usia dini: belajar tentang kemanusiaan melalui kebahagiaan bermain bersama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kooperatif secara efektif mampu meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun di TK Riffat Ummul Mukminin. Implementasi metode ini berhasil mengubah pola interaksi anak yang sebelumnya bersifat egosentris dan individualistik menjadi lebih terbuka, komunikatif, dan kolaboratif.

Peningkatan kemampuan sosial-emosional tersebut tercermin pada beberapa perubahan perilaku yang signifikan. Anak-anak kini menunjukkan kematangan dalam mengelola emosi, memiliki inisiatif untuk menolong teman tanpa diminta, serta mampu mengikuti aturan main dengan penuh tanggung jawab. Selain itu, kegiatan bermain kooperatif mendorong anak untuk memahami konsep berbagi dan menghargai keberadaan orang lain dalam sebuah kelompok, yang merupakan fondasi penting bagi kecerdasan antarpribadi mereka.

Keberhasilan ini tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman dan kondusif. Dengan memberikan instruksi yang jelas serta bimbingan yang tepat, guru berhasil mengalihkan perhatian anak dari aktivitas soliter menuju aktivitas kelompok yang membangun rasa percaya diri dan empati.

REFERENSI

- Babar, M., Yousuf, M. I., Ehsan, T., & Hanif, M. (2024). Observation of Socio-Emotional Development Among Students in Early Childhood Education. *QJSS*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.55737/qjss.553179361>
- Estiani, M., & Suparno, S. (2022). Stimulasi Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Tenggo-Tenggoan. *Aulad Journal on Early Childhood*, 5(3), 355–364. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.386>
- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “Bentengan” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634>
- Fajriyah, F. (2023). Developing Socio-Emotional Skills in Early Children: Best Approaches in Early Education. *JKPP*, 1(1), 26–33. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.12>
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *Jce (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580–589. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran.

- Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hayati, M., Hakim, L., & Hindun, H. (2024). Improving Collaboration Ability Through the Jigsaw Type Cooperative Learning Model for Early Age Children 5-6 Years at the Pembina Muara Bulian State Kindergarten, Batanghari Regency, Jambi Province. *International Journal of Advanced Multidisciplinary*, 2(4), 928–940. <https://doi.org/10.38035/ijam.v2i4.454>
- Indayani, I., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Dengan Kegiatan Bermain Lompat Zigzag. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8778–8784. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2667>
- Iswantiningtyas, V., Wulansari, W., Khan, R. I., Pristiani, Y. D., Nursalim, N., & Sofwina, Y. T. (2024). Pengembangan Nilai Pendidikan Karakter Berbasis Profil Pelajar Pancasila Melalui Permainan Kotak Dolananku Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 439–448. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.61628>
- Octaviana, E., & Asih, S. W. (2022). Analisis Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Emosional Anak Di PAUD Darul Aman Kabupaten Temanggung. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 53–62. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.15>
- Paggama, A. A., A. Rezky Nurhidaya, & Sadaruddin. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Purwani, A., & Hasanah, I. U. (2023). Paternal Involvement: The Central Role of Fathers in Managing Children's Emotions. *Affālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(2), 1–16. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v6i2.7086>
- Rofi'ah, U. A., Hafni, N. D., & Mursyidah, L. (2022). Sosial Emosional Anak Usia 0-6 Tahun Dan Stimulasinya Menurut Teori Perkembangan. *Az-Zahra Journal of Gender and Family Studies*, 3(1), 41–66. <https://doi.org/10.15575/azzahra.v3i1.11036>
- Sadaruddin, S., Ahmad, A., Jabu, B., Syamsuardi, S., Usman, U., & Hasmawaty, H. (2023). Development of Design, Explain, Development, And Evaluation-Project Based Learning (DEDEn-PjBL) Model in Stimulating Children's Creativity. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 6(2), 770–786.
- Sadaruddin, S., Syamsuardi, S., Usman, U., & Hasmawaty, H. (2024). Stimulating Children's Creativity: Implementation of The Design, Explain, Develop, and Evaluation-Project Based Learning (DEDEn-PjBL) Model in Kindergarten. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 12(1), 131. <https://doi.org/10.21043/thufula.v12i1.26612>
- Salum, R. N., Khadijah, K., & Nasution, N. L. (2024). Optimization of Early Childhood Social Emotional Development Through Exercise Methods and Learning Videos. *Journal of Islamic Education Students (Jies)*, 4(1), 163–176. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i1.12281>
- Siagian, R. C., Wibowo, R. T., Fadhilah, D. I., Lubis, P. R., Simamora, U. D. O., Isnani, M. A. R., & Silalahi, C. (2022). Learning Physical Education, Sports,

Firawati, HR., Sadaruddin, S., Nasaruddin, N. (2025). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Kooperatif. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*. Vol.3(2), 509-521. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i2.645>

and Early Childhood Health Based on Educational Games. *Judikdas Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 181–188. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i3.460>

Sutama, I. W., Astuti, W., Pramono, P., Nur'Aini, D. E., & Sangadah, L. (2022). Pengembangan Open Ended Play Untuk Meningkatkan Kompetensi Abad 21 (4cs) Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Graha Pengabdian*, 4(3), 223. <https://doi.org/10.17977/um078v4i32022p223-236>

Widjayatri, Rr. D., Hasanah, I., Syairahma, D., Nugraha, A., Islamiyah, S. A., & Sadin, I. (2023). A Systematic Review of Play Activities to Optimize Children's Social-Emotional Development. *Aṭḥālunā Journal of Islamic Early Childhood Education*, 6(1), 50–60. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v6i1.5906>

Yusran, R., & Ondeng, S. (2025). Various Types of Research for Early Childhood Education. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2). <https://doi.org/10.26858/tematik.v10i2.70508>